

บ้านสุนัขอัจฉริยะแสนสุข (Smart Home for Dogs)  
Mobile Application โปรแกรมเพื่อการประยุกต์ใช้งานบนเครือข่ายสำหรับอุปกรณ์  
คอมพิวเตอร์เคลื่อนที่

รายงานฉบับสมบูรณ์  
เสนอต่อ  
ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ  
กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ได้รับทุนอุดหนุนโครงการวิจัย พัฒนาและวิศวกรรม  
โครงการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ ๒๐  
ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๐

โดย  
1.นาย ธนพนธ์ อาจอินทร์  
2.นาย ปิณณธร นาคสังข์  
3.นาย ชญะภัทร นิโครธานนท์  
อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กนต์ ศรีจันทร์ทองศิริ

สถาบันเทคโนโลยีนานาชาติสิรินธรมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ (ศูนย์รังสิต)

## รายงานผลการตรวจสอบเอกสาร

(กรุณาแนบไฟล์รายงานผลฉบับนี้ในหน้าที่ 2 ของข้อเสนอโครงการ)

ชื่อเอกสาร : บ้านอัจฉริยะสุนัขแสนสุข (staffnsc)

ชื่อ-นามสกุล : Staff-NSC

เปอร์เซ็นต์ความคล้ายทั้งหมด : 11.73 % (ตรวจ ณ วันที่ 31 มกราคม 2561)

เปอร์เซ็นต์ความคล้ายทั้งหมด คือ เปอร์เซ็นต์ความคล้ายทั้งหมดที่เอกสารของเราเหมือนกับแหล่งอื่น

เปอร์เซ็นต์ความคล้ายตามแหล่งที่มา คือ เอกสารของเรามีความคล้ายเป็นกี่เปอร์เซ็นต์ของแต่ละแหล่ง

\* หมายเหตุ หากเปอร์เซ็นต์ความคล้ายทั้งหมดเกิน 60% หรือมีรายการแหล่งที่มาใดที่มีค่าความคล้ายมากกว่า 20% ควรมีการอ้างอิงแหล่งที่มาในส่วนที่มีความคล้าย

### รายการแหล่งที่มาที่ควรอ้างอิง

1	18p22e0113: เกาะร้างห่างรัก ft. บักจ๋อย (โรงเรียนเบญจมราชูทิศ จันทบุรี)	3.33%	<div><div></div></div>
2	18p15s0054: ระบบติดตาม (มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตภูเก็ต)	3.29%	<div><div></div></div>
3	12P22N100	3.15%	<div><div></div></div>
4	11P12C469	3.04%	<div><div></div></div>
5	11P21N036	2.28%	<div><div></div></div>
6	17p11i0280: เทียว AEC. (มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม)	2.26%	<div><div></div></div>
7	16p14c0436: อุปกรณ์อ่านแถบตรวจอัจฉริยะ (มหาวิทยาลัยกรุงเทพ)	1.74%	<div><div></div></div>
8	18p14s0010: โปรแกรมจำลองการผันน้ำลงทะเลด้วยเครื่องผลักดันน้ำ (มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตภูเก็ต)	1.67%	<div><div></div></div>
9	13P21E011	1.6%	<div><div></div></div>
10	13p11c070	1.35%	<div><div></div></div>

## บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันนี้ มีสุนัขที่ถูกทอดทิ้งเพิ่มขึ้นเป็นจำนวนมาก ทำให้มีสุนัขจรจัดเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้มีจำนวนสุนัขภายในมูลนิธิช่วยเหลือสัตว์เลี้ยวมีจำนวนเพิ่มขึ้น ซึ่งจัดเป็นปัญหาเรื้อรังที่ส่งผลต่อการจัดสรรงบประมาณ การวางแผนทางการดูแลสุนัข และการเร่งทำหมันสุนัขภายในมูลนิธิ ประกอบกับหลายครัวเรือนประสบปัญหาการเลี้ยงดูสุนัข เช่น การไม่พร้อมดูแล การเคลื่อนย้ายสัตว์เลี้ยวในขณะที่กำลังย้ายที่อยู่อาศัย หรือการขาดความรับผิดชอบต่อสุนัขที่เลี้ยง

จึงได้มีการจัดทำแอปพลิเคชันเพื่อประชาสัมพันธ์ให้มีการป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าวโดยการเปิดช่องทางออนไลน์ในการหาที่อยู่อาศัยให้สุนัขและส่งเสริมให้มีการเลี้ยงสุนัขโดยไม่มีความจำเป็นต้องเกิดการซื้อขาย

