

การพัฒนาบบจำลองแบบสติ๊กเกอร์บนโมเดลรถ

Developing Replicated Stickers on Car Model

พจนศิริรินทร์ ลิ้มปิ่นนันทน์¹ และ เกลิงศักดิ์ กมุดิรา²
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ¹ และ นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม²

บทคัดย่อ

การพัฒนาบบจำลองแบบสติ๊กเกอร์บนโมเดลรถมีจุดประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อพัฒนาบบจำลองการออกแบบสติ๊กเกอร์บนโมเดลรถ 2) เพื่อสร้างแบบวัดความพึงพอใจของลูกค้าที่มีต่อระบบจำลองแบบสติ๊กเกอร์บนโมเดลรถ กลุ่มเป้าหมายคือลูกค้าร้านอ็อปสติ๊กเกอร์จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้คือ 1) ระบบจำลองแบบสติ๊กเกอร์บนโมเดลรถ 2) แบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อระบบจำลองแบบสติ๊กเกอร์บนโมเดลรถ สถิติที่ใช้คือ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการศึกษาพบว่า

1. การพัฒนาบบจำลองสติ๊กเกอร์รถร้านอ็อปสติ๊กเกอร์ จัดทำออกมาในรูปแบบ 3 มิติ ผ่านเว็บไซต์โดยระบบจำลองสติ๊กเกอร์รถร้านอ็อปสติ๊กเกอร์ประกอบด้วย ระบบจำลอง 3 ส่วน คือ ระบบจำลองสติ๊กเกอร์รถกระบะ ระบบจำลองสติ๊กเกอร์รถเก๋ง และระบบจำลองสติ๊กเกอร์รถจักรยานยนต์ ระบบจำลองสติ๊กเกอร์ที่พัฒนาขึ้นมีลายสติ๊กเกอร์ให้เลือก 5 แบบ สามารถใช้งานระบบจำลองสติ๊กเกอร์รถร้านอ็อปสติ๊กเกอร์ผ่านทางเว็บไซต์ www.upsticker.net

2. กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อระบบจำลองสติ๊กเกอร์รถ ร้านอ็อปสติ๊กเกอร์ โดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : ระบบจำลองแบบสติ๊กเกอร์

ABSTRACT

The purposes of the research were to develop a system of replicated stickers for a car model, and to design an assessment form of the satisfaction of customers with the replicated stickers model. The target group was 30 customers of car stickers shops. The instrument was a replicated sticker model on car and a satisfaction questionnaire. The statistics used were mean and standard deviation.

Results of the research were as follows:

1. The replicated sticker model on car was a 3-dimension sticker. The replicated model consisted of three parts: replicated stickers for mini truck, stickers for cars, and stickers for motorcycle. The developed model of stickers were composed of five styles. The customers were able to upload stickers through website at www.upsticker.net.

2. The customers showed overall satisfaction with the using stickers on car was at a high level.

Keyword : Replicated Stickers

บทนำ

การพัฒนาเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมมากในปัจจุบัน เป็นการพัฒนาเว็บไซต์ที่มีเนื้อหาในลักษณะของเว็บปฏิสัมพันธ์ (Web Interactive) ซึ่งเป็นเว็บไซต์จะสามารถโต้ตอบการผู้เข้าชมเว็บไซต์ต่างๆ ได้ เพื่อให้ผู้ชมเว็บไซต์ได้ชมเนื้อหาที่ตนเองต้องการได้อย่างรวดเร็ว เนื้อหาเว็บไซต์แบบเว็บปฏิสัมพันธ์ (Web Interactive) จะช่วยให้ผู้เข้าชมเว็บไซต์สามารถโต้ตอบและตอบสนองกับผู้ใช้งานในลักษณะต่างๆ เช่น การค้นหา (Search) การมีหน้าต่างรายการแสดงขึ้นมาให้เลือก (Pop up) เป็นต้น หรือเข้าใจกันในอีกลักษณะหนึ่งว่าเป็นการติดต่อกับผู้ใช้งาน (User Interface) เนื้อหาในลักษณะของเว็บปฏิสัมพันธ์ (Web Interactive) ยังจะมีการเชื่อมโยงข้อมูลกับเนื้อหาอื่นที่นำมาเสนอ นอกเหนือจากเนื้อหาในเว็บไซต์ของตนเอง การโต้ตอบระหว่างเว็บไซต์ [1] และผู้ชมนั้นจะพบเห็นเกี่ยวกับการนำเสนอข้อมูลเกริ่นนำของหน้าเอกสารเว็บไซต์ต่างๆ เพื่อเลือกดูคร่าวๆ ได้อย่างรวดเร็ว และมีข้อความโต้ตอบเพื่อให้ผู้เข้าชมเว็บไซต์ตัดสินใจเกี่ยวกับการเข้าชมเนื้อหาเว็บไซต์เหล่านั้น เว็บปฏิสัมพันธ์ (Web Interactive) ส่วนใหญ่จะมีเป็นเนื้อหาแบบพลวัต (Dynamic Content) ซึ่งมีการอัพเดทข้อมูลที่เกี่ยวข้องให้มีความทันสมัยโดยอัตโนมัติอีกด้วย เว็บไซต์ส่วนใหญ่ในปัจจุบันจึงเน้นการนำเสนอเป็นรูปแบบเว็บปฏิสัมพันธ์ (Web Interactive) ซึ่งช่วยเพิ่มความน่าสนใจและดึงดูดผู้ชมเว็บไซต์ได้เป็นอย่างมาก [2]

