

and Database Design

UI/UX Design

8

**01-406-091-304
SYSTEM ANALYSIS AND DESIGN**

**Pakawat Kormitin
Kitsada Bunchanda
Sarinee Phakthin**



การออกแบบหน้าจอและการควบคุมการป้อนข้อมูล

Toolbar



Text Box

Number:	100000.00
Currency:	\$100,000.00

Toggle Button



Checkbox



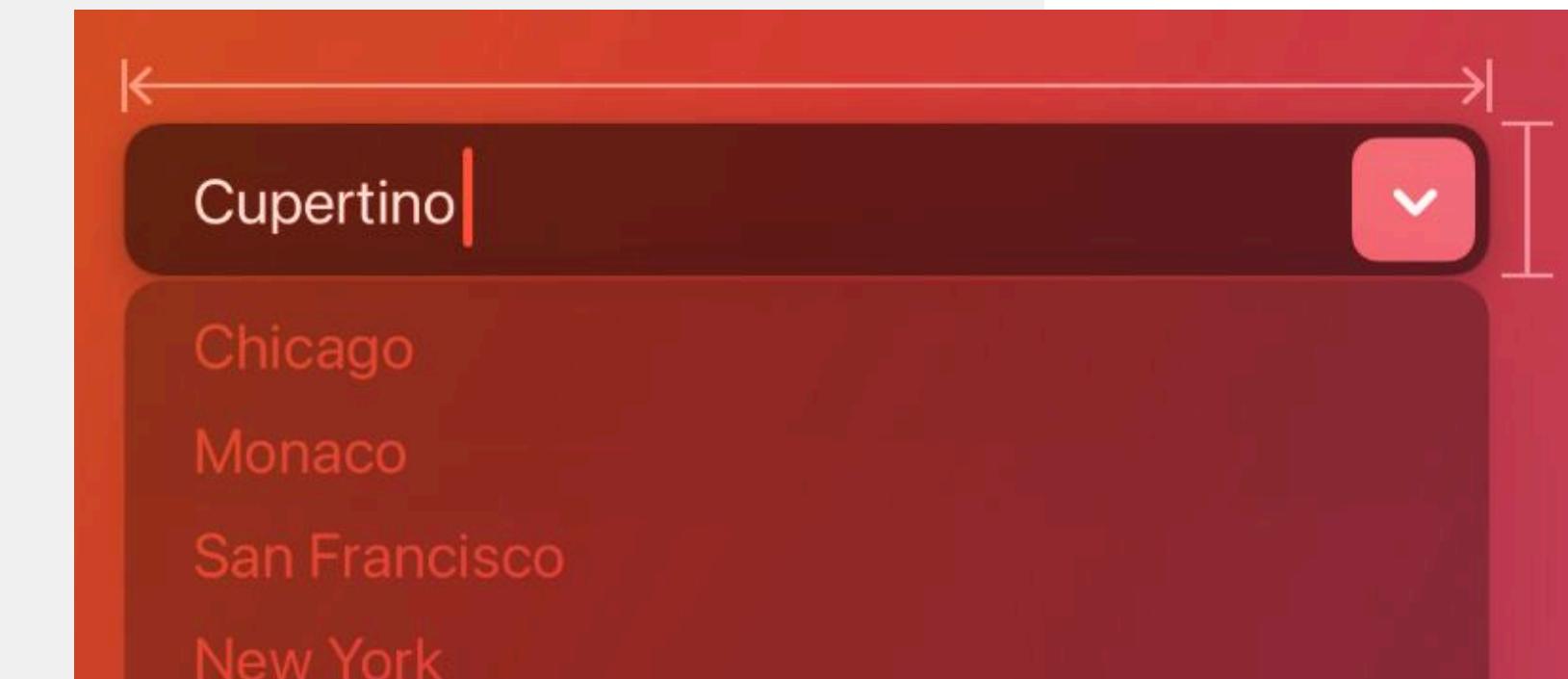
Radio Button



List Box



Combo Box



การอوكแบบหน้าจอและการควบคุมการป้อนข้อมูล

1. การเรียงลำดับข้อมูลที่นำเข้าสู่ระบบ

เรียงลำดับข้อมูลตามลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

2. การใช้คำที่สื่อความหมายสำหรับแต่ละรายการข้อมูล

จะต้องอ่านแล้วเข้าใจตรงกันสำหรับผู้ใช้

3. การจัดวางข้อมูล

3.1 ข้อมูลที่เน้นความต้องการจัดวางแบบซิดช้าย

3.2 ข้อมูลที่เป็นตัวเลขจัดวางแบบซิดขวา

4. การควบคุมตัวชี้ตำแหน่ง

ให้ตัวชี้ตำแหน่ง (Cursor) สามารถเคลื่อนย้ายไปยัง ตำแหน่งถัดไป
ตามลำดับก่อนหน้าของการนำเข้าข้อมูลบนหน้าจอได้

ชื่อบริษัท	<input type="text"/>	←
ชื่อผู้ติดต่อ	<input type="text"/>	
ตำแหน่งงาน	<input type="text"/>	
โทรศัพท์	<input type="text"/>	
โทรศัพท์	<input type="text"/>	

หมายเลขสมาชิก	<input type="text"/> - <input type="text"/>
ชื่อสมาชิก	<input type="text"/>
หมายเลขบัตรประจำตัวประชาชน	<input type="text"/> - <input type="text"/> - <input type="text"/> - <input type="text"/> - <input type="text"/>
วัน/เดือน/ปีเกิด	<input type="text"/> / <input type="text"/> / <input type="text"/>

dd/mm/yy (พ.ศ.) เช่น
03/01/2543

การออกแบบหน้าจอและการควบคุมการป้อนข้อมูล

5. การกำหนดค่าโดยปริยายของข้อมูล

รายการข้อมูลใดสามารถกำหนดค่าโดยปริยาย (Default Value)

5.1 ข้อมูลวันเดือนปีเกิด

5.2 คำนำหน้าชื่อ

6. การประมวลผลคำขอข้อมูลได้โดยอัตโนมัติ

6.1 การคำนวณอายุจากข้อมูลวันเดือนปีเกิด

6.2 การคำนวณเงินที่ควรกำหนดชำระเงิน

7. การแสดงหน่วยนับของข้อมูลไว้ให้ชัดเจนที่หน้าจอ

8. การกำหนดรูปแบบของข้อมูลไว้ให้ชัดเจนที่หน้าจอ

8.1 วันที่ มีรูปแบบเป็น dd/mm/yy

8.2 หมายเลขบัตรประจำตัวประชาชน มีรูปแบบเป็น
xxxxxx-xxxxxx-xxx

8.3 หมายเลขสมาชิก มีรูปแบบเป็น xx-xxxx

หมายเลขอายุ	<input type="text"/> - <input type="text"/>
ชื่อสมาชิก	<input type="text"/>
หมายเลขอัตรบัตรประจำตัวประชาชน	<input type="text"/> - <input type="text"/> - <input type="text"/> - <input type="text"/> - <input type="text"/>
วัน/เดือน/ปีเกิด	<input type="text"/> / <input type="text"/> / <input type="text"/>
dd/mm/yy (พ.ศ.) เช่น 03/01/2543	

จุดประสงค์การออกแบบยูสเซอร์อินเตอร์เฟช

- เพื่อบอกระบบให้รู้ว่าได้ทำกิจกรรมอะไรลงมา
- เพื่ออำนวยความสะดวกต่อการใช้งาน
- หลีกเลี่ยงข้อผิดพลาดที่เกิดจากผู้ใช้

หลักการเบื้องต้นของการออกแบบโดยคำนึงถึงผู้ใช้

- ทำความเข้าใจเกี่ยวกับพังก์ชันการทำงานทางธุรกิจต่าง ๆ ให้ดี
- นำอินเตอร์เฟซแบบ GUI มาใช้
- รู้ระดับความสามารถและประสบการณ์ของผู้ใช้ระบบ
- ต้องคิดว่าตนเอง เสมือนเป็นผู้ใช้คนหนึ่ง
- นำตัวแบบมาใช้ให้เกิดประโยชน์
- ออกแบบอินเตอร์เฟซด้วยความเข้าใจ
- ทำความคิดเห็นที่ได้มาปรับใช้ เพื่อปรับปรุงให้ดียิ่งขึ้น
- จัดทำเอกสารการออกแบบอินเตอร์เฟซ

คำแนะนำเกี่ยวกับการออกแบบ UI ที่ดี

- ผู้ใช้งานต้องรู้สึกว่า สิ่งที่กำลังต้องการจะเกิดขึ้น คืออะไร และจะต้องดำเนินการต่อไปอย่างไร
 - ตัวอย่าง**

บอกให้ผู้ใช้ทราบว่าต้องทำอะไร

Please type data

Select one or more options

บอกให้ผู้ใช้ทราบว่า ข้อมูลที่ป้อนเข้าไปนั้นไม่ถูกต้อง

Incorrect date!

