

การพัฒนาระบบแอปพลิเคชันธนาคารโรงเรียน กรณีศึกษา โรงเรียนปาก บึงสิงโตตำบลสิงโตทอง อำเภอบางน้ำเปรี้ยว จังหวัดฉะเชิงเทรา*

APPLICATION SYSTEM DEVELOPMENT OF SCHOOL BANK: CASE STUDY OF
PAK BUENG SINGTO SCHOOL, SINGTHONG SUBDISTRICT,
BANG NAM PRAIO DISTRICT, CHACHOENGSAO PROVINCE



สุนิ ประจิตร, อโนทัย บุญยะบุญณ, ขวัญวรา โพธิวาระ, เอกชัย ศิริเลิศพรรณา

Suni Prajitr, Anothai Bunyaboon, Khuanwara Potiwara, Ekkachai Sirilertpanna

คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

Faculty of Business Administration Bangkok Thonburi University

E-mail: suni.burin@gmail.com

บทคัดย่อ

การพัฒนาระบบแอปพลิเคชัน ธนาคารโรงเรียน กรณีศึกษา โรงเรียนปากบึงสิงโต ตำบลสิงโตทอง อำเภอบางน้ำเปรี้ยว จังหวัดฉะเชิงเทรา มีวัตถุประสงค์ของการพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อ 1) เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชัน ธนาคารโรงเรียน 2) เพื่อสำรวจความพึงพอใจของผู้ใช้บริการ โดยนำเทคโนโลยีที่มีในปัจจุบันไปประยุกต์ใช้ในการทำงาน ในการพัฒนาแอปพลิเคชันนี้จะใช้โปรแกรม Glide Apps Program โดยการใช้ภาษา HTML ในการเขียนโปรแกรม และใช้ Emulator ของ Apps Script ในการรันแอปพลิเคชัน

โดยผลการพัฒนา พบว่า ในส่วนของเจ้าหน้าที่รับฝากสามารถรายการและเลือกทำรายการนักเรียนรายบุคคล ซึ่งมีเมนูให้เจ้าหน้าที่เลือก 3 เมนู ได้แก่ 1) ฝากเงิน 2) ถอนเงิน 3) ตรวจสอบยอดเงินปัจจุบัน ส่วนการใช้งานแอปพลิเคชันสำหรับนักเรียน สามารถการตรวจสอบยอดเงินรายบุคคลหรือติดต่อเจ้าหน้าที่เพื่อทำรายการต่าง ๆ นักเรียนสามารถเลือกได้ 2 เมนูหลัก ได้แก่ 1) ตรวจสอบยอดเงิน 2) ติดต่อเจ้าหน้าที่ และมีผลประเมินความพึงพอใจ พบว่า แอปพลิเคชัน ใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถฝากเงิน ถอนเงิน และตรวจสอบยอดเงินได้ โดยผลการสำรวจประเมินความพึงพอใจของผู้รับบริการ พบว่า มีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{X}=4.25$)

คำสำคัญ: แอปพลิเคชัน; ธนาคารโรงเรียน; ความพึงพอใจ; ผู้ใช้บริการ

Abstract

Singto School, Singthong Subdistrict, Bang Nam Priao District Chachoengsao Province conducted with the purpose of application development; 1) to develop applications of School Bank 2) To survey the satisfaction of service users, by applying the technology currently available to work and to develop this application, Glide Apps Program is used by using HTML programming language and using Apps Script Emulator to run the application.

According to the development results, it was found that the depository staff can list and select individual students. There are 3 menus for staff to choose from: 1) Deposit 2) Withdrawal 3) Check the current balance. Application section for students to check the balance individually or contact the staff to make various transactions. Students can choose from 2 main menus: 1) check balance 2) contact staff and have a satisfaction assessment found that the application effective use Able to deposit, withdraw and check balance The results of the survey to assess the satisfaction of the service recipients found that the satisfaction level was at a high level ($\bar{X}$ =4.25)