ร้านอัสติกเกอร์เป็นร้านบริการรับออกแบบและตกแต่งรถด้วยสติ๊กเกอร์ ปัจจุบันกลุ่มลูกค้าของร้านอัสติกเกอร์ได้ขยายฐานเพิ่มขึ้นมีลูกค้ามาจากหลากหลายพื้นที่เช่น มหาสารคาม ร้อยเอ็ด ขอนแก่น ยโสธร กาฬสินธุ์ ชลบุรี ปราณบุรี และเชียงใหม่ เป็นต้น ก่อให้เกิดปัญหาด้านการดูแลงานเนื่องจากลูกค้าอยู่ไกลไม่สามารถสื่อถึงความต้องการของลูกค้าได้ การหาช่องทางในการติดต่อสื่อสารที่เหมาะสมระหว่างร้านและลูกค้าเป็นแนวทางในการแก้ปัญหาข้างต้นการใช้ เว็บปฏิสัมพันธ์ (Web Interactive) มีการโต้ตอบระหว่างเว็บกับลูกค้าใช้สำหรับแสดงตัวอย่างแบบ สติ๊กเกอร์กับตัวต้นแบบรถในรูปแบบ 3 มิติ เพื่อให้ลูกค้าได้เลือกและมองเห็นมุมมองรอบด้านของตัวแบบสติ๊กเกอร์เป็นการสร้างความมั่นใจในสินค้าและบริการด้านสติ๊กเกอร์แต่งรถลูกค้าจะได้เห็นประสิทธิภาพในการทำงานออกแบบและคุณภาพของสติ๊กเกอร์

ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดพัฒนาระบบจำลองแบบสติ๊กเกอร์บนโมเดลรถในรูปแบบเว็บปฏิสัมพันธ์ (Web Interactive) เพื่อช่วยให้ลูกค้ามีความเข้าใจและยังมีระบบแสดงผลงานต่างๆของทางร้าน ทั้งในรูปแบบงานมัลติมีเดียและยังเป็นการพัฒนาระบบจำลองสติ๊กเกอร์อีกทางหนึ่ง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาระบบจำลองการออกแบบสติ๊กเกอร์บนโมเดลรถ
2. เพื่อประเมินความพึงพอใจของลูกค้าที่มีต่อระบบจำลองแบบสติ๊กเกอร์บนโมเดลรถ

วิธีการวิจัย

1. กลุ่มเป้าหมาย

ลูกค้าที่มาใช้บริการร้านอัสติกเกอร์ จำนวน 30 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้มีอยู่ 2 ชนิดดังนี้

- 2.1 ระบบจำลองการออกแบบสติ๊กเกอร์บนโมเดลรถ
- 2.2 แบบวัดความพึงพอใจของผู้ใช้ระบบจำลองการออกแบบสติ๊กเกอร์บนโมเดลรถ

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจระบบ ผู้วิจัยใช้สถิติค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยมีเกณฑ์การแปลผลดังนี้

การวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อระบบจำลองการออกแบบสติ๊กเกอร์บนโมเดลรถที่พัฒนาขึ้น ผู้วิจัยนำแบบสอบถามความพึงพอใจ ที่ได้จากการสอบถามกลุ่มตัวอย่างหลังการใช้ระบบจำลองการออกแบบสติ๊กเกอร์บนโมเดลรถมาวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจ โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เทียบกับเกณฑ์การประเมิน [3] ดังนี้