Please type date format mm/dd/yyyy

บอกให้ผู้ใช้ทราบว่า ข้อมูลที่ป้อนเข้าไปนั้นถูกต้อง

Data OK

Select one or more options

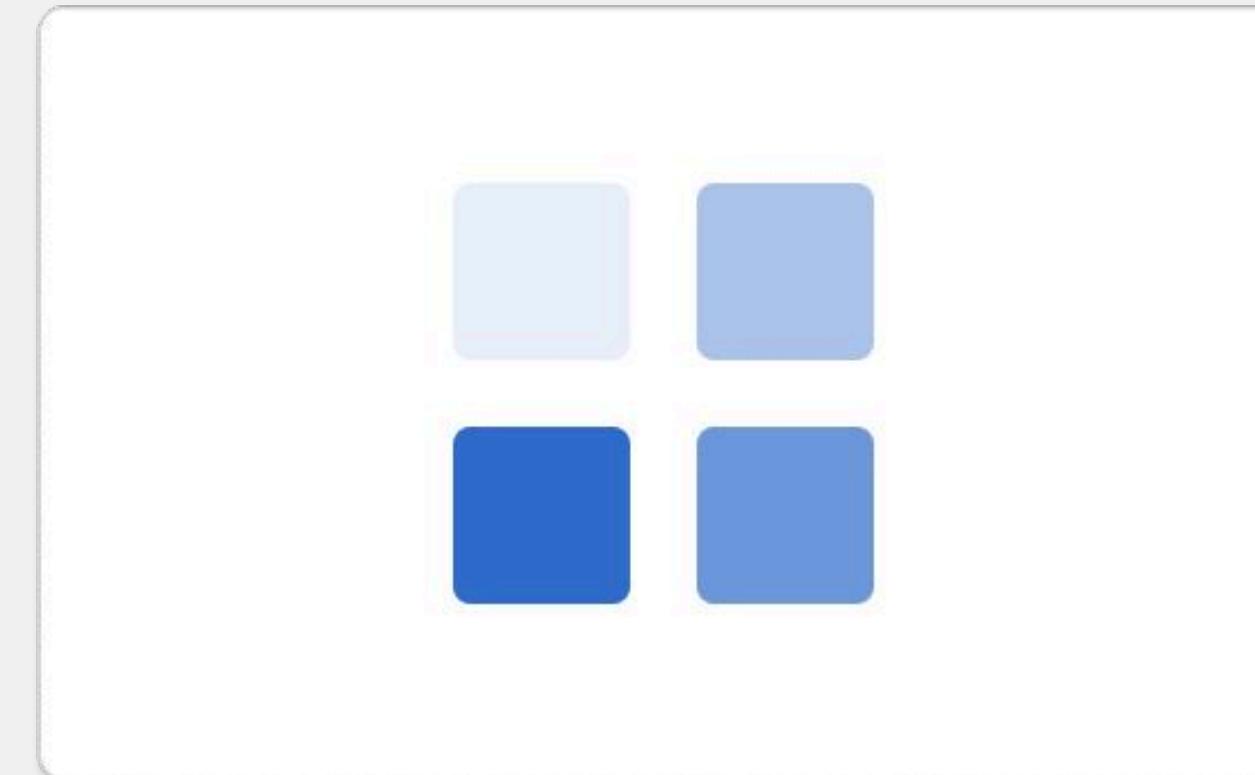
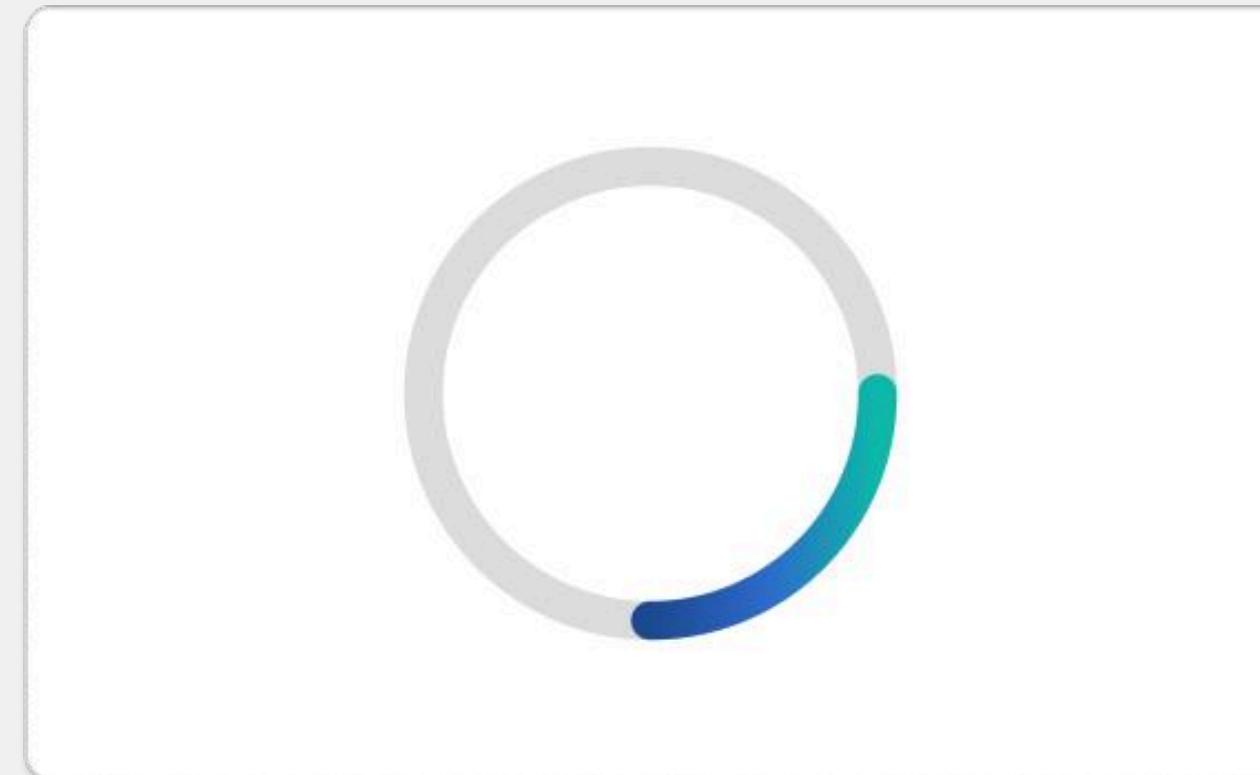
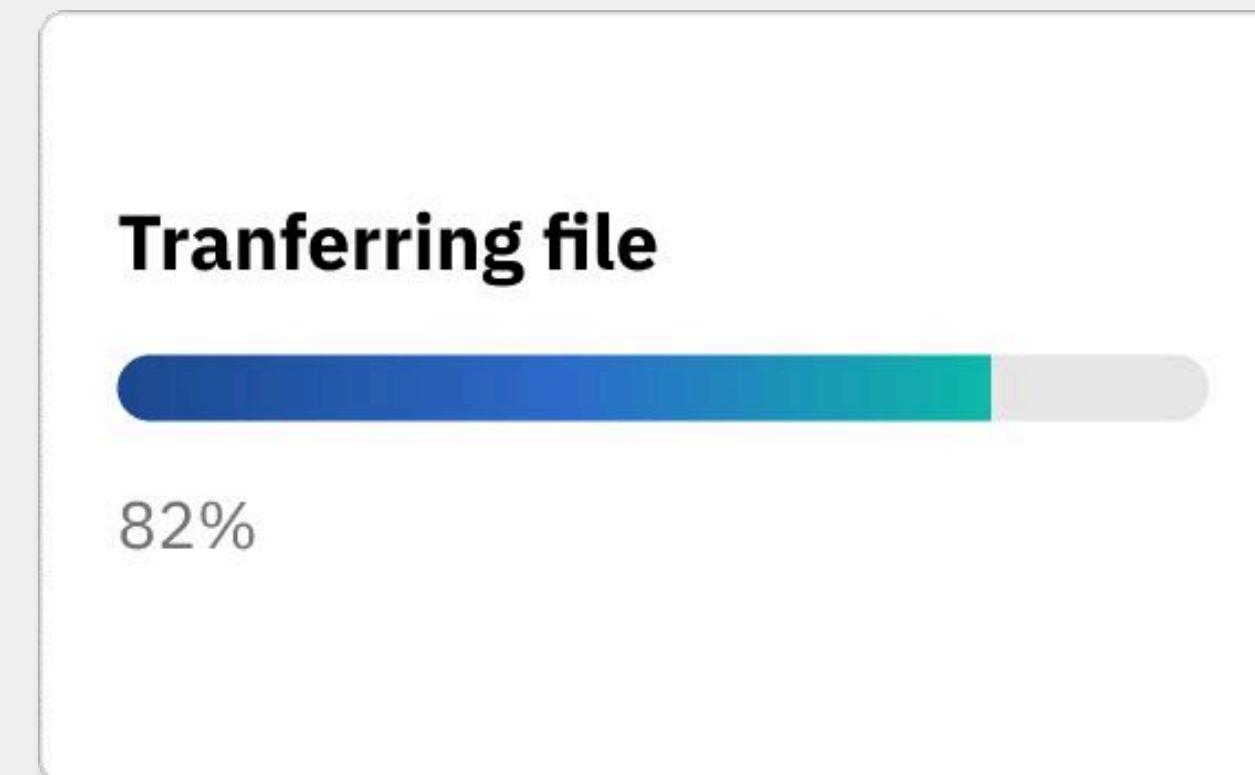
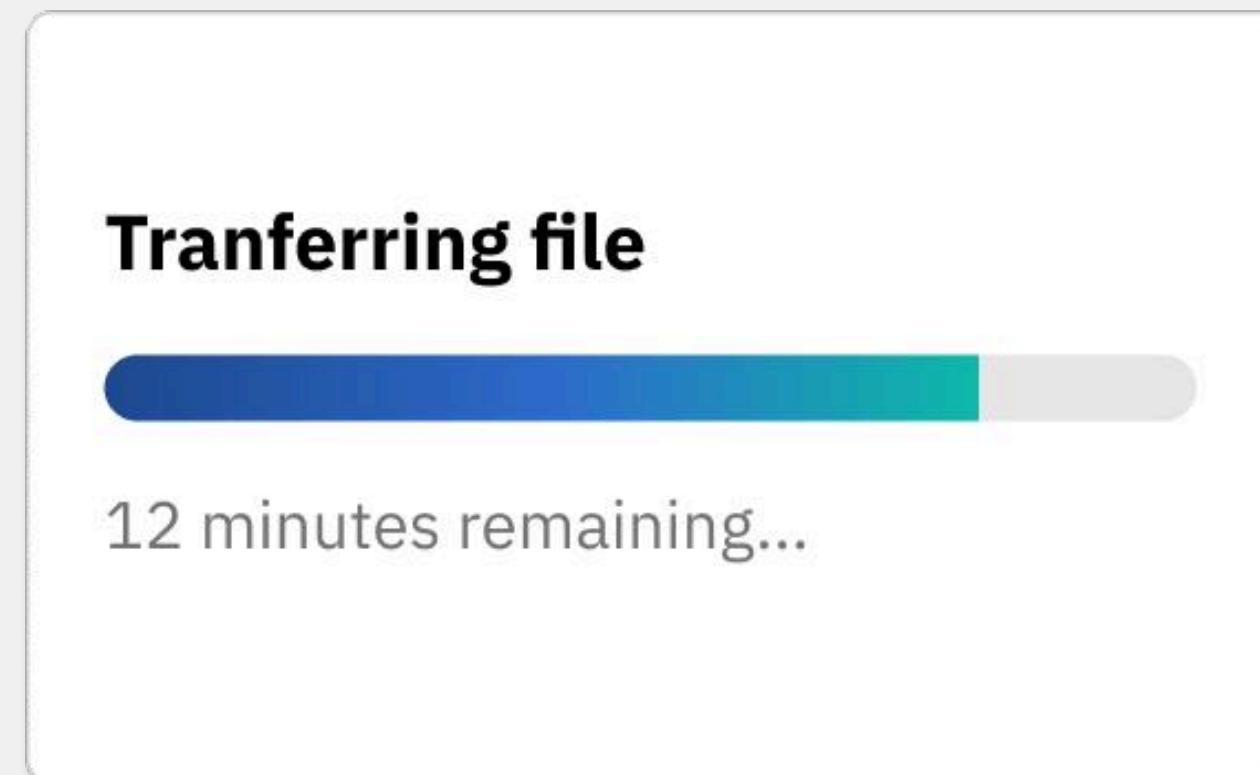
บอกให้ผู้ใช้ทราบว่า ระบบต้องใช้เวลาประมาณชักครุ่นนี้