Keywords: Application; School Bank; Satisfaction; User Service

บทนำ

กิจการธนาคารออมสินเริ่มขึ้นในประเทศไทย เมื่อวันที่ 1 เมษายน 2456 ตามพระราชประสงค์ ของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 ที่ทรงเห็นคุณประโยชน์ ของการออมทรัพย์ เพื่อให้ประชาชนรู้จักการประหยัดและมีสถานที่เก็บรักษาทรัพย์สินเงินทองให้ปลอดภัยจากโจรผู้ร้าย จึงทรงจัดตั้งคลังออมสิน ในสังกัดกรมพระคลังมหาสมบัติ ดำเนินธุรกิจ ภายใต้พระราชบัญญัติคลังออมสิน พ.ศ.2456 เมื่อวันที่ 1 เมษายน 2490 ได้เปลี่ยนชื่อเป็น ธนาคารออมสินตั้งแต่นั้นมา (ธนาคารออมสิน, 2564). ธนาคารออมสินคำนึงถึงความสำคัญของการออมเงินเป็นอย่างมาก จึงได้จัดตั้งโครงการที่มีคุณค่าต่อการตระเตรียมเยาวชน ให้เป็นผู้ที่มีนิสัยรักการออมเข้าใจสภาพแวดล้อมและได้รับการศึกษาอย่างพอเพียงสำหรับอนาคต เพื่อปลูกฝังการออมทรัพย์ให้กับเด็กนักเรียน โครงการธนาคารโรงเรียนเป็นการจัดกิจกรรมส่งเสริมการออมในรูปแบบต่าง ๆ โดยนักเรียนในโรงเรียนและอาจารย์รวมทั้งพนักงานของธนาคารออมสินเป็นที่ปรึกษา เพื่อให้เด็กนักเรียนได้เรียนรู้วิธีการปฏิบัติงานและระบบงานของธนาคารส่งเสริมให้นักเรียนมีการออมทรัพย์อย่างต่อเนื่อง (ธนาคารออมสิน, 2564).

โรงเรียนปากบึงสิงโต ตำบลสิงโตทอง อำเภอบางน้ำเปรี้ยว จังหวัดฉะเชิงเทรา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาฉะเชิงเทรา เขต 1 ปัจจุบันเปิดการสอนระดับชั้น

อนุบาล 2 ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษาประกอบด้วย ผู้อำนวยการสถานศึกษา 1 คน ข้าราชการครู 8 คน ครูอัตราจ้าง 1 คน วิทยากรอิสลามศึกษา 1 คน เจ้าหน้าที่ธุรการ 1 คน นักศึกษาฝึกประสบการณ์สอน 1 คน และมีนักเรียนจำนวน 136 คน (โรงเรียนปากบึงสิงโต, 2564) โรงเรียนมุ่งฝึกอบรมและให้การศึกษาแก่เยาวชนให้เป็นผู้ที่มีความประพฤติดี มีคุณธรรม มีระเบียบวินัย มีความรับผิดชอบ มีจิตใจที่ดี มีสุขภาพอนามัยที่สมบูรณ์ ร่าเริงแจ่มใส รวมทั้งเป็นพลเมืองดีมีประสิทธิภาพในการทำงาน การประกอบอาชีพและการดำเนินชีวิตในสังคมอย่างมีความสุขเป็นโรงเรียนหนึ่งที่ตระหนักถึงคุณค่าของการออมของนักเรียน มีนโยบายปลูกฝังให้นักเรียนรู้จักออมทรัพย์อย่างสม่ำเสมอ จึงได้ประสานความร่วมมือกับธนาคารออมสินจัดตั้งธนาคารโรงเรียนปากบึงสิงโตขึ้น เพื่อให้นักเรียนสามารถออมทรัพย์ได้ในแต่ละวันและทุก ๆ เดือน อีกทั้งยังส่งเสริมให้นักเรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียน สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ทั้งยังเป็นธนาคารจำลอง ที่ดำเนินการโดยนักเรียนในโรงเรียนและมีครูรวมทั้งเจ้าหน้าที่ของธนาคารออมสินเป็นที่ปรึกษา มีการรับฝากเงินได้อย่างสม่ำเสมอเมื่อมีเงินเหลือจากการใช้จ่าย โดยฝากประเภทเพื่อเรียกของธนาคารออมสิน โดยจัดตั้งโครงการธนาคารโรงเรียนขึ้นมา โดยปัจจุบันระบบธนาคารโรงเรียน ได้มีการบันทึกการออมทรัพย์ด้วยการจดลงบนกระดานหรือการออมทรัพย์ ที่ผู้ดูแลระบบจะเห็นความเคลื่อนไหวได้เพียงผู้เดียว จึงทำให้นักเรียนหรือผู้ปกครองไม่สามารถเห็นความเคลื่อนไหวของการออมในแต่ละครั้งนั้นได้และในบางครั้งอาจเกิดข้อผิดพลาดต่าง ๆ เกิดขึ้นได้ เช่น สมุดบันทึกหาย หรือสมุดจดบันทึกรายการออมทรัพย์ในวันนั้น ๆ ทำให้ข้อมูลอาจจะสูญหายไม่สามารถเรียกกลับได้ ผู้จัดทำจึงได้คิดริเริ่มที่จะพัฒนาด้วยการนำเอาแอปพลิเคชันที่ใช้งานบนสมาร์ตโฟนมาช่วยในการบันทึกการออมและช่วยในการทำให้นักเรียนและผู้ปกครองสามารถเห็นความเคลื่อนไหวของบัญชีได้ตลอดเวลา เพื่อความสะดวกในการใช้ชีวิตประจำวันและเพื่อเป็นการใช้เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์สูงสุด