## กิตติกรรมประกาศ

โครงการนี้จัดทำเสร็จโดยสมบูรณ์ ด้วยแรงผลักดันจากอาจารย์ที่ปรึกษาผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กันต์ ศรีจันทร์ทองศิริ ที่คอยให้คำแนะนำและ เพื่อนสมาชิกในกลุ่มที่คอยช่วยเหลือ รับฟังปัญหา ร่วมกันช่วยแก้ไขและ ให้คำปรึกษาซึ่งกันและกัน

สุดท้ายนี้ต้องขอขอบคุณศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติที่ได้มอบทุนอุดหนุนแก่ โครงการการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ ๒๐ จำนวนเงินทั้งสิ้น ๓,๐๐๐ บาทถ้วน เพื่อใช้ในการพัฒนาโครงการบ้านสุนัขอัจฉริยะแสนสุข (Smart Home for Dogs) นี้

ธนพนธ์ อาจอินทร์

ปณณธร นาคสังข์

ชญะภัทร นิโครธานนท์

## สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทนำ .....	ก
กิตติกรรมประกาศ .....	ข
บทที่ 1 วัตถุประสงค์และเป้าหมายของโครงการ.....	1
1.1 วัตถุประสงค์ของโครงการ .....	1
1.2 เป้าหมายของโครงการ .....	1
บทที่ 2 รายละเอียดของการพัฒนา .....	2
2.1 เนื้อเรื่องย่อ .....	2
2.2 ทฤษฎีหลักการและเทคนิคหรือเทคโนโลยีที่ใช้ .....	3
2.3 เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา .....	3
2.4 รายละเอียดโปรแกรมที่ได้พัฒนาในเชิงเทคนิค .....	4
2.5 ขอบเขตและข้อจำกัดของโปรแกรมที่พัฒนา .....	5
บทที่ 3 .....	6
3.1 กลุ่มผู้ใช้โปรแกรม .....	6
3.2 ปัญหาและอุปสรรค .....	6
3.3 แนวทางในการพัฒนาและประยุกต์ใช้ร่วมกับงานอื่น ๆ ในขั้นต่อไป .....	6
บทที่ 4 สรุปและข้อเสนอแนะ .....	7
สถานที่ติดต่อของผู้พัฒนาและอาจารย์ที่ปรึกษา .....	8
ภาคผนวก .....	9

### วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อหาที่อยู่ให้สุนัขสำหรับผู้ที่ต้องการรับเลี้ยงสุนัข
2. เพื่อลดจำนวนสุนัขที่มีมากภายในมูลนิธิและสถานรับเลี้ยงภาครรัฐและภาคเอกชน
3. เพื่อประชาสัมพันธ์ให้มีการป้องกันและตระหนักถึงปัญหาของสุนัขจรจัด

### เป้าหมายของโครงการ

1. การพัฒนาโมบายแอปพลิเคชันเพื่อช่วยหาที่อยู่อาศัยให้สุนัข
2. เพิ่มขนาดการใช้งานของบุคคลทั่วไปให้กว้างมากยิ่งขึ้น

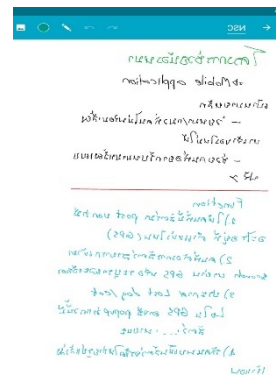
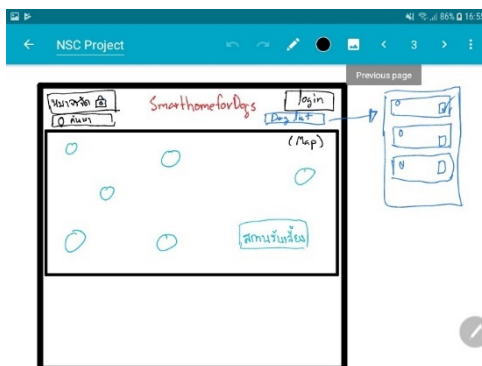
## รายละเอียดของการพัฒนา