Please wait...

This may take a few minutes...

คำแนะนำเกี่ยวกับการออกแบบ UI ที่ดี

- บอกให้ผู้ใช้ทราบว่า ระบบต้องใช้เวลาประมาณผลซักครู่หนึ่ง
 - ตัวอย่าง



คำแนะนำเกี่ยวกับการออกแบบ UI ที่ดี

- บอกให้ผู้ใช้ทราบว่า งานที่ส่งประมวลผลบันเสร็จสมบูรณ์หรือไม่
 - ตัวอย่าง

Printing Completed

File has been deleted

Try again...or contact your network administrator

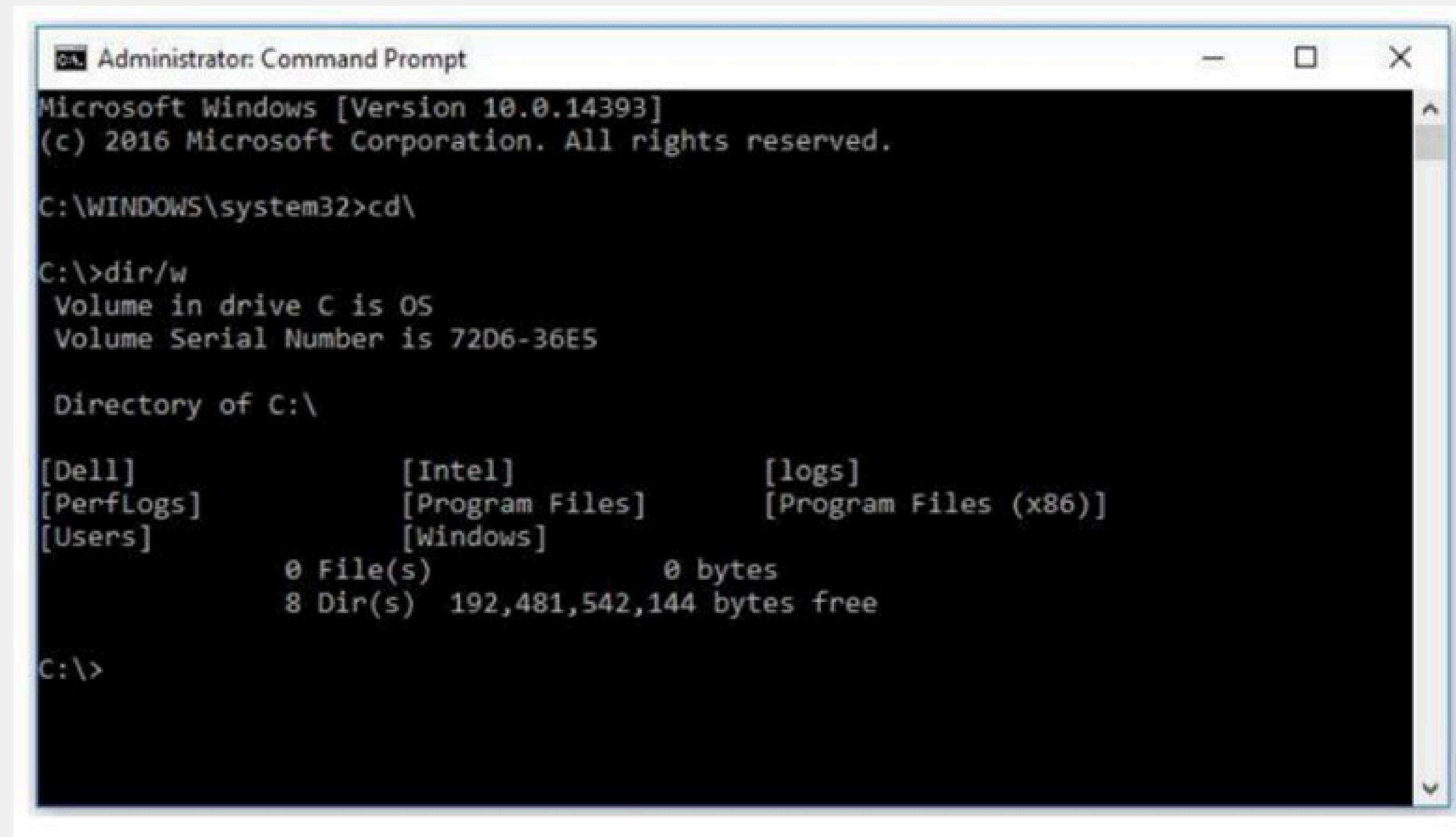
- ข้อความและคำอธิบาย จะต้องมีความยาวเพียงพอ ที่ผู้อ่านได้อ่านแล้วแล้วเกิดความเข้าใจในทันที
- การใช้เทคนิคและสีที่เหมาะสม
- ควรเลือกใช้ข้อพิດพลัดที่เกิดขึ้น
- การล็อกแป้นพิมพ์โดยไม่ให้สามารถสั่งการหรือป้อนมูลได ๆ