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้คิดริเริ่มการสร้างแอปพลิเคชันธนาคารโรงเรียนบนสมาร์ตโฟน ด้วยโปรแกรม Glide Apps เพื่อความสะดวกสบายให้กับคุณครู นักเรียนในการฝากเงินและตรวจสอบรายการต่าง ๆ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชัน ธนาคารโรงเรียน
2. เพื่อหาความพึงพอใจของผู้ใช้บริการแอปพลิเคชัน ธนาคารโรงเรียน.

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย โดยมีรายละเอียดขั้นตอนการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

1. การศึกษารวบรวมข้อมูล (Data Collection Study)
2. การวิเคราะห์ปัญหา (Analysis)
3. การออกแบบกระบวนการของระบบ (Design)
4. การพัฒนาระบบงาน (Development)
5. การทดสอบ (Testing)
6. การนำไปใช้และบำรุงรักษา (Implementation And Maintenance)
7. การประเมินผลความพึงพอใจ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ

1. แอปพลิเคชันธนาคารโรงเรียน
2. แบบสอบถามการพัฒนาแอปพลิเคชัน ธนาคารโรงเรียน แบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ
ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม มีลักษณะเป็นคำถามแบบ
ตัวเลือก
- ตอนที่ 2 แบบประเมินความพึงพอใจเกี่ยวกับพัฒนาแอปพลิเคชัน ธนาคาร
โรงเรียน

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล มีวิธีการและขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องทั้งจากการศึกษา รวบรวม และสอบถาม
ครูบุคลากรจากโรงเรียนปากบึงสิงโต
2. เมื่อพัฒนาแอปพลิเคชันธนาคารโรงเรียน เสร็จเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้นำไปให้โรงเรียนได้
ทดลองใช้ ปรับแก้ และนำไปติดตั้งใช้งานจริง
3. ผู้วิจัยได้ส่งลิงค์แบบสอบถามให้กับครูโรงเรียนปากบึงสิงโต เพื่อเก็บรวบรวมจาก
นักเรียนและผู้ปกครอง
4. รวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามเพื่อนำมาวิเคราะห์หาความพึงพอใจของการพัฒนา
และการใช้งานแอปพลิเคชันธนาคารโรงเรียน

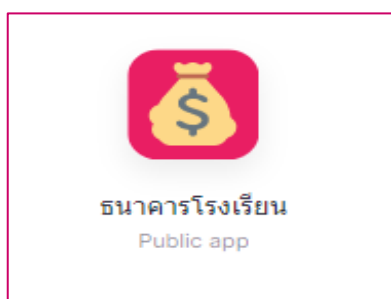
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. แบบสอบถามข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบ ใช้สถิติการหาค่าร้อยละ Percentage เพื่อ
เปรียบเทียบตัวเลขจำนวนหนึ่งหรือหลายจำนวนกับอีกตัวเลขอีกจำนวนหนึ่งที่เทียบส่วนเป็นร้อยละ
2. แบบสอบถามความความพึงพอใจเป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5
ระดับวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for WINDOWS ที่สอดคล้องกับความมุ่ง
หมายของการวิจัยใช้ค่าเฉลี่ย $\bar{X}$ และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เป็นรายข้อมีเกณฑ์ใน
การแปลความหมายค่าคะแนน ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, บุญส่ง นิลแก้ว, 2537 หน้า 34) ดังนี้

- 4.50 – 5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด
3.50 – 4.49 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
2.50 – 3.49 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง
1.50 – 2.49 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย
1.50 – 1.49 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด.

