**บทที่ 1**

**บทนำ**

**1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา**

ในยุคดิจิทัลที่การสร้างสรรค์คอนเทนต์เป็นสิ่งสำคัญในการสื่อสารและการสร้างชุมชนออนไลน์ เทคโนโลยีสารสนเทศได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการพัฒนาแพลตฟอร์มที่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้สร้างคอนเทนต์และผู้สนับสนุนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

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

ดังนั้น จึงได้จัดทำระบบช่วยผู้สร้างคอนเทนต์รับรายได้จากการสนับสนุนของผู้ติดตาม เพื่อพัฒนาเครื่องมือที่ช่วยเสริมสร้างและพัฒนาความสามารถในการทำงานของผู้สร้างคอนเทนต์ และให้ผู้ติดตามมีส่วนร่วมในการสนับสนุนการสร้างสรรค์คอนเทนต์อย่างต่อเนื่องในยุคดิจิทัลที่เต็มไปด้วยความเป็นไปได้ใหม่ๆ

**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 การรายงานและติดตามข้อมูลการโดเนท

1). ตรวจสอบข้อมูลการโดเนท

2). ตรวจสอบการรายงานของผู้ใช้งาน

3). วิเคราะห์ข้อมูลและตรวจสอบผลรวมการโดเนทของแต่ละเดือนของผู้ใช้งาน

**1.3.2 โครงสร้างในส่วนของ ผู้ใช้งานระบบ ประกอบด้วย**

1.3.2.1 การลงทะเบียนเพื่อขอใช้งานระบบ

1). สามารถลงทะเบียนเข้าให้งานระบบได้

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 การดูข้อมูลการโดเนทจากผู้ติดตาม

1). ดูข้อมูลการโดเนทในแต่ละเดือน

1.3.2.8 การแสดงข้อมูลโดเนทที่ได้รับจากผู้สนับสนุน

1). รับข้อมูลการโดเนทมาแสดงแบบ Realtime

1.3.2.10 การโดเนทและตรวจการชำระเงิน

1). ตรวจสอบการชำระเงิน

2). ส่งข้อความให้ผู้สร้างคอนเทนต์

**1.4 อุปกรณ์และเครื่องมือในการดำเนินงาน**

1.4.1. ด้านฮาร์ดแวร์ (Hardware)

1.4.1.1. คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ค 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 ใช้ในการอัปโหลดไฟล์เข้าเว็บเซิฟเวอร์

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 รายงานการพัฒนาและการใช้งานระบบช่วยผู้สร้างคอนเทนต์รับรายได้จากการสนับสนุนของผู้ติดตาม อย่างน้อย 1 เล่ม

1.5.1.3 ระบบสามารถรองรับการบริจาคและแสดงผลได้อย่างน้อย 50 รายการการบริจาค ต่อวัน

1.5.2 เชิงคุณภาพ

1.5.2.1 ผู้สร้างคอนเทนต์สามารถใช้งานระบบช่วยผู้สร้างคอนเทนต์รับรายได้จากการสนับสนุนของผู้ติดตาม เพื่อแสดงการบริจาคจากผู้สนับสนุนในแบบเรียลไทม์ และมีผลกระทบในการกระตุ้นการสนับสนุนจากผู้ติดตาม

1.5.2.2 ผู้ใช้งานระบบ (ทั้งผู้บริจาคและผู้สร้างคอนเทนต์) จะได้รับประสบการณ์ที่ดีจากการใช้งานระบบที่โปร่งใสและใช้งานง่าย

1.5.2.3 ระบบช่วยให้ผู้สร้างคอนเทนต์สามารถพัฒนาและปรับปรุงการแสดงผลการบริจาคเพื่อเพิ่มการมีส่วนร่วมและการสนับสนุนจากผู้ติดตาม

1.5.2.4 ผู้สร้างคอนเทนต์จะได้รับทักษะในการใช้ระบบดิจิทัลสำหรับการบริหารจัดการการสนับสนุนจากผู้ติดตาม และสามารถสร้างแคมเปญบริจาคที่มีประสิทธิภาพ