ชนิดของ User Interface

- มีลักษณะเป็นกราฟิก เรียกว่า “ส่วนต่อประสานกราฟิกกับผู้ใช้”
- เพื่อให้ผู้ใช้มีปฏิสัมพันธ์กับระบบอย่างมีประสิทธิภาพ
- รูปแบบที่นิยมใช้ แบ่งเป็น 6 ประเภท
 - การปฏิสัมพันธ์ด้วยภาษาคำสั่ง
 - การปฏิสัมพันธ์ด้วยรายการเลือกข้อความ
 - การปฏิสัมพันธ์ด้วยรายการเลือก (เมนู)
 - การปฏิสัมพันธ์ด้วยแบบฟอร์ม
 - การปฏิสัมพันธ์เชิงวัตถุ
 - การปฏิสัมพันธ์ด้วยภาษาธรรมชาติ**

ชนิดของ User Interface

- การอินเตอร์เฟสปฏิสัมพันธ์ด้วยภาษาคำสั่ง (Command Language Interaction)
 - ตัวอย่าง



```
Administrator: Command Prompt
Microsoft Windows [Version 10.0.14393]
(c) 2016 Microsoft Corporation. All rights reserved.

C:\WINDOWS\system32>cd\

C:\>dir/w
Volume in drive C is OS
Volume Serial Number is 72D6-36E5

Directory of C:\

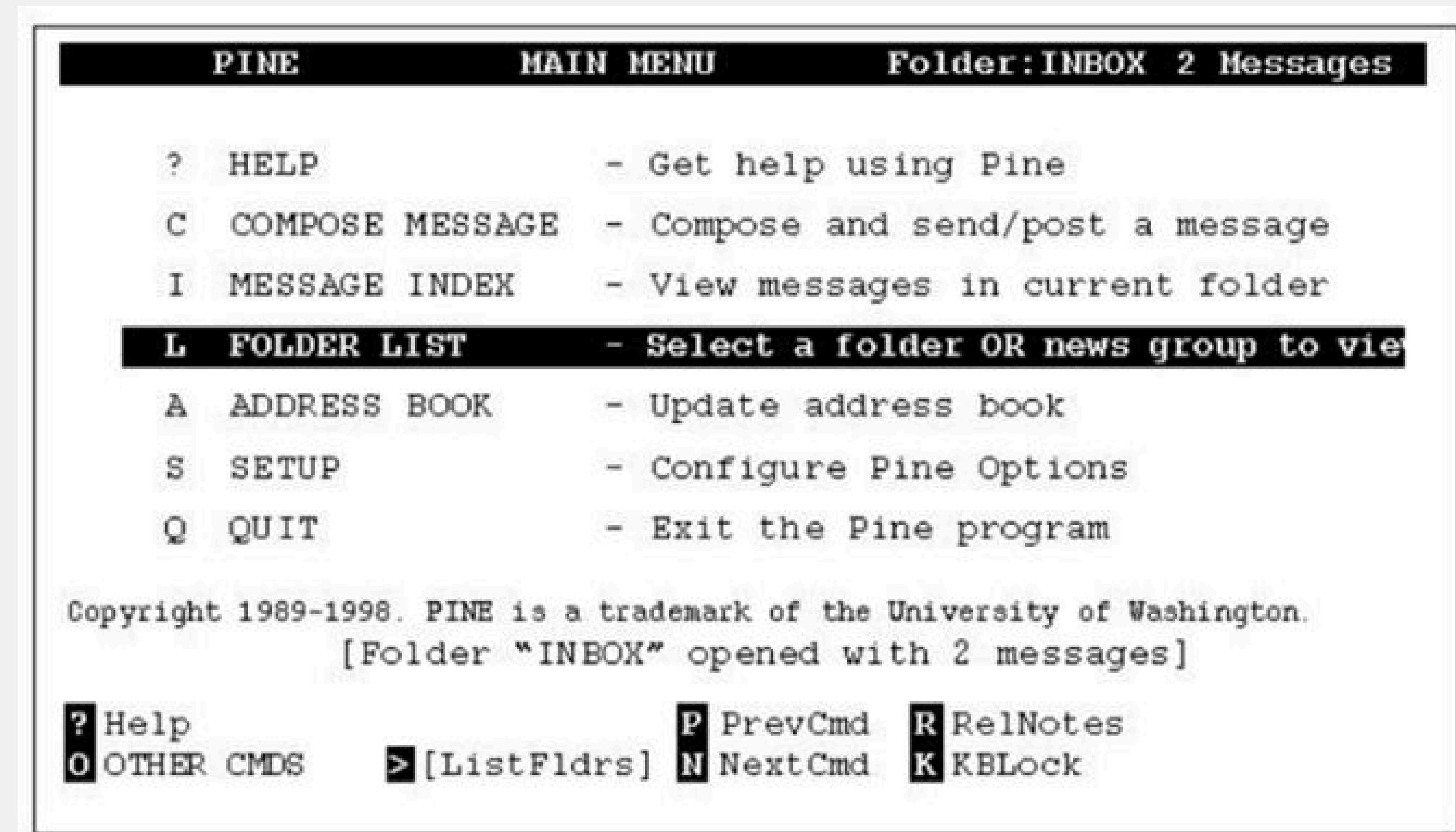
[Dell] [Intel] [logs]
[PerfLogs] [Program Files] [Program Files (x86)]
[Users] [Windows]

0 File(s) 0 bytes
8 Dir(s) 192,481,542,144 bytes free

C:\>
```