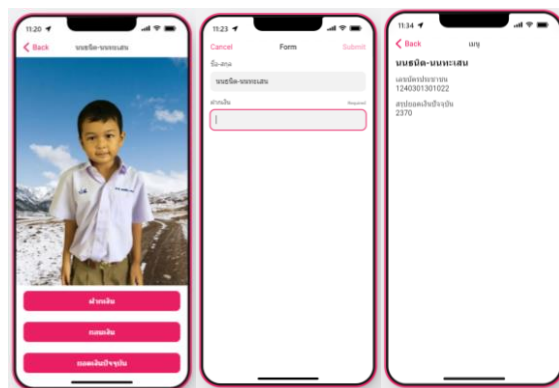
ผลการวิจัย

ส่วนของแอปพลิเคชัน ผู้ดูแลระบบ (Admin App) ในส่วนของแอปพลิเคชัน ผู้ดูแลระบบ ขั้นตอนการใช้งานของแอปพลิเคชัน ธนาคารโรงเรียน เมื่อผู้ใช้เปิดเข้ามายังแอปพลิเคชัน ธนาคารโรงเรียน แอปพลิเคชันจะเข้าสู่หน้าเริ่มต้นและเชื่อมโยงหน้าต่างเมนูโดยอัตโนมัติ ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 ภาพหน้าจอแอปพลิเคชัน ธนาคารโรงเรียน

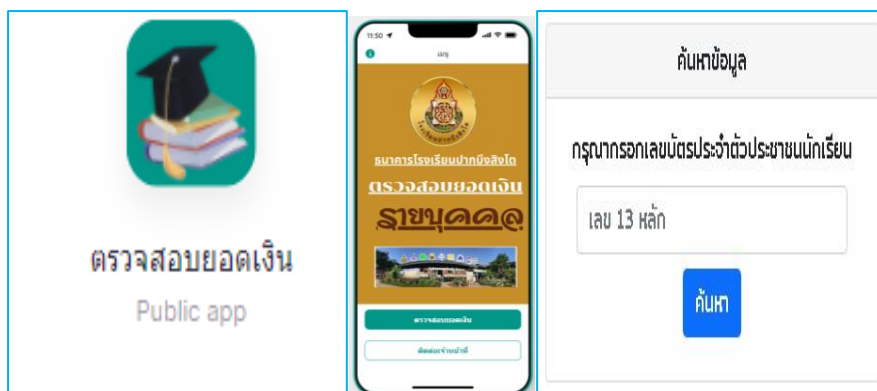
เมื่อผู้ใช้งานเข้ามาถึงหน้าเมนูของแอปพลิเคชัน ในส่วนนี้ผู้ใช้งานสามารถเลือกการเข้าใช้งานได้โดยการกดปุ่ม จากนั้นแอปพลิเคชันจะทำการเปลี่ยนหน้าไปยังหน้าที่ผู้ใช้เลือก โดยเลือกเมนูการทำรายการ ซึ่งหน้าต่างนี้จะเจอหน้ารายการ เมื่อคลิกเข้าไปจะพบส่วนของหน้ารายชื่อนักเรียนทั้งหมด เพื่อเลือกการทำรายการของแต่ละบุคคล เมื่อคลิกเข้าไปในเมนูบุคคลใดบุคคลหนึ่งจะเจอหน้าต่างการทำรายการ ผักเงิน , ถอนเงิน , และยอดเงินปัจจุบัน จากนั้นคลิกไปยังหน้าเมนูที่ต้องการทำรายการ เช่น เมนูการฝากเงินจะขึ้นให้กรอกจำนวนเงินที่ต้องการฝากและกดตกลง จากนั้นจะกลับมายังหน้าเมนูหลัก เมื่อต้องการถอนเงินคลิกไปยังหน้าถอนเงิน จะขึ้นให้กรอกจำนวนเงินที่ต้องการถอนและกดตกลง จากนั้นจะกลับมายังหน้าเมนูหลักและเมื่อคลิกไปยังหน้ายอดเงินคงเหลือ จะแสดงยอดเงินคงเหลือทั้งหมด ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 ภาพหน้าจอแอปพลิเคชัน ธนาคารโรงเรียน