**1.6 วิธีการดำเนินการ**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **กิจกรรม/**  **ขั้นตอนการดำเนินงาน** | **ระยะเวลาดำเนินงาน (สัปดาห์ที่)** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | **หมายเหตุ** |
| **เดือน** | | | | **เดือน** | | | | **เดือน** | | | | **เดือน** | | | | **เดือน** | | | |
| **ต.ค. 67** | | | | **พ.ย. 67** | | | | **ธ.ค. 67** | | | | **ม.ค. 68** | | | | **ก.พ. 68** | | | |  |
| **ขั้นเตรียมการ** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** | **11** | **12** | **13** | **14** | **15** | **16** | **17** | **18** | **19** | **20** |  |
| หาหัวข้อโครงงาน |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| นำเสนอหัวข้อ  โครงงาน |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| ศึกษาและรวบรวม  ข้อมูล |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **ขั้นดำเนินการ** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| วิเคราะห์และ  ออกแบบ  ระบบงาน |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| พัฒนาระบบ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| ทดสอบระบบ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| แก้ไข ข้อผิดพลาด |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **ขั้นสรุปและประเมินผล** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| จัดทำเอกสาร |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| นำเสนอผลงาน |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**1.7 ระยะเวลาและสถานที่ดำเนินการ**

ระยะเวลาดำเนินการ ระหว่างวันที่ วันที่ 17 ตุลาคม 2567 ถึง วันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2568

สถานที่ดำเนินการ วิทยาลัยการอาชีพนวมินทราชินีมุกดาหาร

**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. รูปเล่มโครงงานระบบช่วยผู้สร้างคอนเทนต์รับรายได้จากการสนับสนุนของผู้ติดตาม

**1.10 ผลที่คาดว่าจะได้รับ**

1.10.1. ได้รับความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาและการใช้งานระบบบริจาคออนไลน์ ผู้พัฒนาจะได้รับความรู้และประสบการณ์ในการสร้างระบบโดเนทขึ้นจอ รวมถึงการทำงานร่วมกับแพลตฟอร์มบริจาคออนไลน์ เช่น การเชื่อมต่อกับระบบการเงิน (PayPal, Stripe) และการแสดงผลการบริจาคในแบบเรียลไทม์

1.10.2. สร้างความสะดวกในการบริจาคและการสนับสนุนในระหว่างการสตรีม ระบบนี้จะทำให้ผู้ชมสามารถบริจาคเงินและแสดงการสนับสนุนคอนเทนต์ครีเอเตอร์ได้ง่ายขึ้น โดยสามารถดูผลการบริจาคแบบเรียลไทม์บนหน้าจอ ซึ่งจะเพิ่มความสะดวกและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการสตรีม

1.10.3. ช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้ชมและสร้างแรงจูงใจให้กับผู้บริจาค การแสดงผลการบริจาคบนจอจะช่วยกระตุ้นให้ผู้ชมคนอื่นๆ สนใจในการบริจาคมากขึ้น ซึ่งส่งผลต่อการสร้างชุมชนที่เข้มแข็งและสนับสนุนคอนเทนต์ครีเอเตอร์ได้มากขึ้น

**1.11 ข้อตกลงเบื้องต้น**

ระบบ โดเนทขึ้นจอ ที่พัฒนาขึ้นจะสามารถใช้งานได้ทั้งบนแพลตฟอร์มการสตรีมต่างๆ เช่น Twitch, YouTube Live, และ Facebook Live รวมถึงรองรับการแสดงผลการบริจาคแบบเรียลไทม์บนหน้าจอที่ผู้ชมสามารถเห็นได้ทันที นอกจากนี้ ระบบยังสามารถทำงานได้อย่างราบรื่นทั้งบน บราวเซอร์ ทุกประเภท (เช่น Google Chrome, Firefox, Safari) รวมถึงการใช้งานผ่าน โทรศัพท์มือถือ และ คอมพิวเตอร์ ทำให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงและใช้งานระบบได้อย่างสะดวกและไม่จำกัดอุปกรณ์

**1.12 นิยามศัพท์เฉพาะ**

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

**สตรีมเมอร์ (Streamer)** คือ บุคคลที่ทำการถ่ายทอดสด (Live Streaming) ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ โดยมักจะเป็นผู้ที่สร้างเนื้อหาหรือกิจกรรมที่ผู้ชมสามารถรับชมได้ในเวลาเดียวกัน เช่น การเล่นเกม, การพูดคุย, หรือการทำกิจกรรมต่างๆ โดยผู้ชมสามารถมีส่วนร่วมผ่านการแสดงความคิดเห็นการบริจาค หรือการสนับสนุนในรูปแบบอื่นๆ ในระหว่างที่มีการสตรีม (เกียรติประถม สินรุ่งเรืองกุล. 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)