

บทที่ 4

การออกแบบโครงสร้างและหน้าจอแสดงผล

การออกแบบสื่อการสอนบัญชีครัวเรือน สำหรับสำนักงานตรวจบัญชีสหกรณ์เชียงใหม่ ได้ออกแบบโครงสร้างของสื่อการสอนและหน้าจอแสดงผลตามประเภทของผู้ใช้งาน เพื่อให้เหมาะสมกับผู้ใช้งานแต่ละประเภท โดยผู้ศึกษามีวิธีการออกแบบโครงสร้างสื่อการสอนและหน้าจอแสดงผล ดังนี้

- 4.1 โครงสร้างสื่อการสอน
- 4.2 การออกแบบบทเรียนและแบบทดสอบ
- 4.3 การออกแบบหน้าจอและการแสดงผล

4.1 โครงสร้างของสื่อการสอน

หน้าจอต่าง ๆ ของสื่อการสอนบัญชีครัวเรือนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จะเริ่มต้นที่หน้าจอหลักเพื่อทำการล็อกอินเข้าสู่ระบบตามประเภทผู้ใช้งาน คือ ส่วนผู้เรียน ส่วนผู้สอน และส่วนจัดการระบบ สามารถแสดงได้ดังรูป 4.1



รูป 4.1 แสดงโครงสร้างของสื่อการสอนบัญชีครัวเรือน

4.1.1 ส่วนผู้เรียน

ออกแบบให้เป็นรูปแบบชุมชน ประกอบด้วยส่วนหลัก 4 ส่วน คือ

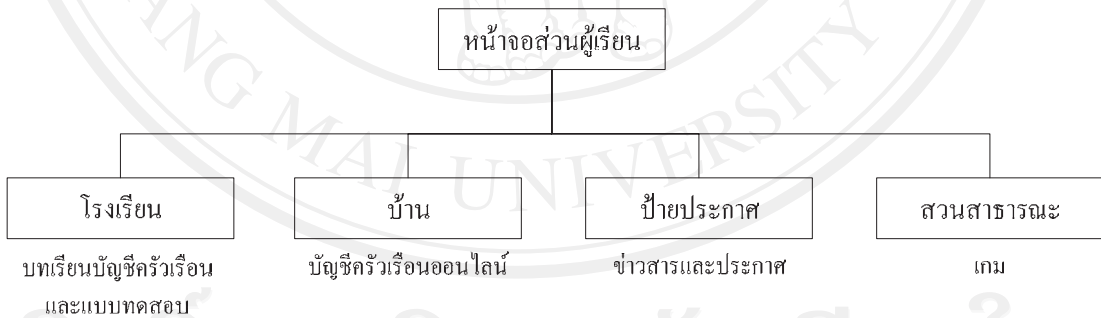
- 1) โรงเรียน บทเรียนบัญชีครัวเรือน และแบบทดสอบ
- 2) บ้าน บัญชีครัวเรือนออนไลน์

- 3) ป้ายประกาศ ข่าวสารและประกาศ
- 4) สวนสาธารณะ เกม

ส่วนผู้เรียนเมื่อล็อกอินเข้าระบบแล้วจะสามารถใช้งานระบบ ได้ดังนี้

- ที่อยู่ เป็นต้น
- 1) แก้ไขข้อมูลส่วนตัวของผู้เรียนเองได้ เช่น แก้ไขรหัสผ่าน ชื่อ นามสกุล และที่อยู่ เป็นต้น
 - 2) สามารถเรียนเนื้อหาบทเรียน
 - 3) สามารถทำแบบทดสอบ
 - 4) สามารถดูคะแนนของตนเอง
 - 5) สามารถทำแบบฝึกหัด
 - 6) สามารถทำบัญชีครัวเรือนออนไลน์
 - 7) สามารถอ่านคำถาม ตั้งคำถาม และตอบคำถามหรือแสดงข้อคิดเห็นในส่วนข่าวสารและประกาศ

การเชื่อมโยงของส่วนต่าง ๆ ของส่วนผู้เรียนแสดงให้เห็นดังรูป 4.2



รูป 4.2 แสดงการเชื่อมโยงของเมนูในส่วนผู้เรียน

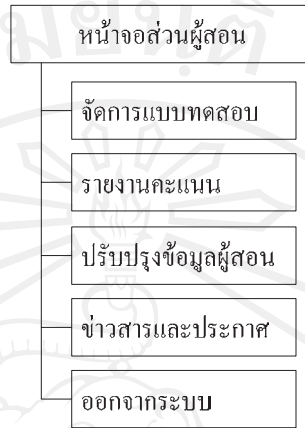
4.1.2 ส่วนผู้สอน

ส่วนผู้สอน เมื่อล็อกอินเข้าระบบแล้วจะสามารถใช้งานระบบ ได้ดังนี้

- 1) แก้ไขข้อมูลส่วนตัวของผู้สอนได้ เช่น รหัสผ่าน ชื่อ นามสกุล และอีเมล เป็นต้น
- 2) สามารถแก้ไข เพิ่ม และลบแบบทดสอบ
- 3) สามารถดูคะแนนของผู้เรียน

4) สามารถอ่านคำถาม ตั้งคำถาม และตอบคำถามหรือแสดงข้อคิดเห็นในข่าวสาร และประกาศ

ส่วนผู้สอนนั้นมีเมนูที่เชื่อมโยงส่วนต่าง ๆ สามารถแสดงได้ดังรูป 4.3



รูป 4.3 แสดงการเชื่อมโยงของเมนูในส่วนผู้สอน

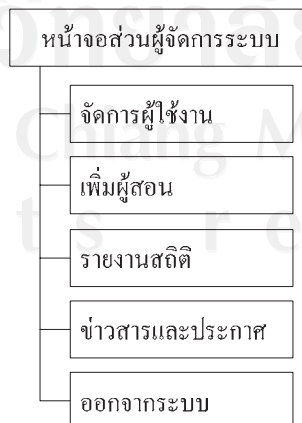
4.1.3 ส่วนผู้จัดการระบบ

ส่วนผู้จัดการระบบ เมื่อล็อกอินเข้าระบบแล้วจะสามารถใช้งานระบบได้ ดังนี้

- 1) สามารถดู ลบ สมาชิกในระบบ
- 2) สามารถเพิ่มข้อมูลผู้สอนได้
- 3) สามารถดูรายงานสรุปสถิติผู้ใช้งาน
- 4) สามารถอ่านคำถาม ตั้งคำถาม ตอบคำถามและลบหัวข้อคำถามและคำตอบ

ในข่าวสารและประกาศ

ในส่วนผู้จัดการระบบมีการเชื่อมโยงของเมนูต่าง ๆ สามารถแสดงได้ดังรูป 4.4



รูป 4.4 แสดงการเชื่อมโยงของเมนูในส่วนผู้จัดการระบบ

4.2 การออกแบบบทเรียนและแบบทดสอบ

ผู้ศึกษาได้ศึกษาและรวบรวมเนื้อหาของบัญชีครัวเรือน แล้วออกแบบบทเรียนและแบบทดสอบสำหรับสื่อการสอนบัญชีครัวเรือนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับสำนักงานตรวจบัญชีสหกรณ์เชียงใหม่ โดยจัดทำสื่อการสอนประกอบด้วยเนื้อหาจำนวน 3 ตอน ดังนี้