เริ่มการใช้งานแอปพลิเคชันธนาคารโรงเรียน บนสมาร์ตโฟน เมื่อผู้ใช้งานคลิกที่ไอคอน Public app จะเข้าสู่หน้าจอแอปพลิเคชันการทำรายการ เมื่อผู้ใช้งานเข้ามาถึงหน้าเมนูของแอปพลิเคชัน ในส่วนนี้ผู้ใช้งานสามารถเลือกการเข้าใช้งานได้โดยการกดปุ่ม จากนั้นแอปพลิเคชันจะทำการเปลี่ยนหน้าไปยังหน้าที่ผู้ใช้เลือก โดยเลือกเมนูการทำรายการ. โดยเมนูที่ให้ผู้ผู้ใช้เลือกมีทั้งหมด 3 รายการด้วยกัน ซึ่งประกอบไปด้วย 1. ฝากเงิน 2. ถอนเงิน 3. ยอดเงินปัจจุบันตามภาพ

ส่วนของแอปพลิเคชัน ผู้ใช้งานระบบ (Client App) ในส่วนของแอปพลิเคชัน ผู้ใช้งานระบบ ขั้นตอนการใช้งานของแอปพลิเคชัน เมื่อผู้ใช้เปิดเข้ามายังแอปพลิเคชัน แอปพลิเคชันจะเข้าสู่หน้าเริ่มต้น และเชื่อมโยงหน้าต่างเมนูโดยอัตโนมัติ ในส่วนของหน้าเมนูจะประกอบไปด้วยหน้าตรวจสอบยอดเงินและหน้าติดต่อเจ้าหน้าที่ เมื่อคลิกเข้าหน้าตรวจสอบยอดเงิน จะพบหน้าค้นหาข้อมูลให้กรอกเลขบัตรประจำตัวประชาชน ของนักเรียนคนที่ต้องการค้นหา จากนั้นจะเข้าสู่หน้าแสดงยอดเงินคงเหลือ เมื่อคลิกเข้าหน้าติดต่อเจ้าหน้าที่ จะพบเจ้าหน้าที่ผู้ดูแลระบบทั้งหมด 4 ส่วน คือ 1) ส่วนของผู้ดูแลระบบการฝาก 2) ผู้ดูแลระบบการถอน 3) ผู้ดูแลระบบตรวจสอบยอดเงิน และ 4) ผู้ดูแลระบบแก้ไขข้อมูล หากผู้ใช้งานต้องการติดต่อในส่วนใดให้คลิกไปยังผู้ดูแลระบบนั้นจะขึ้นหน้าข้อมูลให้ติดต่อ ดังภาพที่ 3



ภาพที่ 3 ภาพหน้าจอแอปพลิเคชัน ผู้ใช้งานระบบ

ในส่วนของการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้บริการแอปพลิเคชัน ธนาคารโรงเรียน ภูมิศึกษา โรงเรียนปากบึงสิงโต มีผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 20 คน เป็นเจ้าหน้าที่ผู้ดูแลระบบ จำนวน 3 คน ผู้ใช้บริการฝากเงินผ่านแอปพลิเคชันธนาคารโรงเรียน จำนวน 17 คน แบ่งเป็นนักเรียน 12 คน ผู้ปกครอง 5 คน มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.25$ S.D. = 0.09)

อภิปรายผล

ผลการดำเนินการวิจัย เรื่อง การพัฒนาระบบแอปพลิเคชันธนาคารโรงเรียน ภูมิศึกษา โรงเรียนปากบึงสิงโตตำบลสิงโตทอง อำเภอบางน้ำเปรี้ยว จังหวัดฉะเชิงเทรา สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

ในส่วนของผู้ดูแลระบบ เมื่อผู้ใช้เปิดเข้ามายังแอปพลิเคชัน ธนาคารโรงเรียน แอปพลิเคชันจะเข้าสู่หน้าเริ่มต้นและเชื่อมโยงหน้าต่างเมนูโดยอัตโนมัติ ซึ่งหน้าต่างนี้จะเจอหน้ารายการเมื่อคลิกเข้าไปจะพบส่วนของหน้ารายชื่อนักเรียนทั้งหมด เพื่อเลือกการทำรายการของแต่ละบุคคล เมื่อคลิกเข้าไปในเมนูบุคคลใดบุคคลหนึ่งจะเจอหน้าต่างการทำรายการ ฝากเงิน ถอนเงิน และยอดเงินปัจจุบัน จากนั้นคลิกไปยังหน้าเมนูที่ต้องการทำรายการ เช่น เมนูการฝากเงินจะขึ้นให้กรอกจำนวนเงินที่ต้องการฝากและกดตกลง จากนั้นจะกลับมายังหน้าเมนูหลัก เมื่อต้องการถอนเงินคลิกไปยังหน้าถอนเงิน จะขึ้นให้กรอกจำนวนเงินที่ต้องการถอนและกดตกลง จากนั้นจะกลับมายังหน้าเมนูหลักและเมื่อคลิกไปยังหน้ายอดเงินคงเหลือ จะแสดงยอดเงินคงเหลือทั้งหมด