## 1. เนื้อเรื่องย่อ (Story board)

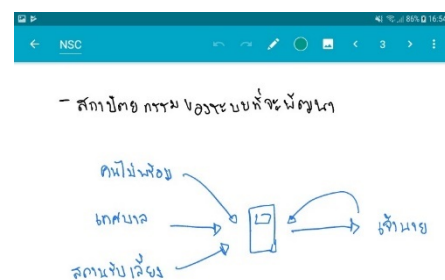
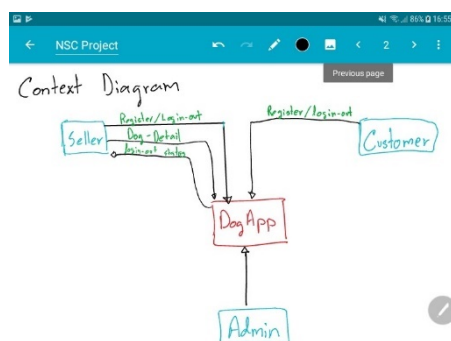
หลักจากที่ได้รับการคัดเลือกทางเราก็ได้เริ่มลงมือทำโปรเจกกันเลย โดยเราได้วางโครงสร้างและคิดฟังก์ชันหลักๆที่ทางแอปพลิเคชันของเราควรมีโดยรายละเอียดการพัฒนาเป็นไปดังนี้

## 1.1 วางแผนและออกแบบตัวโปรแกรม

ทางเราได้เริ่มจากการออกแบบโดยใช้เทคนิค Low-Fidelity Wireframe ผ่านแอปเล็ต Android โดยได้ร่างโครงร่างหน้าหลัก รวมไปถึงการใช้งานฟังก์ชันหลักๆ



## 1.2 ออกแบบสถาปัตยกรรมของระบบแบบคร่าวๆของ Database, Context Diagram และ Server



### 1.3 หลังจากที่ยกแบบและวางแผนเสร็จสิ้น ทางเราก็ได้ลงมือทำโปรเจกจนเสร็จสมบูรณ์



## 2. ทฤษฎีหลักการและเทคนิคหรือเทคโนโลยีที่ใช้

- 2.1 คำสั่งปฏิบัติการการใช้ภาษา PHP เพื่อควบคุมการทำงานของระบบ อาทิเช่น ฟังก์ชัน Login, Logout ได้มีคำสั่งให้ตรวจสอบ username ว่ามีซ้ำกับระบบหรือไม่, ฟังก์ชันตรวจสอบ password และ password confirmation ว่ามีความเหมือนกันหรือไม่
- 2.2 ฟังก์ชัน Request เป็น algorithm ให้ผู้ใช้ สามารถค้นหาสุนัขที่ตนต้องการได้ โดยการกรอกข้อมูลเพียงเล็กน้อย จากนั้นระบบจะทำการวิเคราะห์และดึงข้อมูลของสุนัขที่มีความคล้ายคลึงจาก server มาแสดงผล
- 2.3 การแสดงผลผ่าน GPS โดยใช้ Google Map ในฟังก์ชันนี้เราได้ใช้คำสั่ง PHP กับ JavaScript ในการออกคำสั่งให้ระบบทำการพล็อตตำแหน่งลง Google map โดยอิงจาก พิกัด latitude, longitude ที่ได้บันทึกมาจากผู้ใช้

## 3. เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา

- 3.1 คอมพิวเตอร์
- 3.2 ภาษา PHP
- 3.3 ภาษา JavaScript
- 3.4 ภาษา HTML และ CSS
- 3.5 ระบบการจัดเก็บฐานข้อมูลที่ใช้ในการเก็บข้อมูลโดยใช้ MySQL โปรแกรมระบบจัดการฐานข้อมูล มีหน้าที่เก็บข้อมูลอย่างเป็นระบบ รองรับคำสั่ง SQL เป็นเครื่องมือสำหรับเก็บข้อมูล ที่ต้องใช้



ร่วมกับเครื่องมือหรือโปรแกรมอื่นอย่างบูรณาการ โดยกลุ่มของเราใช้ MySQL ร่วมกับเครื่องบริการเว็บ (Web-Server) เพื่อให้ทำงานกับภาษาฝั่งบริการ (Server side) เช่น ภาษา PHP

3.6 Server ที่ใช้ติดต่อกับระบบฐานข้อมูลของ Bitnami ใน **Google Cloud Platform** ระบบคลาวด์แพลตฟอร์มที่ให้บริการลักษณะ Web Server มีความสามารถในการวิเคราะห์และจัดการข้อมูล โดยระบบ Cloud คือการทำงานร่วมกันของ Server จำนวนมาก