1) ตอนที่ 1 บัญชี 3 ชั้นสู่วิถีเศรษฐกิจพอเพียง มีเนื้อหา ดังนี้

- รู้จุด ทำบัญชีเป็นประจำทุกวัน
- รู้จริง รู้รายรับ รายจ่ายของตนเอง
- รู้จ่าย ใช้จ่ายเงินเป็น เห็นเงินออม

2) ตอนที่ 2 ลดรายจ่ายเก็บเงินออมเพื่อวันหน้า มีเนื้อหา ดังนี้

รายจ่ายแต่ละอย่างมีความสำคัญไม่เท่ากันควรคิดก่อนใช้ และควรใช้จ่ายกับสิ่งที่จำเป็น เช่น ค่าอาหาร ค่าอุปกรณ์เพื่อการเรียน เป็นต้น

2.1) ลดรายจ่าย

- ฉลาดซื้อ คือ เลือกซื้อสินค้าที่คุ้มค่า คุ้มประโยชน์ ซื้อตามความจำเป็น

- ฉลาดใช้ คือ ใช้จ่ายอย่างระมัดระวัง อย่างรักษา ถนอมใช้ให้อยู่ในสภาพดี จะช่วยประหยัดค่าใช้จ่าย

- ฉลาดหา คือ ช่วยผู้ปกครองทำงานหรือทำงานที่เหมาะสมกับวัย เพื่อเพิ่มรายได้

- ฉลาดใช้ชีวิต คือ ใช้ชีวิตอย่างพอเหมาะ พอดี สุขกาย สบายใจ

2.2) มีเงินออมมีอนาคต

- เงินออม เท่ากับ รายรับหักรายจ่าย

สิ่งสำคัญเริ่มแรก คือ จะต้องลงมือเก็บออมทันทีโดยไม่มีเงื่อนไข เมื่อตั้งใจแล้วต้องลงมือทำทันที ไม่ต้องรอวันหน้าและต้องวางแผนการใช้จ่ายอย่างสม่ำเสมอ โดยการจดบันทึกหรือทำบัญชีรายรับรายจ่าย เพื่อตรวจสอบการใช้จ่ายของตนเอง วิธีนี้จะทำให้รู้ว่าหมดเงินไปกับรายจ่ายประเภทไหน เพียงเท่านี้ก็จะมีเงินออมไว้ใช้เพื่ออนาคต

3) ตอนที่ 3 ลงบันทึกบัญชี มีเนื้อหา ดังนี้

- บันทึกวันที่ รับเงินวันไหน จ่ายวันไหนควรลงบันทึกไว้จะได้ไม่หลงลืม
- รายการของรายรับและรายจ่าย ได้เงินมาจากไหน ใช้จ่ายเกี่ยวกับอะไรจดเอาไว้

ให้แม่นยำ

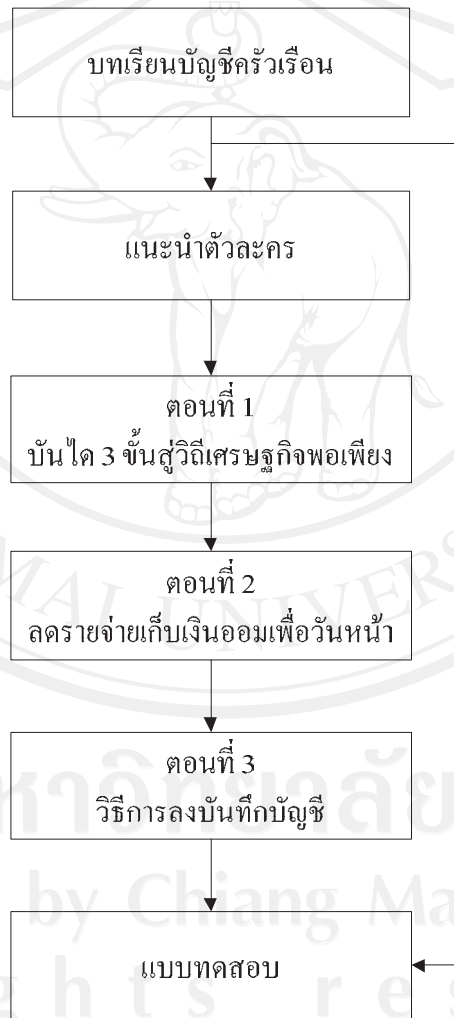
- รายรับและจำนวนเงิน จดจำนวนเงินทุกครั้งที่ได้รับมา
- รายจ่ายและจำนวนเงิน จดจำนวนเงินทุกครั้งที่ได้จ่ายออก
- คงเหลือ ตั้งใจออมเท่าไรต้องหักไว้ก่อนจะได้เป็นนิสัย แล้วตั้งใจให้มันอดออม

ทุกวันอย่างพอเหมาะพอดี

4.2.1 ลำดับบทเรียนบัญชีครัวเรือน

ลำดับขั้นตอนของบทเรียนบัญชีครัวเรือนที่ผู้ศึกษาได้ออกแบบนั้น สามารถแสดงได้

ผังรูป 4.5



รูป 4.5 แสดงลำดับของบทเรียนบัญชีครัวเรือน

จากรูป 4.5 สามารถอธิบายลำดับของบทเรียนบัญชีครัวเรือน ได้ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 เข้าสู่หน้าจอหลักของบทเรียนบัญชีครัวเรือน

ขั้นตอนที่ 2 แนะนำตัวละครในบทเรียน

ขั้นตอนที่ 3 เข้าสู่บทเรียนตอนที่ 1 บันได 3 ขั้นสู่วิถีเศรษฐกิจพอเพียง

ขั้นตอนที่ 4 เข้าสู่บทเรียนตอนที่ 2 ลดรายจ่ายเก็บเงินออมเพื่อวันหน้า

ขั้นตอนที่ 5 เข้าสู่บทเรียนตอนที่ 3 วิธีการลงบันทึกบัญชี



ขั้นตอนที่ 6 เข้าสู่การทำแบบทดสอบ

เมื่อเข้าสู่ขั้นตอนที่ 1 ในหน้าจอหลักของบทเรียนบัญชีครัวเรือน ผู้เรียนสามารถเข้าสู่ขั้นตอนต่าง ๆ ตามลำดับ หรือข้ามไปยังขั้นตอนที่ 6 เพื่อเข้าสู่การทำแบบทดสอบ




4.2.2 การออกแบบตัวละคร

การออกแบบตัวละครที่ใช้ในบทเรียนนั้น ผู้ศึกษาได้ออกแบบตัวละครทั้งหมด 5 ตัว เพื่อใช้ในบทเรียน ตัวละครที่ใช้แสดงได้ดังตาราง 4.1

ตาราง 4.1 แสดงการออกแบบตัวละครที่ใช้ในบทเรียนบัญชีครัวเรือน

ลำดับ	การออกแบบตัวละคร	ชื่อไฟล์	รายละเอียดตัวละคร
1		pratoon.ai	ครูประทุม ครูประทุม ครูผู้สอนบัญชี ครัวเรือน
2		peem.ai	ภิม นักศึกษามหาวิทยาลัย

ตาราง 4.1 แสดงการออกแบบตัวละครที่ใช้ในบทเรียนบัญชีครัวเรือน (ต่อ)