ชนิดของ User Interface

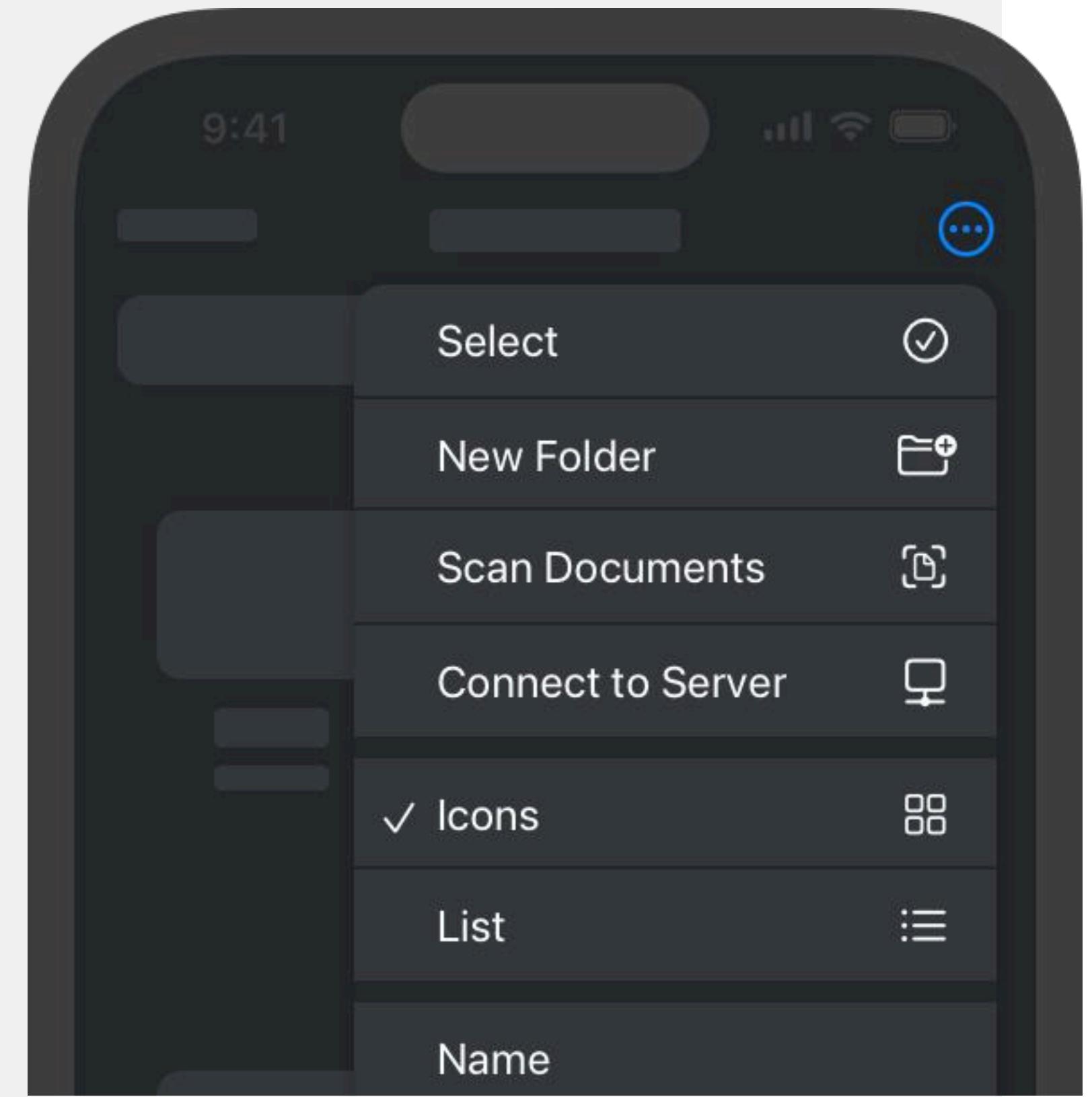
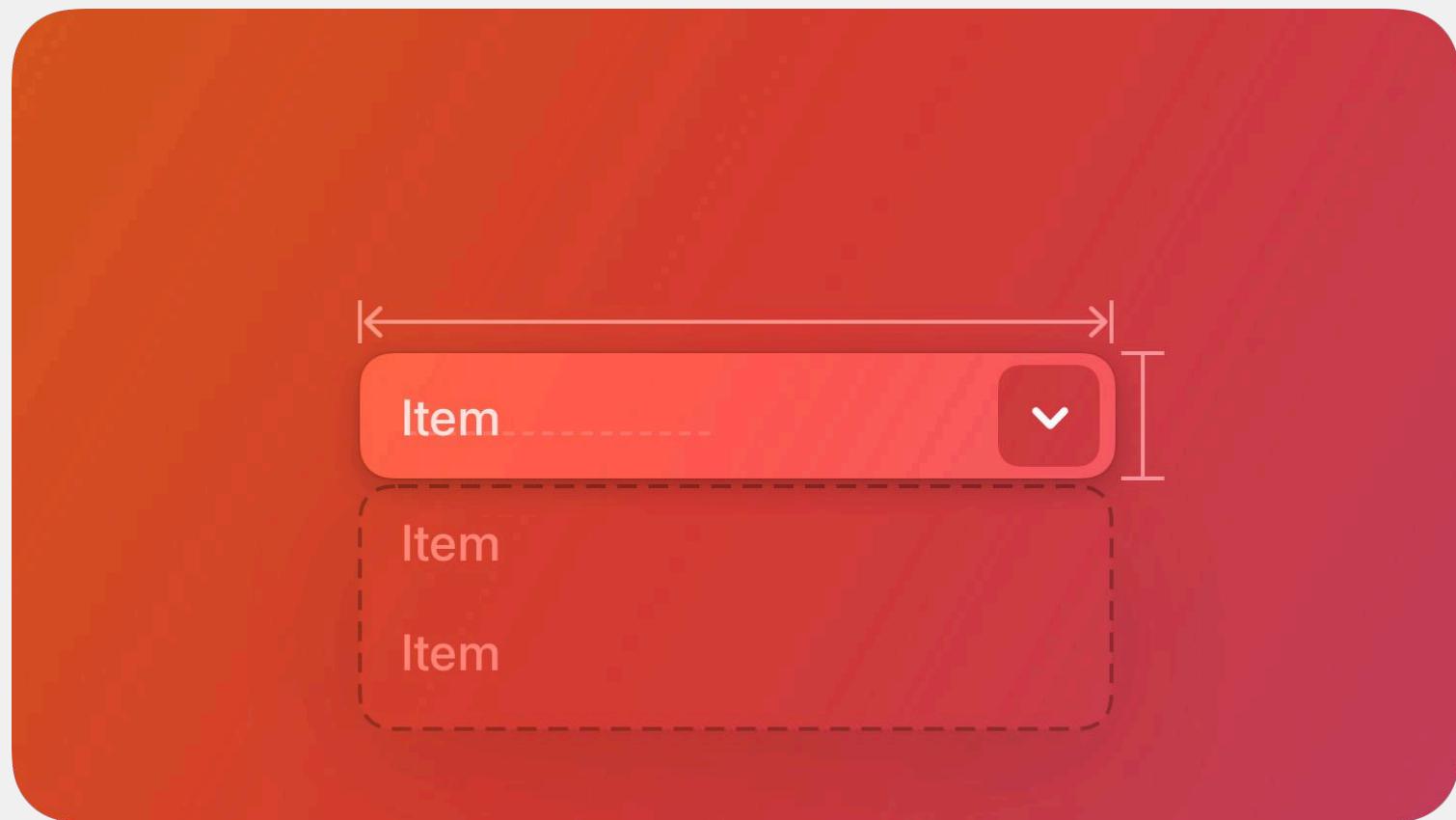
- การอินเตอร์เฟสด้วยการเลือกแบบข้อความ (Text Menu Interaction)
 - ตัวอย่าง



ชนิดของ User Interface

- การอินเตอร์เฟสด้วยเมนู (Menus)
 - ตัวอย่าง

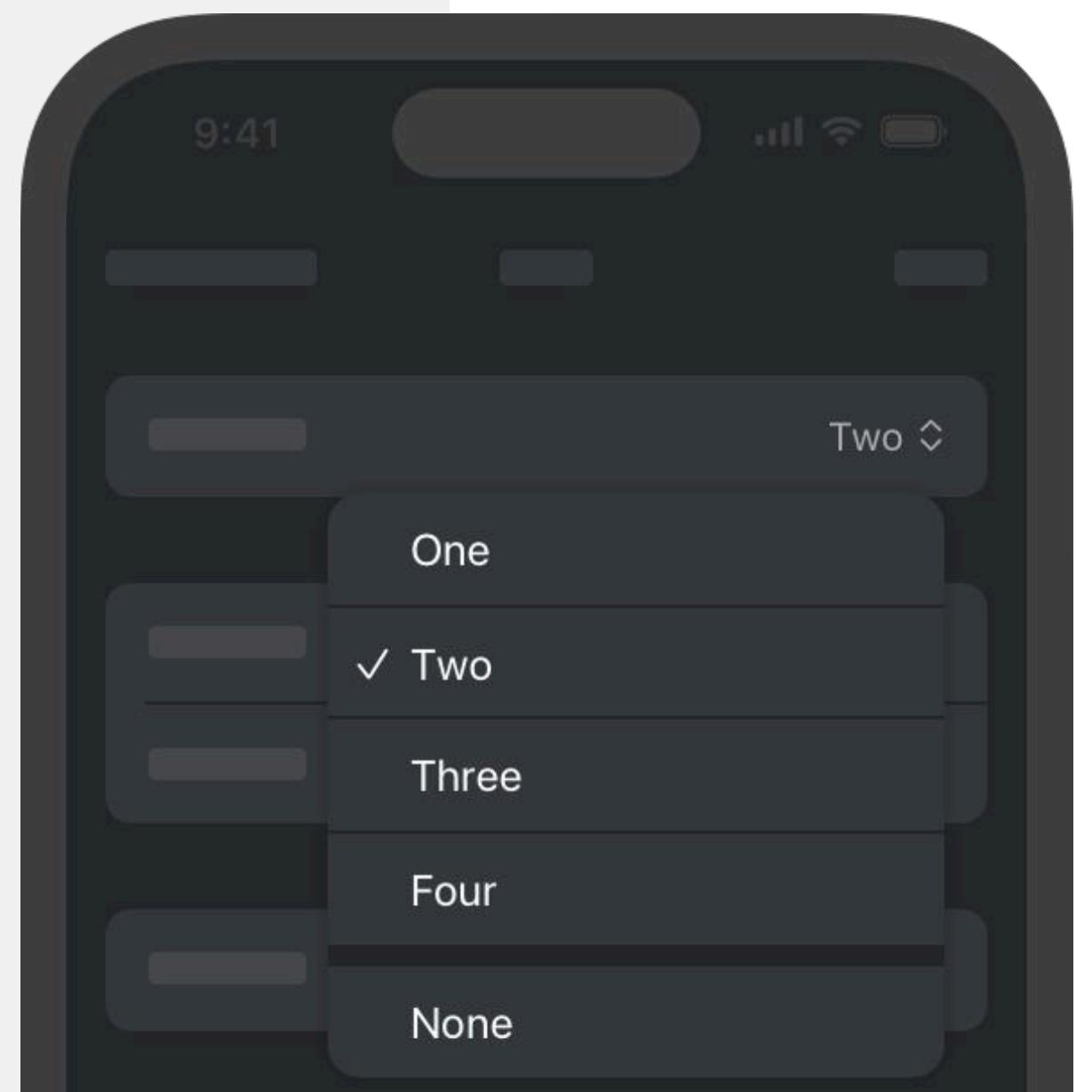
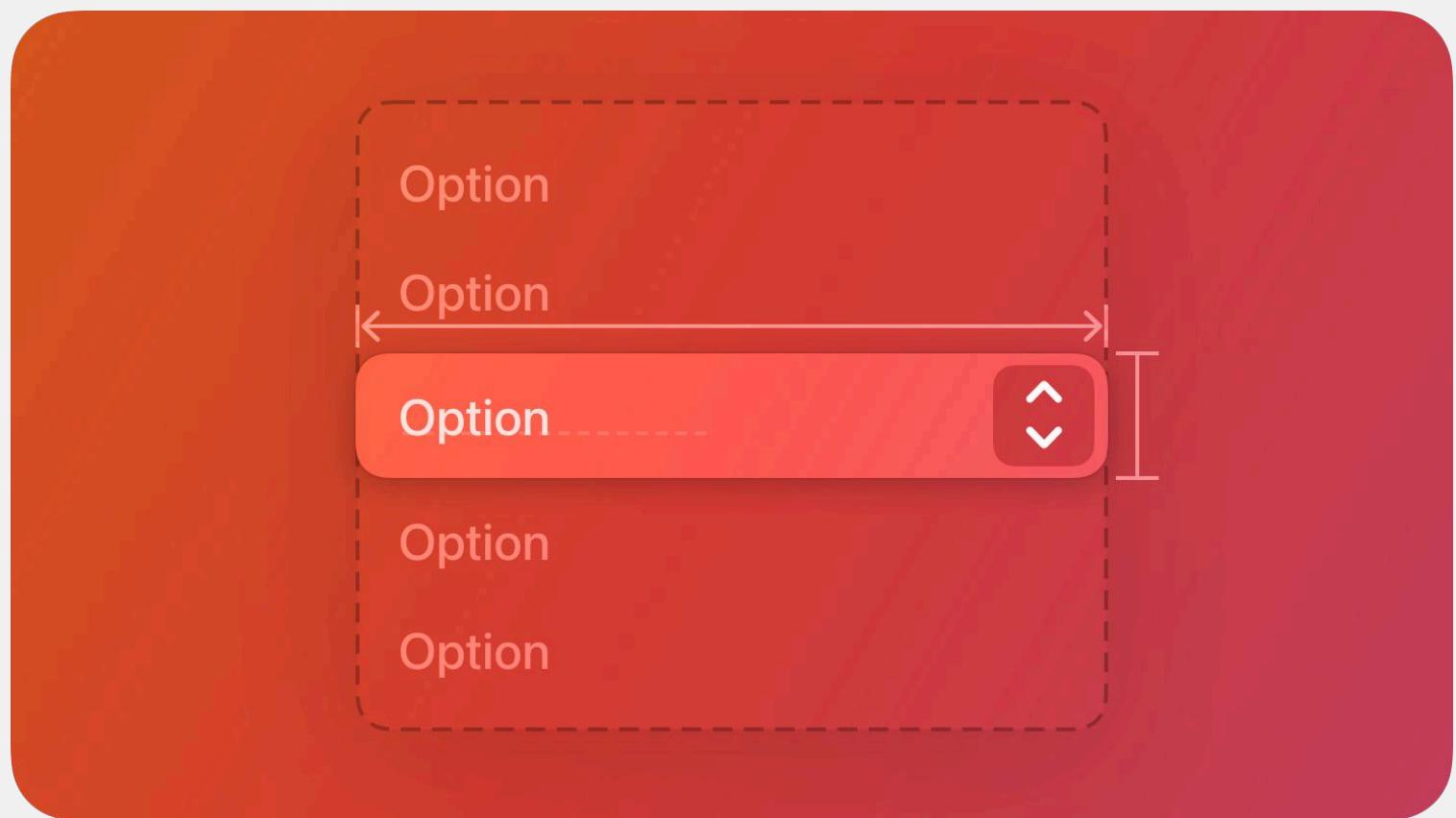
Pull-down buttons