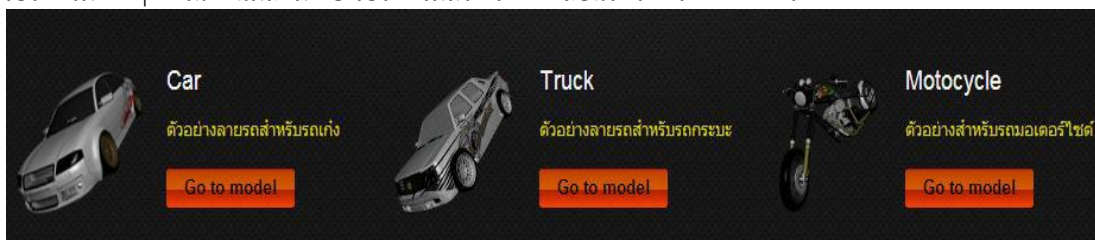
ค่าเฉลี่ยเท่ากับ	4.51 – 5.00	หมายความว่า	พึงพอใจมากที่สุด
ค่าเฉลี่ยเท่ากับ	3.51 – 4.50	หมายความว่า	พึงพอใจมาก
ค่าเฉลี่ยเท่ากับ	2.51 – 3.50	หมายความว่า	พึงพอใจปานกลาง
ค่าเฉลี่ยเท่ากับ	1.51 – 2.50	หมายความว่า	พึงพอใจน้อย
ค่าเฉลี่ยเท่ากับ	1.01 – 1.50	หมายความว่า	พึงพอใจน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาบบจำลองการออกแบบสติ๊กเกอร์บนโมเดลรถ

จากการพัฒนาเว็บไซต์ร้านอ็อปสติ๊กเกอร์เป็นการกำหนดวัตถุประสงค์ของเว็บไซต์ว่าจะจัดทำเว็บไซต์เกี่ยวกับอะไร ทำแบบไหน เช่น การออกแบบโมเดลรถ การกำหนดกลุ่มผู้ชมเป้าหมาย เพื่อที่จะได้จัดโทนสี รูปภาพ

กราฟิก หน้าตาของเว็บไซต์ให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย เตรียมทรัพยากรต่าง ๆ เท่าที่มีความจำเป็น เช่น โปรแกรมต่างๆ ทั้งในด้านมัลติมีเดีย โปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว ดังภาพที่ 1 – ภาพที่ 4



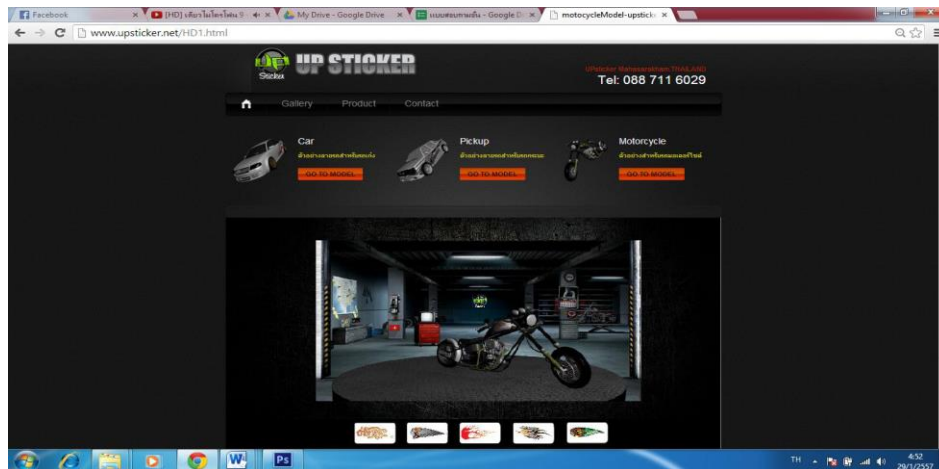
ภาพที่ 1 หน้าแสดงแบบจำลองโมเดลรถ



ภาพที่ 2 หน้าแสดงแบบจำลองโมเดลรถยนต์



ภาพที่ 3 หน้าแสดงแบบจำลองโมเดลรถยนต์



ภาพที่ 4 หน้าแสดงแบบจำลองโมเดลรถมอเตอร์ไซด์

2. ผลการประเมินความพึงพอใจของลูกค้าที่มีต่อระบบจำลองแบบสตีกเกอร์บนโมเดลรถ

ผู้วิจัยได้สำรวจความพึงพอใจจากกลุ่มเป้าหมายจำนวน 30 คน ผ่านเว็บไซต์ https://docs.google.com/forms/d/1XlwlThvZ0fVn1tdkVo8JC1lktPOAZ4z3G6Zu_NVlTXQ/edit ได้ผลวิเคราะห์ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการประเมินความพึงพอใจ