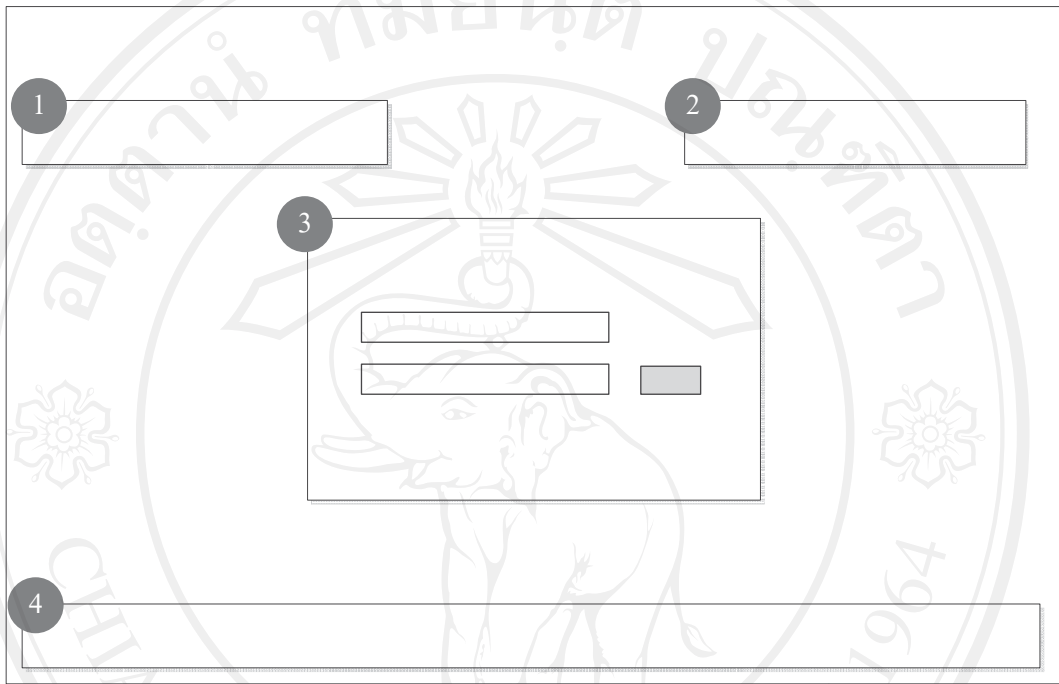
ลำดับ	การออกแบบตัวละคร	ชื่อไฟล์	รายละเอียดตัวละคร
3		fahsai.ai	ฟ้าใส นักเรียนมัธยม
4		phoom.ai	คุณพ่อกุมิ พ่อของกิมและฟ้าใส อาชีพ พนักงานบริษัท
5		napha.ai	คุณแม่นภา แม่ของกิมและฟ้าใส อาชีพ แม่บ้าน

4.3 การออกแบบหน้าจอและการแสดงผล

การออกแบบหน้าจอสื่อการสอนเพื่อให้เป็นไปตามโครงสร้างและประเภทของผู้ใช้งาน จึงออกแบบหน้าจอให้แตกต่างกันไป โดยสามารถแบ่งประเภทของหน้าจอการใช้งาน ได้ดังนี้

4.3.1 หน้าหลัก

หน้าหลัก เป็นหน้าแรกที่เข้าสู่สื่อการสอนบัญชีครัวเรือน การออกแบบหน้าจอแสดงได้ดังรูป 4.6



รูป 4.6 แสดงโครงสร้างหน้าจอหลักของสื่อการสอน

จากรูป 4.6 อธิบายส่วนประกอบต่าง ๆ ของหน้าจอหลักของสื่อการสอน ได้ดังนี้

หมายเลข 1 ส่วนแสดงชื่อสื่อการสอน

หมายเลข 2 ส่วนแสดงปุ่มควบคุมเสียงของสื่อการสอน

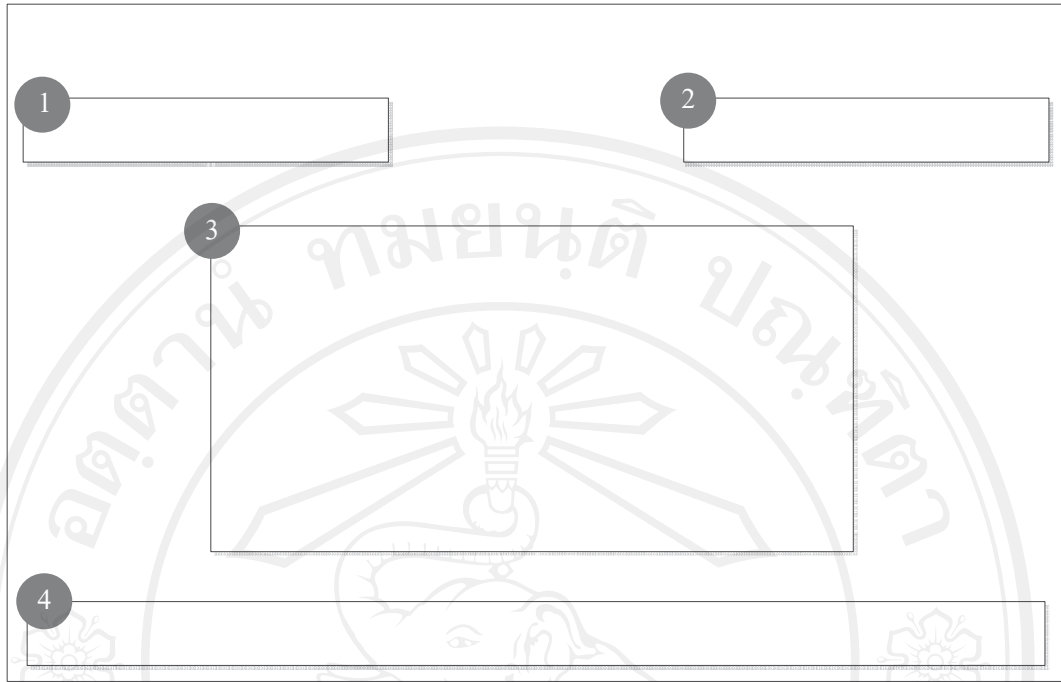
หมายเลข 3 ส่วนแสดงส่วนการลงชื่อเข้าใช้ สมัครสมาชิก และสอบถามรหัสผ่าน

กรณีผู้ใช้ลืมรหัสผ่าน และปุ่มลงชื่อเข้าใช้

หมายเลข 4 ส่วนแสดงสัญลักษณ์และชื่อของหน่วยงาน

4.3.2 หน้าจอของผู้เรียน

เมื่อล็อกอินเข้าระบบ ผู้เรียนจะพบกับหน้าจอการใช้งานที่ออกแบบให้มีลักษณะเป็นรูปภาพคล้ายชุมชน โดยตั้งชื่อว่าชุมชนพอเพียง ซึ่งโครงสร้างของหน้าจอผู้เรียนสามารถแสดงได้ดังรูป 4.7