3.7 โปรแกรม Putty สำหรับการเชื่อมต่อ Database MySQL ให้ออนไลน์

3.8 โปรแกรม FileZilla เป็นโปรแกรมสำหรับอัปข้อมูลลง Server

3.9 โปรแกรม GitHub Desktop เครื่องมือสำหรับการติดต่อสื่อสารกับเพื่อนร่วมทีม และการสำรองและแก้ไขข้อมูลแบบออนไลน์

#### 4. รายละเอียดโปรแกรมที่ได้พัฒนาในเชิงเทคนิค

##### 4.1 Input/ Output Specification

Input: การตอบโต้คำสั่งระหว่างเว็บไซต์หรือโทรศัพท์มือถือและผู้ใช้

Output: การตกลงกันเรื่องการเลี้ยงดูสุนัขระหว่างผู้รับเลี้ยงสุนัขและผู้ปล่อยเลี้ยงสุนัข,

##### 4.2 Functional Specification

1. ระบบการ Request ให้ผู้รับเลี้ยงสุนัข สามารถหาคุณสมบัติพื้นฐานของสุนัขที่ต้องการจะรับเลี้ยง
2. มีระบบการสมัครสมาชิก
3. ระบบ QR Code เพื่อเชื่อมต่อไปยัง LINE@ หรือ บัญชีทางการของไลน์สำหรับโปรเจค Smart Home For Dogs
4. ระบบการเพิ่มข้อมูลสุนัขไปยังระบบโดยผู้ปล่อยเลี้ยงสุนัข โดยข้อมูลที่ถูกละไว้จะเชื่อมโยงกับ Google Maps
5. การใช้งานฟังก์ชันพื้นฐานบน Google Maps เช่น Zoom, การแสดงตำแหน่งเรียลไทม์ของผู้ใช้งาน

## 5. ขอบเขตและข้อจำกัดของโปรแกรมที่พัฒนา

-เว็บไซต์และแอปพลิเคชันประกอบไปด้วยระบบต่อไปนี้

-ระบบการแลกเปลี่ยนสุนัข ระบบที่ทำให้คนที่ต้องการจะเลี้ยงสุนัข ผู้ที่มีสุนัขแล้วไม่สามารถเลี้ยงและสถานรับเลี้ยง ได้แลกเปลี่ยนสุนัขกันส่งผลให้ระบบนี้ต้องการผู้ใช้จำนวนหนึ่งจึงจะใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

-ระบบการเรียกดูข้อมูลสุนัข

-ระบบถ่ายรูปและแจ้งเตือนสุนัขจรจัด

- ระบบสมาชิก

### กลุ่มผู้ใช้โปรแกรม

1. ผู้ที่ต้องการจะเลี้ยงสุนัข
2. ผู้ที่มีสุนัขแต่ไม่พร้อมที่จะเลี้ยงสุนัข
3. บุคคลทั่วไปที่พบหมาจรจัด

### ปัญหาและอุปสรรค

1. เนื่องจากเป็นแอปพลิเคชันเป็นระบบแบบ responsive จึงทำให้การจัดการและการทำงานงานยากขึ้นกว่าเดิม อีกทั้งยังทำให้ต้องเสียเวลาในการเรียนรู้เพิ่มเติม
2. เนื่องจากทางแอปพลิเคชันของเรายังเป็นแบบทดสอบอยู่ ทำให้การติดต่อไปยังองค์กรต่าง ๆ นั้นเป็นไปได้ด้วยความยากลำบาก
3. เนื่องจากงบประมาณที่จำกัดจึงทำให้ต้องเลือก Server ที่มีราคาถูก ส่งผลให้การประมาณผลของโปรแกรมมีความล่าช้าและการใช้งานเป็นไปอย่างจำกัด

### แนวทางในการพัฒนาและประยุกต์ใช้ร่วมกับงานอื่น ๆ ในขั้นต่อไป

1. ในขั้นต่อไปเราจะเปิดใช้โครงงานของเราให้บุคคลทั่วไปใช้และเพิ่มความเร็วของ server
2. เราจะขอความร่วมมือกับสถานรับเลี้ยงทั้งภาครัฐและเอกชนเพื่อเพิ่มหมาเข้าไปในฐานข้อมูล
3. ประชาสัมพันธ์ผ่านโซเชียลมีเดียต่าง ๆ เช่น Facebook, Twitter, Pantip โดยสื่อสารผ่าน Infographic หรือการประชาสัมพันธ์