ชนิดของ User Interface

- การอินเตอร์เฟสด้วยเมนู (Menus)
 - ตัวอย่าง

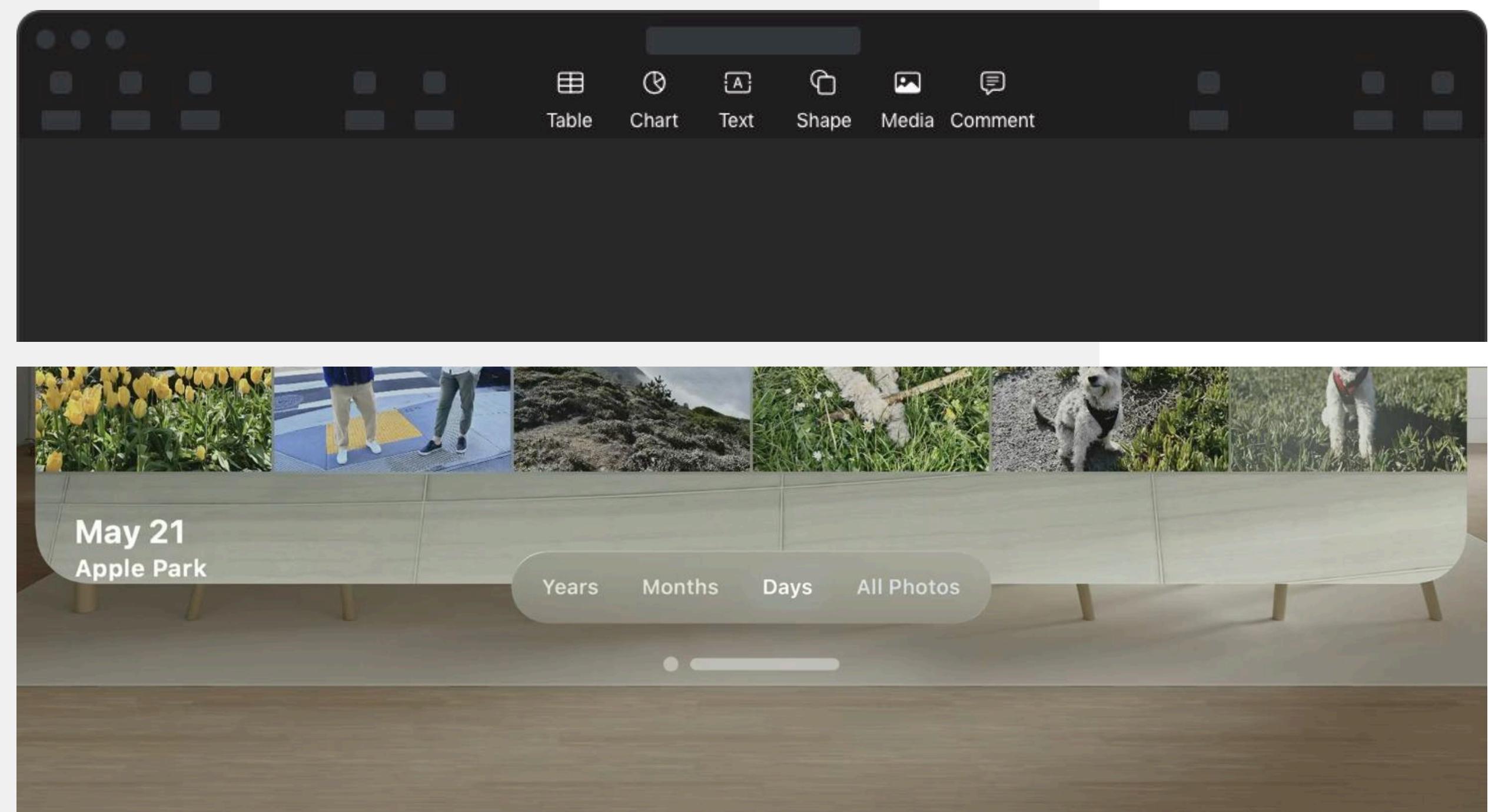
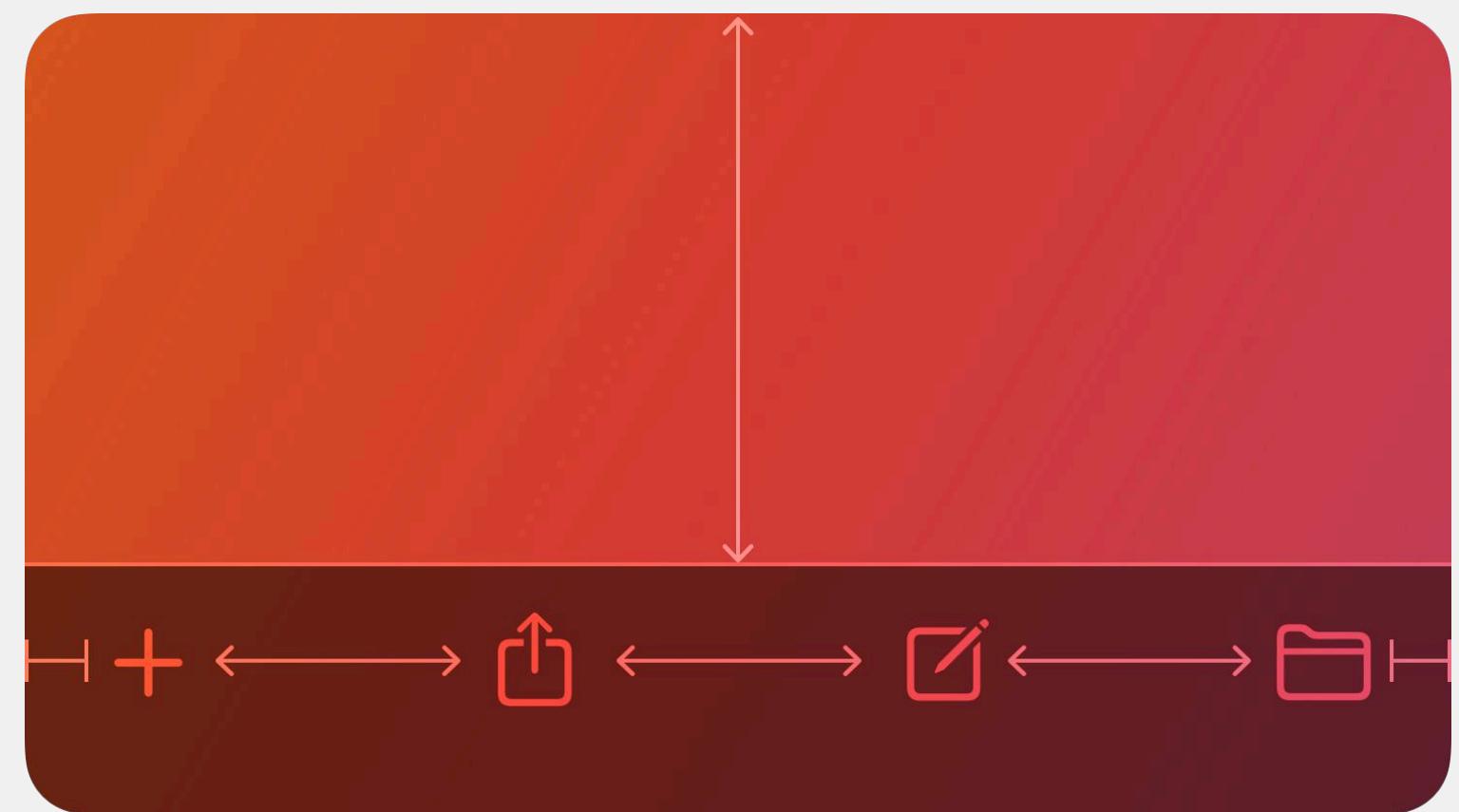
Pop-up buttons