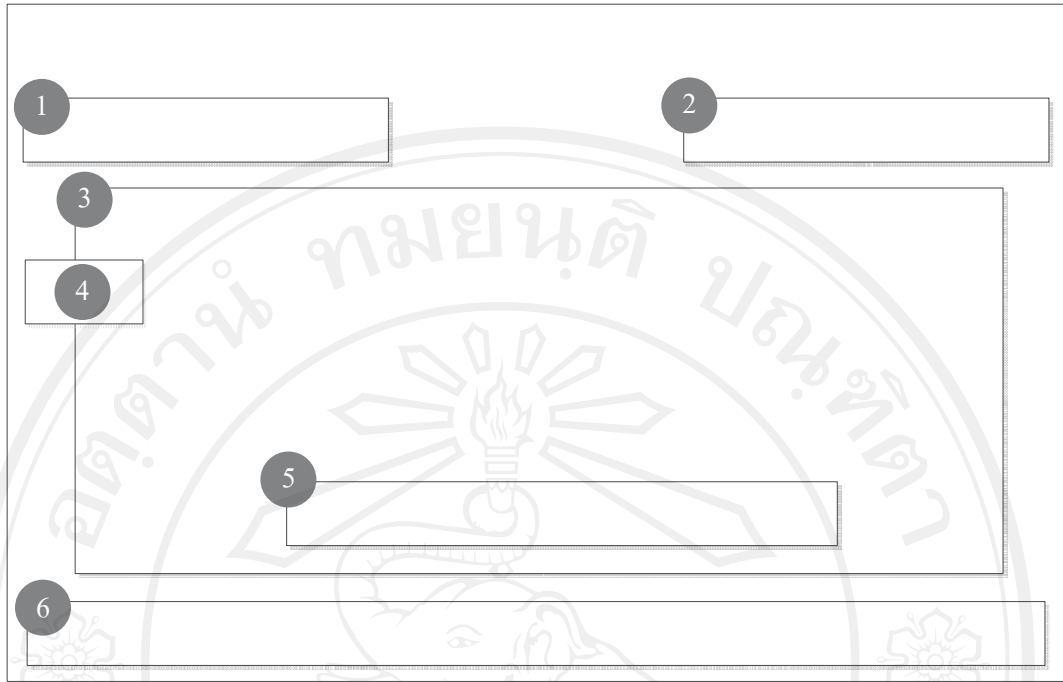
รูป 4.7 แสดง โครงสร้างหน้าจอของผู้เรียน

จากรูป 4.7 อธิบายส่วนประกอบต่าง ๆ ของหน้าจอของผู้เรียน ได้ดังนี้

- หมายเลข 1 ส่วนแสดงชื่อสื่อการสอน
- หมายเลข 2 ส่วนแสดงปุ่มควบคุมเสียง ปุ่มออกจากระบบ ปุ่มเรียกดูและแก้ไข ข้อมูลผู้เรียน และส่วนแสดงสถานะของการลงชื่อเข้าใช้งาน
- หมายเลข 3 ส่วนแสดงเมนูการใช้งานสำหรับผู้เรียน ได้แก่
- เมนูเข้าสู่บทเรียน และแบบทดสอบ
 - เมนูเข้าสู่บัญชีครัวเรือนออนไลน์
 - เมนูเข้าสู่ข่าวสารและประกาศ
 - เมนูเข้าสู่เกม
- หมายเลข 4 ส่วนแสดงสัญลักษณ์และชื่อของหน่วยงาน

1) หน้าจอบทเรียน

หน้าจอบทเรียน เป็นหน้าจอสำหรับบทเรียนบัญชีครัวเรือน ที่แสดงเนื้อหาของบทเรียน โดยมีจำนวนบทเรียนทั้งหมด 3 บท โครงสร้างหน้าจอแสดงดังรูป 4.8



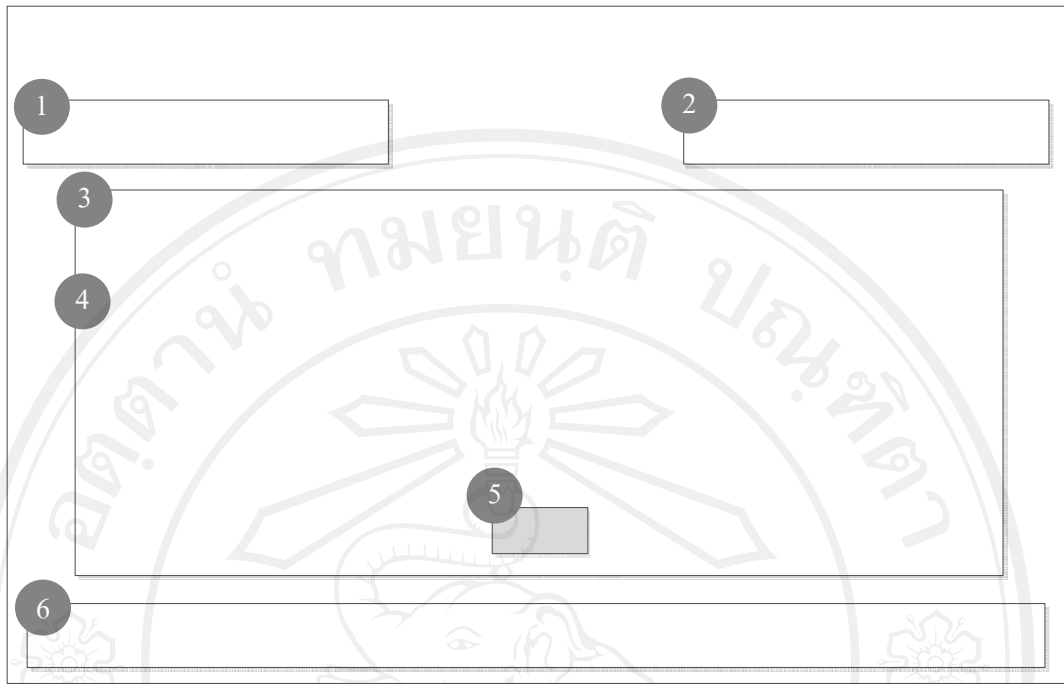
รูป 4.8 แสดง โครงสร้างหน้าจอบทเรียน

จากรูป 4.8 อธิบายส่วนประกอบต่าง ๆ ของหน้าจอบทเรียน ได้ดังนี้

- หมายเลข 1 ส่วนแสดงชื่อสื่อการสอน
- หมายเลข 2 ส่วนแสดงปุ่มควบคุมเสียง ปุ่มออกจากระบบ ปุ่มเรียกดูและแก้ไข ข้อมูลผู้เรียน และส่วนแสดงสถานะของการลงชื่อเข้าใช้งาน
- หมายเลข 3 ส่วนแสดงเนื้อหาบทเรียน
- หมายเลข 4 ส่วนแสดงปุ่มย้อนกลับไปยังบทเรียนตอนที่ผ่านมาแล้ว
- หมายเลข 5 ส่วนแสดงปุ่มเปลี่ยนหน้า ผู้เรียนสามารถเลือกแสดงหน้าที่ต้องการ และปุ่มเลื่อนหน้าถัดไป
- หมายเลข 6 ส่วนแสดงสัญลักษณ์และชื่อของหน่วยงาน

2) หน้าจอบททดสอบ

หน้าจอบททดสอบ เป็นหน้าจอที่ผู้เรียนเข้าใช้งาน เพื่อทำแบบทดสอบหลังจบบทเรียนแล้ว โดยแสดงแบบทดสอบหน้าละ 1 ข้อ เมื่อผู้เรียนทำแบบทดสอบครบทั้งหมด ก็จะแสดงคะแนนที่ผู้เรียนทำได้ สามารถแสดงหน้าจอบททดสอบได้ดังรูป 4.9