## ข้อสรุป

การพัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน แบบ Responsive โดยใช้ชื่อว่า Smart Home For Dogs นี้ ผู้จัดทำได้ดำเนินงานตามขั้นตอนที่ได้นำเสนอในหัวข้อก่อนหน้านี้ ทั้งนี้เว็บแอปพลิเคชันของเราสามารถจัดการและเชื่อมต่อกับ Server ได้เป็นอย่างดี โดยเพื่อนๆในกลุ่มได้มีส่วนร่วมและช่วยกันพัฒนาแอปพลิเคชันจนเสร็จสมบูรณ์

## ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีตัวเลือกของสัตว์ให้มากขึ้นเช่น แมว ไม่ใช่แค่เพียงสุนัขเพียงอย่างเดียว
2. ควรมีวิธีการเก็บค่าเช่า สถิติ และ การประเมินจากผู้ใช้งานแอปพลิเคชัน
3. เนื่องจากตัวแอปพลิเคชันยังเป็นแบบตัวทดลองจึงทำให้ระบบปฏิบัติการยังมีความหละหลวมทางด้านความปลอดภัย

## สถานที่ติดต่อของผู้พัฒนาและอาจารย์ที่ปรึกษา

### ผู้พัฒนาโครงการ

ที่อยู่ที่สามารถติดต่อได้ : 238 หมู่.3 ตำบล ศีลา อ.เมือง จ.ขอนแก่น 40000

โทรศัพท์มือถือ : 0859287033

อีเมลล์ : ponsmd1234@gmail.com

2.นาย ปณณธร นาคสังข์

ที่อยู่ที่สามารถติดต่อได้ : 33/2 ,ม.8 ต.บางพลีใหญ่ อ.บางพลี จ.สมุทรปราการ

โทรศัพท์มือถือ : 099-1615699

อีเมลล์ : pannathornn@gmail.com

3. นาย ชญะภัทร นิโครธานนท์

ที่อยู่ที่สามารถติดต่อได้ : 3/10 ซอย 5 ถ.แสนสุข ต.แสนสุข อ.เมืองชลบุรี จ. ชลบุรี 20130

โทรศัพท์มือถือ : 064-9087955

อีเมลล์ : xjellomasterx@gmail.com

### อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ

ชื่อ-นามสกุล กันต์ ศรีจันทร์ทองศิริ (ชาย)

ระดับการศึกษา ปริญญาเอก ตำแหน่งทางวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.

สังกัด/สถาบัน สาขา คอมพิวเตอร์ ภาควิชา คอมพิวเตอร์ คณะ วิศวกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้ารัตนโกสินทร์ (ศูนย์รังสิต)

สถานที่ติดต่อ เลขที่99 ถ.พหลโยธิน ม.18 ต.คลองหนึ่ง อ.คลองหลวง จ.ปทุมธานี 12120

โทรศัพท์ 02-986-9009 มือถือ 0894466579 e-mail gun@siit.tu.ac.th

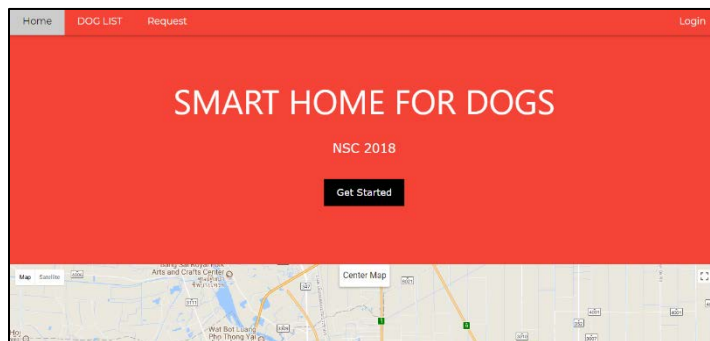
## ภาคผนวก (Appendix)

### คู่มือการติดตั้งอย่างละเอียด

1. เปิดเว็บแอปพลิเคชันขึ้นมา ผ่าน URL: <https://35.198.221.20/> (สามารถใช้ผ่านโทรศัพท์มือถือได้)

### คู่มือการใช้งานอย่างละเอียด

1. เปิดแอปพลิเคชันขึ้นมา จะพบกับหน้าแรก



แอปพลิเคชันผ่านคอมพิวเตอร์

แอปพลิเคชันผ่านโทรศัพท์มือถือ

2. ผู้ใช้ต้องทำการสมัครสมาชิกก่อน (ในกรณีที่ไม่ต้องกรอกข้อมูลสุนัข ไม่จำเป็นต้องสมัครสมาชิก)

แอปพลิเคชันผ่านคอมพิวเตอร์

Home

### Login form

Username:

Password:

☐ Remember me

Submit

Sign Up

Home

### Sign Up

Username

Password

Repeat Password

By creating an account you agree to our Terms & Privacy.