ชนิดของ User Interface

- การอินเตอร์เฟสด้วยเมนู (Menus)
 - ตัวอย่าง

Toolbars



หินดของ User Interface

- การอินเตอร์เฟสด้วยแบบฟอร์ม
 - ตัวอย่าง

ข้อมูลส่วนตัว

2) Applicant Information

1) Select Program > 2) Applicant Information > 3) English Proficiency > 4) Address > 5) Educational Background > 6) Upload Document > 7) Submit > 8) Payment

สัญชาติ * :

เพศ * :

คำนำหน้า * :

ชื่อ * :

ชื่อกลาง :

นามสกุล * :

Given Name * :

Middle Name :

Surname * :

วันเกิด * :

เดือน * :

ปี * :

อายุ :

บัตรประชาชน * :

ข้อมูลความพิการ *

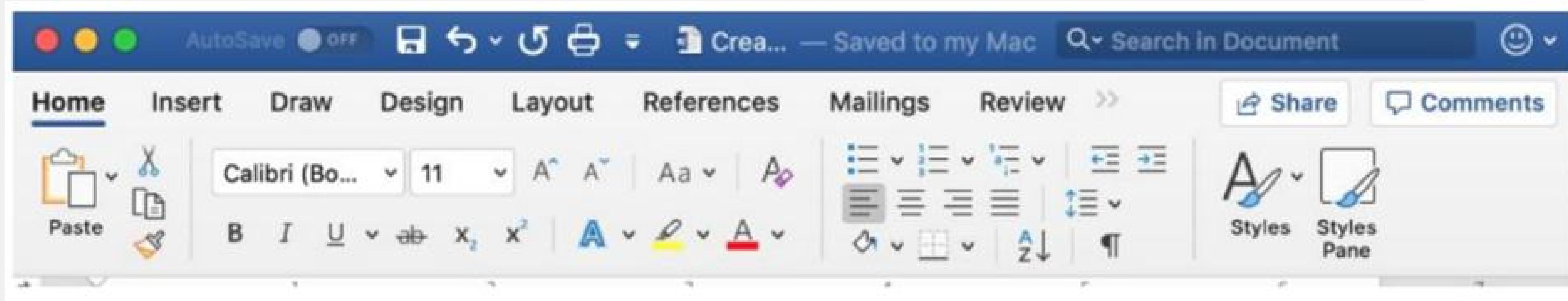
อาชีพปัจจุบัน * :

« ย้อนกลับ

ต่อไป »

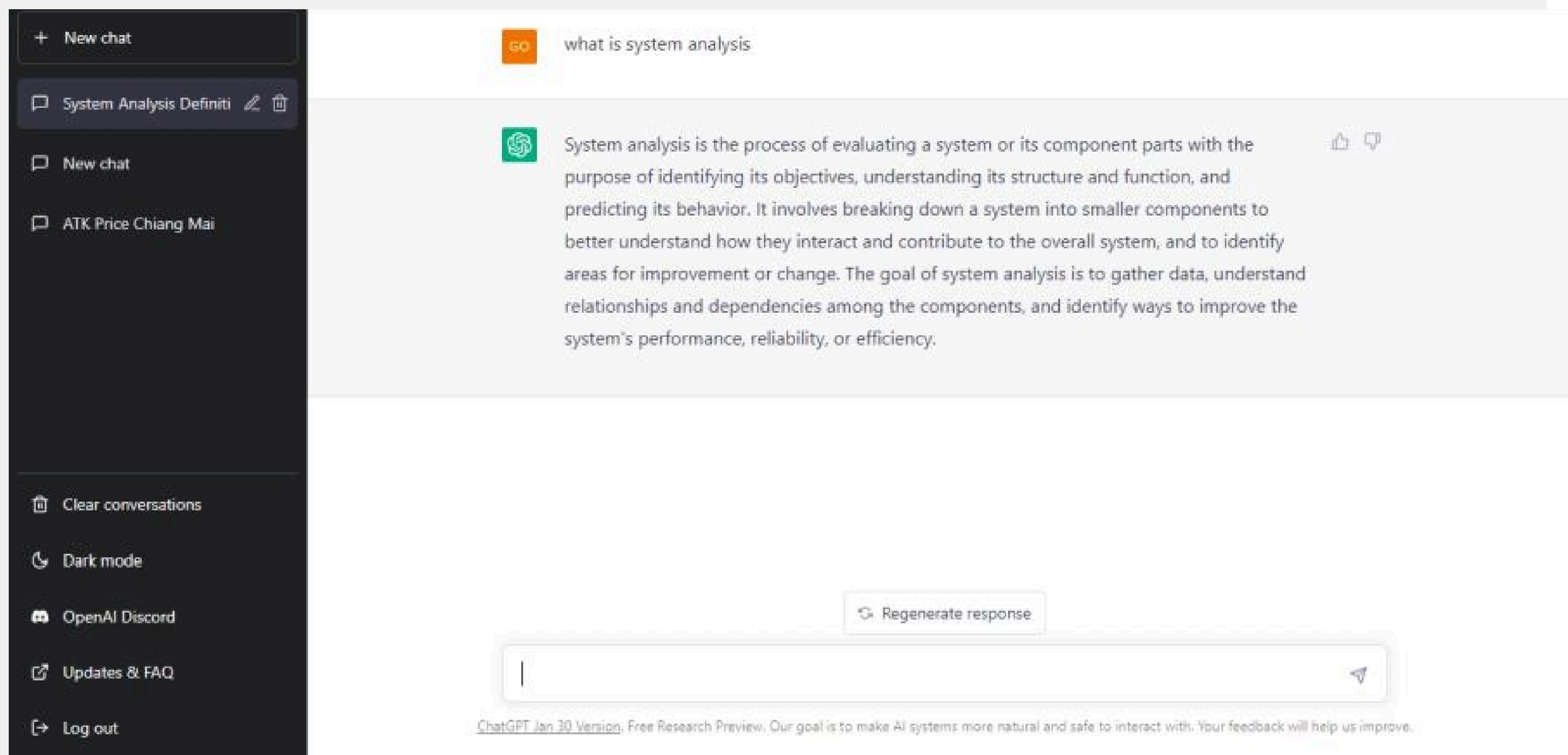
ชนิดของ User Interface

- การอินเตอร์เฟสด้วยการปฏิสัมพันธ์เชิงวัตถุ (Object-Based Interaction)
 - ตัวอย่าง