รูป 4.9 แสดง โครงสร้างหน้าจอบทสอบ

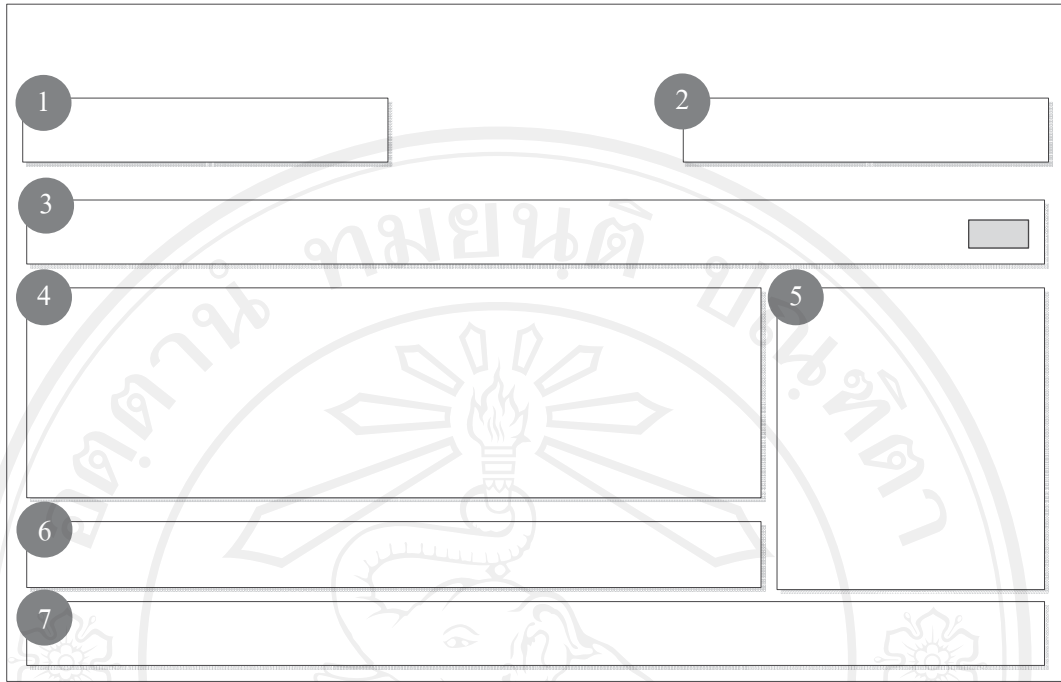
จากรูป 4.9 อธิบายส่วนประกอบต่าง ๆ ของหน้าจอบทสอบ ได้ดังนี้

- หมายเลข 1 ส่วนแสดงชื่อสื่อการสอน
- หมายเลข 2 ส่วนแสดงปุ่มควบคุมเสียง ปุ่มออกจากระบบ ปุ่มเรียกดูและแก้ไขข้อมูลผู้เรียน และส่วนแสดงสถานะของการลงชื่อเข้าใช้งาน
- หมายเลข 3 ส่วนส่วนแสดงเนื้อหาแบบทดสอบ ประกอบด้วย โจทย์คำถาม และตัวเลือกจำนวน 4 ตัวเลือก
- หมายเลข 4 ส่วนแสดงปุ่มย้อนกลับเพื่อทบทวนบทเรียน
- หมายเลข 5 ส่วนแสดงปุ่มบันทึกคำตอบแบบทดสอบ
- หมายเลข 6 ส่วนแสดงสัญลักษณ์และชื่อของหน่วยงาน

3) หน้าจอบัญชีครัวเรือนออนไลน์

หน้าจอบัญชีครัวเรือนออนไลน์เป็นหน้าจอที่ผู้เรียนใช้ในการบันทึกการรับ

รายจ่ายประจำวัน โครงสร้างหน้าจอแสดงได้ดังรูป 4.10



รูป 4.10 แสดงโครงสร้างหน้าจอบัญชีครัวเรือนออนไลน์

จากรูป 4.10 อธิบายส่วนประกอบต่าง ๆ ของหน้าจอบัญชีครัวเรือนออนไลน์ ได้ดังนี้

หมายเลข 1 ส่วนแสดงชื่อสื่อการสอน

หมายเลข 2 ส่วนแสดงปุ่มควบคุมเสียง ปุ่มออกจากระบบ ปุ่มเรียกดูและแก้ไข ข้อมูลผู้เรียน และส่วนแสดงสถานะของการลงชื่อเข้าใช้งาน

หมายเลข 3 ส่วนแสดงส่วนการรับข้อมูลรายรับรายจ่าย ประกอบด้วย ตัวเลือก ประเภทรายการรายรับและรายจ่าย ช่องคำอธิบายรายการ ช่องจำนวนเงิน และปุ่มบันทึก

หมายเลข 4 ส่วนแสดงรายละเอียดการบันทึกล่าสุดจำนวน 5 รายการ

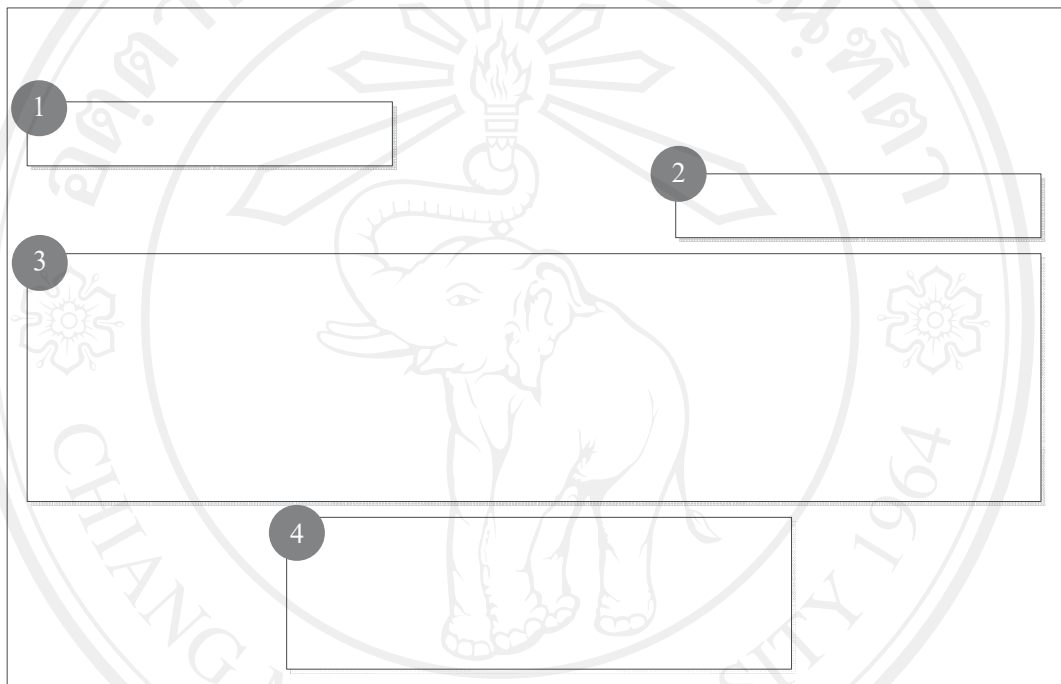
หมายเลข 5 ส่วนแสดงส่วนสรุปยอดบัญชีครัวเรือน ได้แก่ ยอดยกมา รวมรายรับ รวมรายจ่าย และยอดคงเหลือ

หมายเลข 6 ส่วนแสดงเมนูลบข้อมูลบัญชีครัวเรือน เมนูบันทึกและแก้ไขเงินออม เมนูสถิติรายรับรายจ่าย และเมนูแสดงรายละเอียดบัญชีครัวเรือน