ที่	ระบบจำลองแบบสตีกเกอร์บนโมเดลรถ	\bar{X}	SD.	ระดับพึงพอใจ
1	ท่านสามารถใช้งานและเข้าใจระบบจำลองแบบสตีกเกอร์บนโมเดลรถได้	4.53	0.73	มากที่สุด
2	ความรวดเร็วในการแสดงผลของระบบจำลองแบบสตีกเกอร์บนโมเดลรถ	4.40	0.97	มาก
3	โมเดลรถสวยงามมีความเหมาะสม	4.67	0.76	มากที่สุด
4	ระบบจำลองสตีกเกอร์มีการจัดรูปแบบง่ายต่อการอ่านและการทำงาน	4.20	0.85	มาก
5	เว็บไซต์มีความสวยงามเหมาะสมและน่าสนใจ	4.50	0.78	มาก
6	เนื้อหาที่ใช้มีความเข้าใจง่าย	4.47	0.97	มาก
7	ตัวอักษรอ่านได้ง่ายและน่าสนใจ	3.97	1.25	มาก
8	เว็บไซต์มีความแปลกใหม่	4.27	1.28	มาก
9	ท่านสามารถฝากข้อความสอบถามรายละเอียดเกี่ยวกับสินค้าได้	4.37	1.10	มาก
10	ท่านได้รับความเพลิดเพลินในการเข้าใช้งานเว็บไซต์	4.10	1.09	มาก
โดยรวม		4.35	0.98	มาก

จากตารางที่ 1 ผู้ใช้มีความพึงพอใจโดยรวมพบว่า มีอยู่ในระดับมาก (\bar{X} = 4.35, SD.= 0.98) และรายข้อพบว่าข้อ โมเดลรถสวยงามมีความเหมาะสม มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด (\bar{X} = 4.67, SD.= 0.76) รองลงมาคือข้อ ท่านสามารถใช้งานและเข้าใจระบบจำลองแบบสติกเกอร์บนโมเดลรถได้ (\bar{X} = 4.53 , SD. =0.73) และข้อ เว็บไซต์มีความสวยงามเหมาะสมและน่าสนใจ (\bar{X} = 4.50, SD. =0.78) ตามลำดับ

อภิปรายผล

การพัฒนาแบบจำลองแบบสติกเกอร์บนโมเดลรถได้ยึดกระบวนการการทำงานตามหลัก SDLC ด้วยโมเดล Water fall model แบบ 5 ขั้นตอน การทำงานครั้งนี้แยกส่วนการทำงานออกเป็นระบบจำลองแบบสติกเกอร์บนโมเดลรถ ซึ่งเป็นใช้เทคโนโลยีความจริงเสมือนในรูปแบบแอนิเมชัน 3 มิติ และการพัฒนาเว็บไซต์ เนื่องจากระบบจำลองแบบสติกเกอร์บนโมเดลรถมีการแสดงผลบนเว็บไซต์ ผู้ศึกษาใช้เวลาในการศึกษาและพัฒนาโครงการนี้เป็นเวลานานจากการที่ระบบงานค่อนข้างมีความซับซ้อนและต้องศึกษาหลายเรื่องเช่น การทำเว็บไซต์ การปั้นโมเดลแบบ 3 มิติ การเขียนภาษา action script 3 เป็นต้น แต่โครงการนี้สำเร็จลุล่วงตามระยะเวลาที่กำหนดอาจเป็นเพราะการวางแผนการดำเนินงานที่เป็นขั้นตอน การเข้ามาพบที่ปรึกษาเป็นประจำส่งผลให้โครงการพัฒนาระบบจำลองแบบสติกเกอร์บนโมเดลรถ สำเร็จในระยะเวลาที่กำหนด ผู้ศึกษาได้ทำการเผยแพร่ระบบจำลองแบบสติกเกอร์บนโมเดลรถโดยการจดโดเมนเนม www.upsticker.net ผู้สนใจสามารถเข้าชมได้ที่โดเมนดังกล่าว ระบบจำลองแบบสติกเกอร์บนโมเดลรถแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ รถเก๋ง รถกระบะ และรถจักรยานยนต์

ข้อเสนอแนะ

1. ควรใส่รายละเอียดของโมเดลด้วย Texture เพื่อความสวยงามและสมจริงมากยิ่งขึ้น
2. ควรควบคุมการเคลื่อนไหวของโมเดลรถให้มีความชัดเจนและสบายตา สมจริงมากยิ่งขึ้น
3. ควรออกแบบโมเดลรถให้มีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นชัดเจน เป็นที่น่าจดจำ
4. ควรพัฒนาให้สามารถควบคุมโมเดลได้ทั้งแนวตั้งและแนวนอนตามการเลื่อนเมาส์

เอกสารอ้างอิง

- [1] อนิรุทธ์ โชติถนอม. (2548). การวิจัยและพัฒนาเว็บเพจสำหรับแนะนำมหาวิทยาลัยมหาสารคาม ในรูปแบบ 3 มิติ. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- [2] อัศวิน โอภาดา. (2555). Flash CS Animation & Interaction. กรุงเทพฯ : เน็ตดีไซน์ พับลิชชิง จำกัด.
- [3] ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ. (2543). เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.