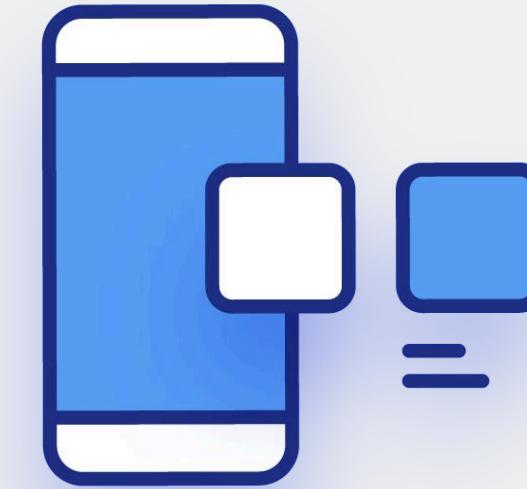
ชินดของ User Interface

- ชินดอันเตอร์เฟสดวยภาษาธรรมชาติ
 - ตัวอย่าง

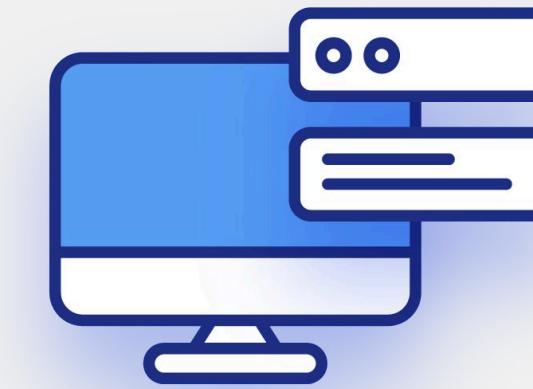


การเชื่อมโยง Diagram กับการออกแบบ User Interface (UI)

- ระบบงานพัฒนาในรูปแบบไหน



Mobile Application

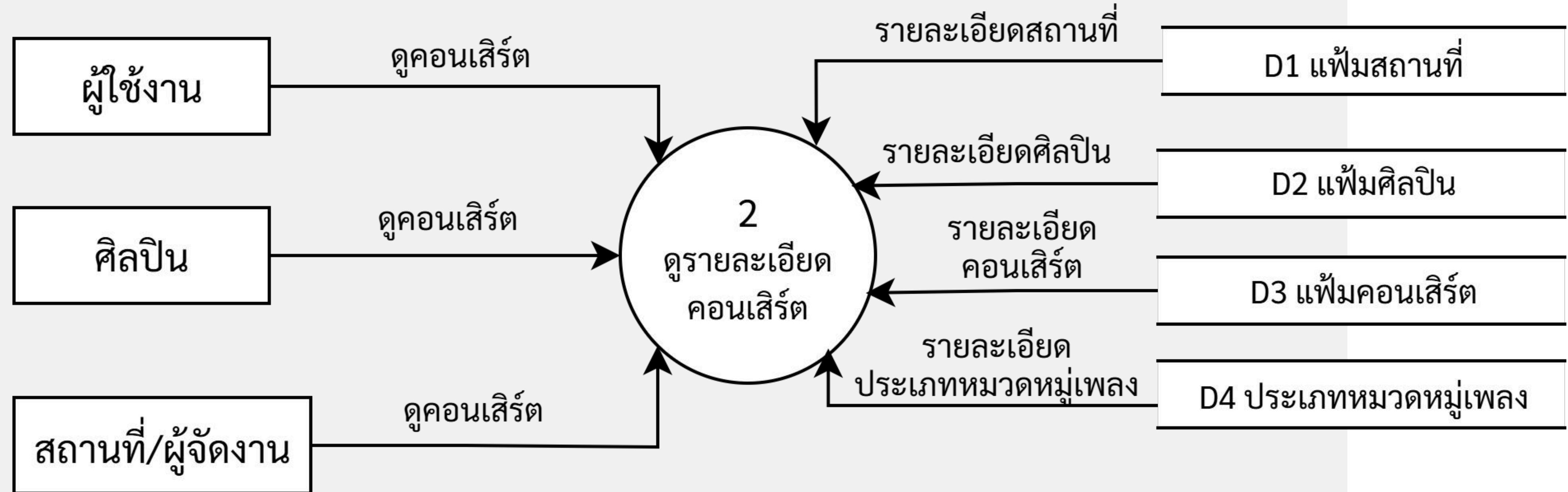


Web Application

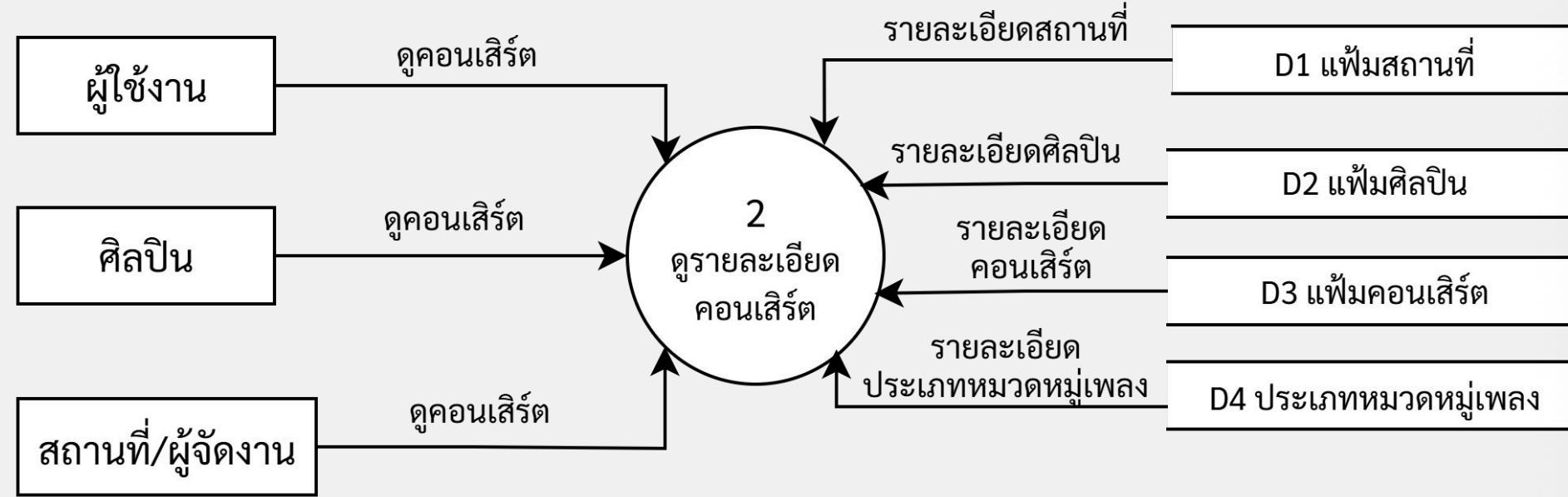
- Diagram ที่เกี่ยวข้องกับ User Interface มี 4 ชนิด ได้แก่ **Use Case Diagram, Data Flow Diagram, Database Schema และ Activity Diagram** โดยมีความสัมพันธ์กัน

การเชื่อมโยง Diagram กับการออกแบบ User Interface (UI)

- Data Flow Diagram



การเชื่อมโยง Diagram กับการออกแบบ User Interface (UI)



[← ข้อมูลลับ](#)

ริมพา 12 สุดสุด ไปเลยเพื่อน

วันที่: 15 Feb 2025

เวลา: 14:00 - 03:30

สถานที่: Wild_Calling_Farm_Park [ดูเส้นทาง](#)

ราคาบัตร: 1800 บาท

ช่องทางการซื้อบัตร: [ซื้อตั๋วที่นี่](#)

รายละเอียด: ไม่มีรายละเอียดเพิ่มเติม

ราคา สุดคุ้ม **999.-** สำหรับบัตร **TICKET** 1,000 บาทเท่านั้น

15 กุมภาพันธ์ 2568 | WILD CALLING FARM PARK | [www.allticket.com](#) | [INBOX PAGE RIMPA MUSIC FESTIVAL](#)

LEO รวมกับบันสก์กว่า

ขอบคุณภาพจากผู้จัดงานและศิลปิน เพื่อการประชาสัมพันธ์เท่านั้น

CONCERT KORAT

หน้าแรก คอนเสิร์ต สถานที่ ศิลปิน ติดต่อเรา ค้นหาคونเสิร์ตหรือศิลปิน ค้นหา เข้าสู่ระบบ

คอนเสิร์ต

ทั้งหมด THAI MASS THAI INDY HIP-HOP EDM ASIAN K-POP LGBTQ MORLAM INTER FOLK COUNTRY UNDERG

and Database Design

END UI/UX Design

8

**01-406-091-304
SYSTEM ANALYSIS AND DESIGN**

**Pakawat Kormitin
Kitsada Bunchanda
Sarinee Phakthin**