หมายเลข 7 ส่วนแสดงสัญลักษณ์และชื่อของหน่วยงาน

4) หน้าจอข่าวสารและประกาศส่วนผู้เรียน

หน้าจอข่าวสารและประกาศเป็นส่วนติดต่อสื่อสารกันระหว่างผู้เรียน ผู้สอน และผู้จัดการระบบ โดยสามารถประกาศข่าวสาร ถามคำถาม และตอบปัญหาหรือแสดงข้อคิดเห็น เกี่ยวกับการใช้งานสื่อการสอนบัญชีครัวเรือน หรือการสอบถามข้อสงสัยเกี่ยวกับบัญชีครัวเรือนได้ หน้าจอข่าวสารและประกาศแสดงได้ดังรูป 4.11



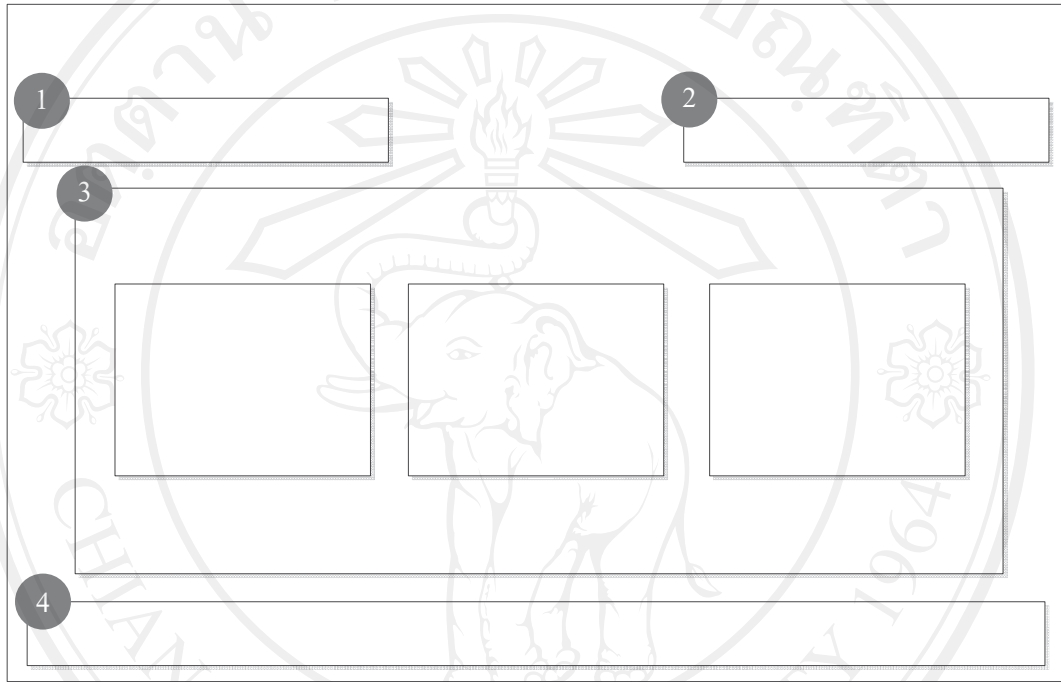
รูป 4.11 แสดงโครงสร้างหน้าจอข่าวสารและประกาศส่วนผู้เรียน

จากรูป 4.11 อธิบายส่วนประกอบต่าง ๆ ของหน้าจอข่าวสารและประกาศส่วนผู้เรียนได้ ดังนี้

- หมายเลข 1 ส่วนแสดงชื่อเมนูข่าวสารและประกาศ
- หมายเลข 2 ส่วนแสดงเมนูตั้งหัวข้อความและประกาศใหม่
- หมายเลข 3 ส่วนส่วนแสดงรายการหัวข้อความและประกาศ แสดงในรูปแบบของตาราง ประกอบด้วย ลำดับข่าวสารและประกาศ ชื่อหัวข้อ ชื่อผู้บันทึก และวันที่ส่งหัวข้อเข้าระบบ
- หมายเลข 4 ส่วนแสดงพื้นที่การป้อนข้อมูล สำหรับตั้งหัวข้อความและประกาศใหม่

5) หน้าจอเกม

หน้าจอเกม เป็นหน้าที่จบรวมเกมเพื่อความบันเทิงไว้สำหรับผู้เรียน เกมที่แสดงเป็นเกมที่เชื่อมโยงไปยังเกมที่มีอยู่แล้วบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต หน้าจอเกมสามารถแสดงได้ดังรูป 4.12



รูป 4.12 แสดงโครงสร้างหน้าจอเกม

จากรูป 4.12 อธิบายส่วนประกอบต่าง ๆ ของหน้าจอเกม ได้ดังนี้

หมายเลข 1 ส่วนแสดงชื่อสื่อการสอน

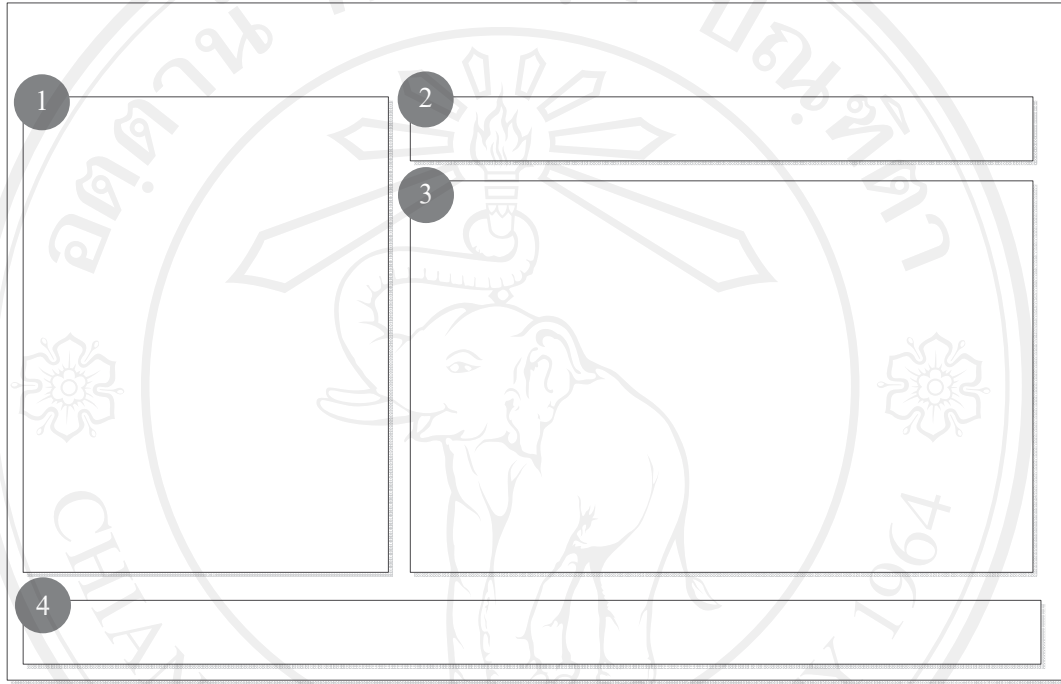
หมายเลข 2 ส่วนแสดงปุ่มควบคุมเสียง ปุ่มออกจากระบบ ปุ่มเรียกดูและแก้ไขข้อมูลผู้เรียน และส่วนแสดงสถานะของการลงชื่อเข้าใช้งาน