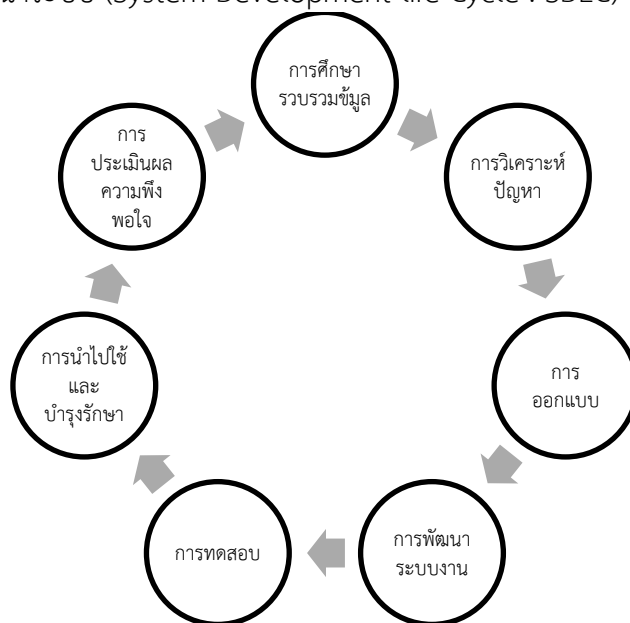
ในส่วนของผู้ใช้งานระบบ เมื่อผู้ใช้เปิดเข้ามายังแอปพลิเคชัน แอปพลิเคชันจะเข้าสู่หน้าเริ่มต้นและเชื่อมโยงหน้าต่างเมนูโดยอัตโนมัติ ในส่วนของหน้าเมนูจะประกอบไปด้วย หน้าตรวจสอบยอดเงินและหน้าติดต่อเจ้าหน้าที่ เมื่อคลิกเข้าหน้าตรวจสอบยอดเงิน จะพบหน้าค้นหาข้อมูลให้กรอกเลขบัตรประจำตัวประชาชน ของนักเรียนคนที่ต้องการค้นหา จากนั้นจะเข้าสู่หน้าแสดงยอดเงินคงเหลือ เมื่อคลิกเข้าสู่หน้าติดต่อเจ้าหน้าที่ จะพบเจ้าหน้าที่ผู้ดูแลระบบทั้งหมด 4 ส่วน

คือ 1) ส่วนของผู้ดูแลระบบการฝาก 2) ผู้ดูแลระบบการถอน 3) ผู้ดูแลระบบตรวจสอบยอดเงิน และ 4) ผู้ดูแลระบบแก้ไขข้อมูล หากผู้ใช้งานต้องการติดต่อในส่วนใดให้คลิกไปยังผู้ดูแลระบบนั้นจะขึ้นหน้าข้อมูลให้ติดต่อ เป็นไปตามขั้นตอนในการออกแบบและพัฒนาระบบ

ในส่วนของการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้บริการแอปพลิเคชัน ธนาคารโรงเรียน ภูมิศึกษา โรงเรียนปากบึงสิงโต ตำบลสิงโตทอง อำเภอบางน้ำเปรี้ยว จังหวัดฉะเชิงเทรา มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.25$, $S.D.=0.09$) สอดคล้องกับผลการวิจัยกุลวรารักษ์ จันทะวัง และนุสรา ห้องแสง (2554). ที่ได้ทำการศึกษาระบบบริหารจัดการธนาคารออมทรัพย์โรงเรียนบ้านโคกท่างาม

องค์ความรู้

องค์ความรู้จากการวิจัยด้วยการพัฒนาแอปพลิเคชันธนาคารโรงเรียน ภูมิศึกษา โรงเรียนปากบึงสิงโต ตำบลสิงโตทอง อำเภอบางน้ำเปรี้ยว จังหวัดฉะเชิงเทรา ในครั้งนี้ คือ ขั้นตอนในการพัฒนาระบบ (System Development life Cycle : SDLC) ตามภาพ