Cancel Sign Up

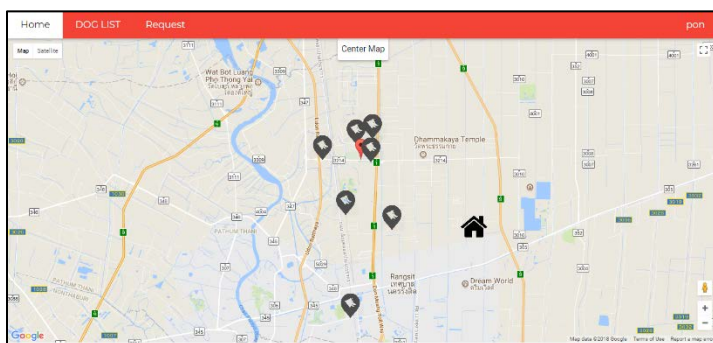
แอปพลิเคชันผ่านโทรศัพท์มือถือ

3. หลังจากที่ได้ผู้ใช้ได้ทำการสมัครสมาชิกเป็นอันเรียบร้อย ต่อไปเราจะแบ่งการใช้งานออกเป็น 2 กลุ่มด้วยกัน คือ 1. ผู้ที่ต้องการรับเลี้ยงสุนัข 2. ผู้ต้องการหาเจ้าของใหม่ให้สุนัข

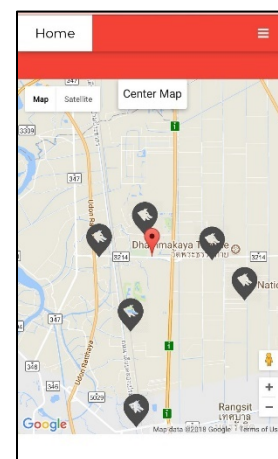
3.1. ผู้ที่ต้องการรับเลี้ยงสุนัข สามารถหาข้อมูลของสุนัขได้ 2 วิธีด้วยกันคือ

3.1.1 ผ่านระบบ GPS

3.1.1.1 หาสุนัขผ่านระบบ GPS โดยผู้ใช้สามารถกดไปยังรูปที่เป็น เครื่องหมายหน้าสุนัข ที่ปรากฏอยู่ใน GPS ได้ทันทีเพื่อเข้าไปดูข้อมูลของสุนัขตัวนั้น ๆ

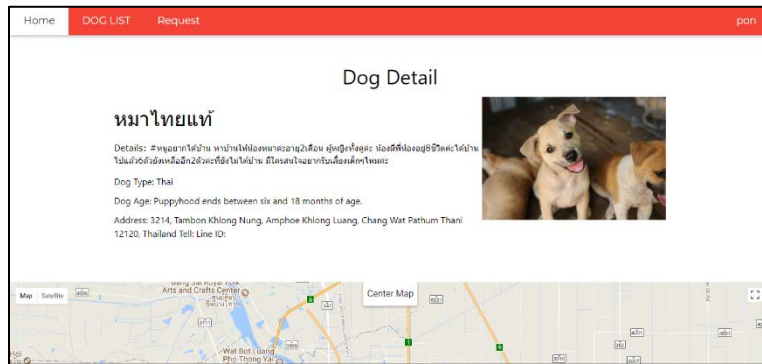


แอปพลิเคชันผ่านคอมพิวเตอร์

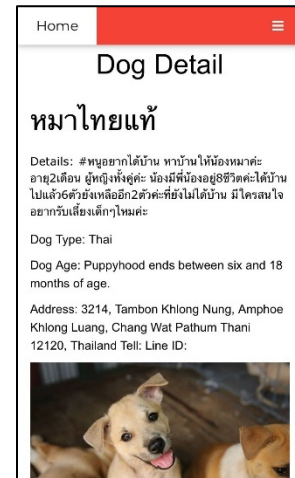


แอปพลิเคชันผ่านโทรศัพท์มือถือ

3.1.1.2 เมื่อกดเข้ามาแล้วแอปพลิเคชันจะแสดงข้อมูลของสุนัขตัวนั้น ชื่อสุนัข พันธุ์ของสุนัข พร้อมทั้งที่อยู่ของเจ้าของและวิธีการติดต่อ