หมายเลข 3 ส่วนแสดงภาพตัวอย่างเกม

หมายเลข 4 ส่วนแสดงสัญลักษณ์และชื่อของหน่วยงาน

4.3.3 หน้าหลักของผู้สอน

เมื่อล็อกอินเข้าระบบด้วยล็อกอินประเภทผู้สอนจะพบกับหน้าเว็บหน้าหลักของผู้สอน ซึ่งจะแตกต่างไปจากหน้าจอของผู้เรียน โดยจะเน้นเพื่อการจัดการและการเรียกดูรายงาน หน้าจอหลักผู้สอนแสดงได้ดังรูป 4.13



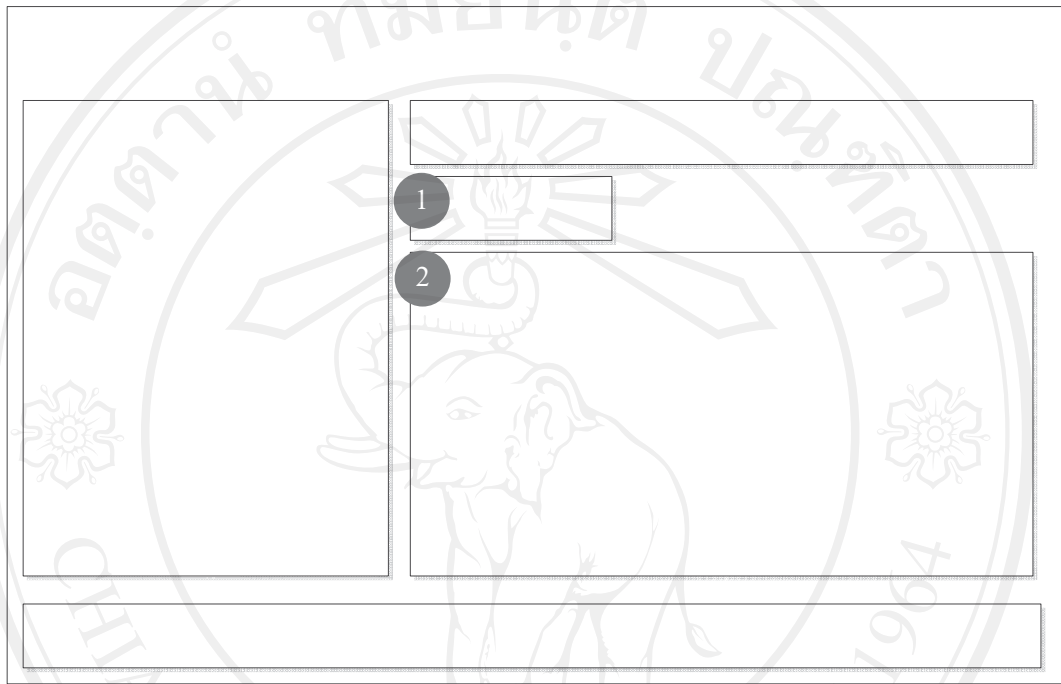
รูป 4.13 แสดงโครงสร้างหน้าหลักของผู้สอน

จากรูป 4.13 อธิบายส่วนประกอบต่าง ๆ ของหน้าหลักของผู้สอนได้ ดังนี้

- หมายเลข 1 ส่วนแสดงชื่อผู้ใช้งานและเมนูการใช้งานของผู้สอน ประกอบด้วย การจัดการแบบทดสอบ รายงานคะแนน ปรับปรุงข้อมูลผู้สอน ข่าวสารและประกาศ และออกจากระบบ
- หมายเลข 2 ส่วนแสดงชื่อระบบการจัดการสื่อการสอนบัญชีครัวเรือนส่วนผู้สอน
- หมายเลข 3 ส่วนแสดงข้อความต้อนรับผู้สอน
- หมายเลข 4 ส่วนแสดงสัญลักษณ์และชื่อของหน่วยงาน

1) หน้าจอจัดการแบบทดสอบ

หน้าจอจัดการแบบทดสอบ เป็นหน้าจอที่ผู้สอนใช้ในการเรียกดูแบบทดสอบ สร้างแบบทดสอบและลบแบบทดสอบ แสดงได้ดังรูป 4.14



รูป 4.14 แสดงโครงสร้างหน้าจอจัดการแบบทดสอบ

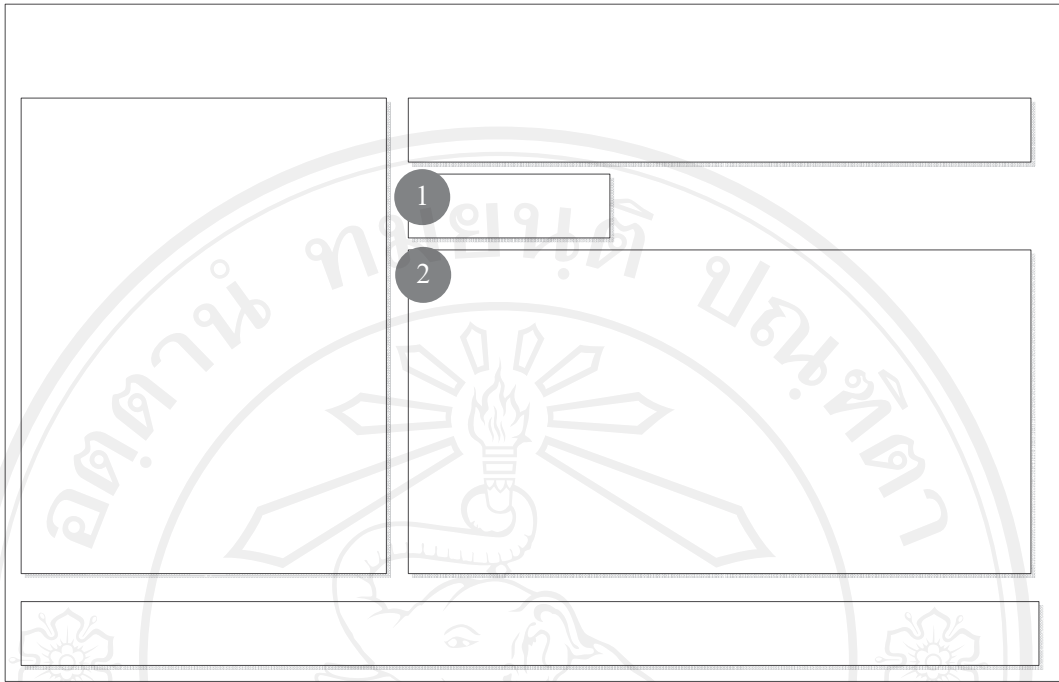
จากรูป 4.14 อธิบายส่วนประกอบต่าง ๆ ของหน้าจอจัดการแบบทดสอบ ได้ดังนี้

หมายเลข 1 ส่วนแสดงปุ่มสำหรับสร้างคำถามใหม่

หมายเลข 2 ส่วนแสดงรายการคำถามที่มีอยู่ ประกอบด้วยรายละเอียด ลำดับคำถาม เมนูแก้ไขคำถาม และเมนูลบคำถาม

2) หน้าจอรายงานคะแนน

หน้าจอรายงานคะแนน เป็นหน้าจอที่ผู้สอนเรียกดูรายงานคะแนนของผู้เรียน ส่วนแสดงได้ดังรูป 4.15