ภาพที่ 4 วงจรการพัฒนาระบบSDLC

ซึ่งจะต้องคำนึงถึงความสะดวก รวดเร็ว สามารถใช้งานได้บนอุปกรณ์พกพาขนาดเล็ก เช่น อุปกรณ์มือถือ แท็บเล็ต และในการพัฒนาระบบควรเน้นการมีส่วนร่วมจากผู้ใช้งานระบบทุกส่วน และการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันมากขึ้นจะช่วยกระตุ้นการอยากมีส่วนร่วมให้นักเรียนในการเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ ๆ ในอนาคต

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับนำไปใช้งานและพัฒนาในขั้นต่อไป

ส่วนของหน้าจอ

ปัญหา เมื่อนำไปใช้งานกับสมาร์ตโฟนที่เป็นเทคโนโลยีที่มีการนำมาใช้กันมากในปัจจุบันเมื่อสมาร์ตโฟน ทำให้ขนาดหน้าจอของแอปพลิเคชันมีความละเอียดไม่เท่ากัน

ข้อเสนอแนะ ควรมีการศึกษารูปแบบของเทคโนโลยีที่จะนำเอาแอปพลิเคชันไปใช้งานว่าเหมาะสมกับเทคโนโลยีแบบใดบ้าง และส่วนของการออกแบบหน้าจอควรมีการปรับขนาดให้เหมาะสม

ส่วนของข้อมูลที่แสดง

ปัญหา หากข้อมูลที่แสดงมีมากเกินไปก็จะทำให้แอปพลิเคชัน ทำงานช้าและมีการสำรองข้อมูลที่ใหญ่ขึ้น

ข้อเสนอแนะ ทำการลบแคชเพื่อให้แอปพลิเคชัน ทำงานได้ดีขึ้นและมีประสิทธิภาพในการทำงานดีขึ้น

การรัน Emulator

ปัญหา การรัน Emulator อาจจะมีปัญหาบางครั้งโดยการรันไม่ขึ้นเนื่องจากสัญญาณเครือข่ายไม่เสถียร ทำให้การทำงานและสำรองข้อมูลช้าลง

ข้อเสนอแนะ ควรตรวจสอบแพ็กเกจว่าครบหรือไม่ และควรติดตั้งแพ็กเกจให้เป็นแพ็กเกจล่าสุด

อินเทอร์เน็ต

ปัญหา ถ้าหากการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตนั้นมีความเร็วที่ช้าก็จะทำให้แอปพลิเคชัน ดึงข้อมูลมาช้าหรือไม่สามารถดึงข้อมูลได้

ข้อเสนอแนะ ทำการกลับไปยังรายการก่อนหน้านี้แล้วกดปุ่มใหม่อีกครั้งเพื่อให้ข้อมูลที่ต้องการแสดงขึ้นมา.

เอกสารอ้างอิง

กรมการศาสนา กระทรวงศึกษาธิการ. (2526). ความหมายของการประหยัดและออม. สืบค้น 20 มีนาคม 2564, จาก <http://swis.acp.ac.th/pdf/research2558/58-8.pdf>.

กระทรวงการคลัง. (2560). แนวทางส่งเสริมการออมทั้งระบบ. 20 มีนาคม 2564, จาก <http://www.moneyandbanking.co.th/new/16960/>.

กุลวรงค์ จันทะวัง และนุสรุา ห้องแขง. (2554). ระบบบริหารจัดการธนาคารออมทรัพย์ โรงเรียนบ้านโคกท่างาม. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

โรงเรียนปากบึงสิงโต. (2564). ประวัติโรงเรียนปากบึงสิงโต. สืบค้น 20 มีนาคม 2564, จาก
https://data.bopp-obec.info/web/index_view_history.php?School_ID=1024070086&page=history

ธนาคารออมสิน. (2564). ประวัติธนาคารออมสิน. 20 มีนาคม 2564, จาก :
<https://www.gsb.or.th/ประวัติธนาคาร/>.

_____. (2564). ข้อมูลพื้นฐานธนาคารโรงเรียน. 20 มีนาคม 2564, จาก :
<https://www.gsb.or.th/ประวัติธนาคาร/>.