แอปพลิเคชันผ่านคอมพิวเตอร์

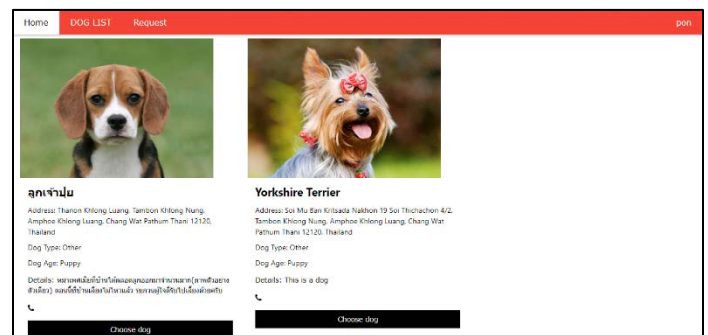
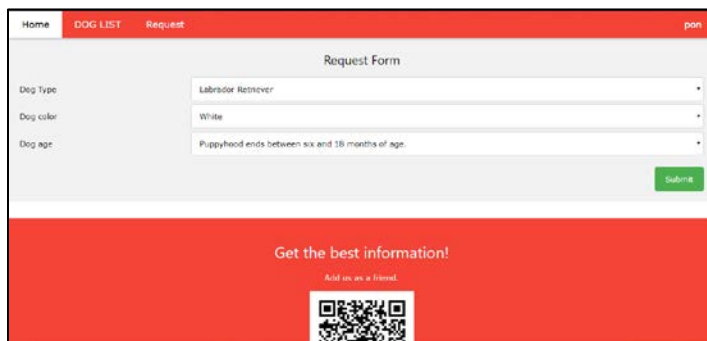


แอปพลิเคชันผ่านโทรศัพท์มือถือ

### 3.1.2 ผ่านระบบ Request

3.1.2.1 สำหรับอีกวิธีผู้ใช้สามารถ กดปุ่ม Request บนแถบเมนูด้านบน

3.1.2.2 หลังจากนั้น ผู้ใช้จะต้องกรอกข้อมูลคร่าวๆของสุนัขที่ตนอยากได้ และกดปุ่ม Submit ระบบจะทำการวิเคราะห์ข้อมูล ที่ผู้ใช้ได้ส่งมาแล้วเลือกแสดงผลสุนัขที่มีความใกล้เคียงออกมาให้ผู้ใช้ได้เลือก



แอปพลิเคชันผ่านคอมพิวเตอร์

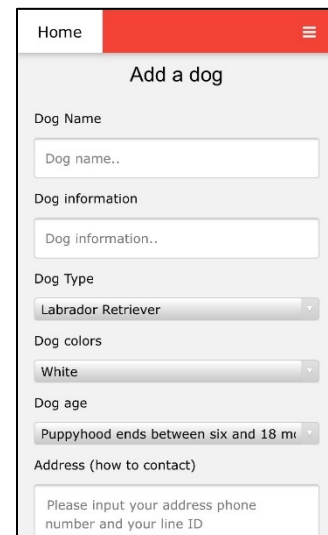
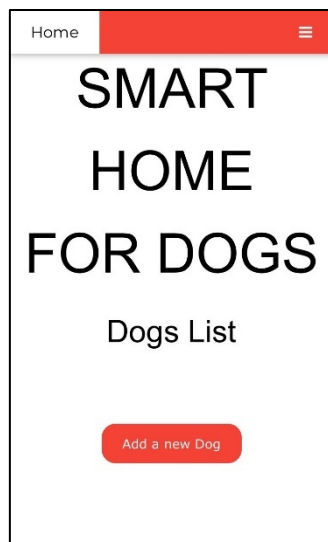
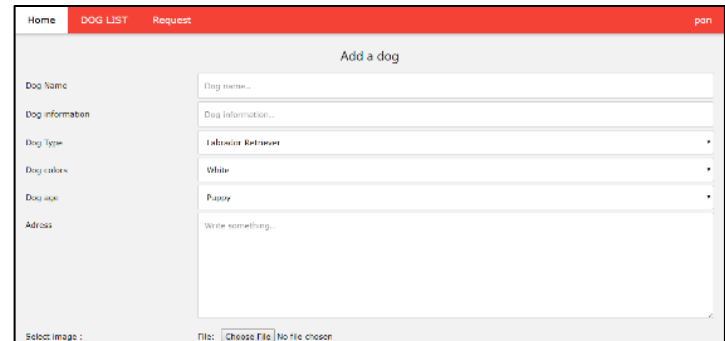
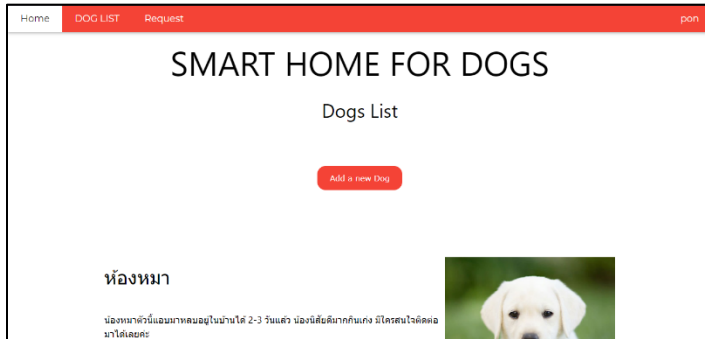


แอปพลิเคชันผ่านโทรศัพท์มือถือ

3.2. ผู้ต้องการหาเจ้าของใหม่ให้สุนัข ในหัวข้อนี้ผู้ใช้จำเป็นต้องทำการสมัครสมาชิกก่อน มิเช่นนั้นจะไม่สามารถเพิ่มสุนัขลงระบบได้

แอปพลิเคชันผ่านคอมพิวเตอร์

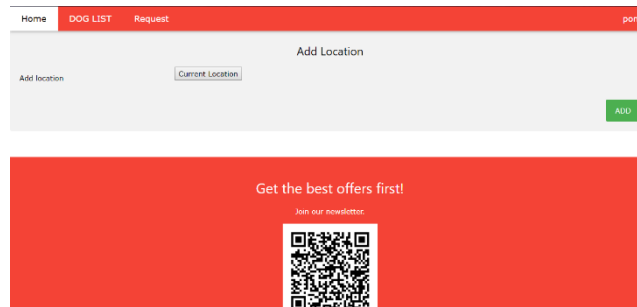
3.2.1 ผู้ใช้กดเข้าไปยังปุ่ม Dog list ด้านบนแถบเมนู หรือ ปุ่ม Get Started ในหน้าแรก หลังจากนั้นผู้ใช้งานต้องกดไปยังปุ่ม Add Dog เพื่อเข้าสู่ขั้นตอนกรอกข้อมูลของสุนัข



แอปพลิเคชันผ่านโทรศัพท์มือถือ

ในหน้านี้ผู้ใช้งานต้องทำการกรอกข้อมูล ชื่อสุนัข ข้อมูลเกี่ยวกับสุนัข(ที่มาความเป็นมาหรือลักษณะนิสัยของสุนัขตัวนั้น) พันธุ์ของสุนัข สีของสุนัข อายุของสุนัข และ ที่อยู่ที่สุนัขตัวนั้นอยู่รวมทั้ง เบอร์โทรศัพท์ หรือ ไลน์ไอดี เอาไว้ติดต่อ

3.2.2 หลังจากกรอกข้อมูลจนครบถ้วนแล้วผู้ใช้สามารถกดปุ่ม ADD เพื่อไปยังหน้าต่อไป ในขั้นตอนต่อไป จะเป็นการขอและบันทึกตำแหน่งของผู้ใช้



หลังจากที่กดปุ่ม current location เพื่อที่จะบันทึกตำแหน่งแล้ว สามารถกดปุ่ม ADD ต่อไปได้เลย หลังจากนั้นระบบจะทำการเก็บข้อมูลสุนัขพร้อมพิกัดลงไปยัง server แล้วทำการบันทึกตำแหน่งของสุนัขลงใน GPS

4. อีกหนึ่งฟังก์ชันที่สามารถใช้ได้แคใน โทรศัพท์มือถือเท่านั้นคือฟังก์ชันถ่ายรูปของสุนัขจรจัดพบเจอ และระบบจะส่งไปยัง ระบบฐานข้อมูลเก็บรวบรวมไว้ เพื่อที่จะได้ส่งไปยังหน่วยงานต่าง ๆ มาช่วยจัดการ



5. ผู้ใช้สามารถ แสแกน QR-code ที่อยู่ด้านล่างของหน้าต่าง ๆ เพื่อที่จะติดตามข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับการช่วยน้องหมาอีกทั้งยังสามารถเปิดแอปพลิเคชันผ่าน Line account ตัวนั้นเลยได้