รูป 4.15 แสดงโครงสร้างหน้าจอรายงานคะแนน

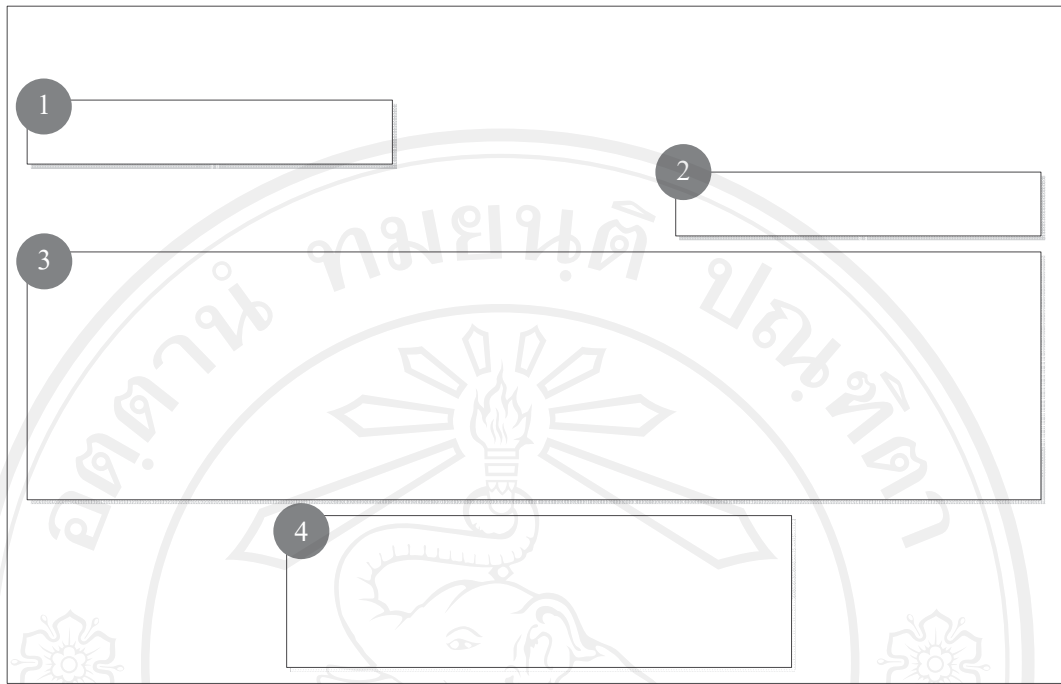
จากรูป 4.15 อธิบายส่วนประกอบต่าง ๆ ของหน้าจอรายงานคะแนน ได้ดังนี้

หมายเลข 1 ส่วนแสดงชื่อรายงานและวันที่เรียกดูรายงาน

หมายเลข 2 ส่วนแสดงรายงานคะแนนของผู้เรียนแต่ละคน โดยแสดงในรูปแบบตาราง ประกอบด้วย ลำดับ ชื่อและสกุลผู้เรียน และคะแนนจากการทำแบบทดสอบของผู้เรียน และวันที่บันทึกคะแนน

3) หน้าจอข่าวสารและประกาศส่วนผู้สอน

หน้าจอข่าวสารและประกาศเป็นส่วนติดต่อสื่อสารกันระหว่างผู้เรียน ผู้สอน และผู้จัดการระบบ ผู้สอนสามารถประกาศข่าวสาร และตอบปัญหาเกี่ยวกับการใช้งานสื่อการสอน บัญชีครัวเรือนหรือการสอบถามข้อสงสัยเกี่ยวกับบัญชีครัวเรือน ที่ผู้เรียนเข้ามาสอบถามได้ โครงสร้างหน้าจอข่าวสารประกาศของผู้สอนมีโครงสร้างเดียวกันกับผู้เรียน สามารถแสดงได้ ดังรูป 4.16



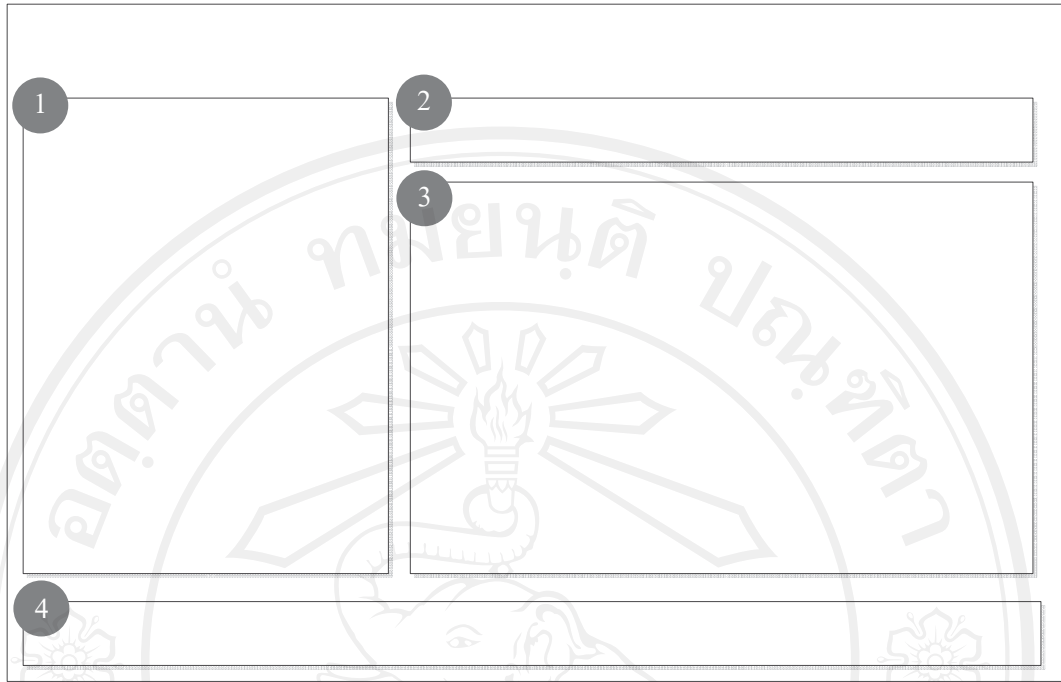
รูป 4.16 แสดงโครงสร้างหน้าจอลงทะเบียนและประกาศส่วนผู้สอน

จากรูป 4.16 อธิบายส่วนประกอบต่างๆ ของหน้าจอลงทะเบียนและประกาศส่วนผู้สอน ได้ดังนี้

- หมายเลข 1 ส่วนแสดงชื่อเมนูข่าวสารและประกาศ
- หมายเลข 2 ส่วนแสดงเมนูตั้งหัวข้อข่าวและประกาศใหม่
- หมายเลข 3 ส่วนแสดงรายการหัวข้อข่าวสารและประกาศ แสดงในรูปแบบของตาราง ประกอบด้วย ลำดับข่าวสารและประกาศ ชื่อหัวข้อ ชื่อผู้บันทึก และวันที่ส่งหัวข้อเข้าระบบ
- หมายเลข 4 ส่วนแสดงพื้นที่การป้อนข้อมูลสำหรับตั้งหัวข้อข่าวสารและประกาศใหม่

4.3.4 หน้าหลักของผู้ดูแลระบบ

เมื่อล็อกอินเข้าระบบด้วยล็อกอินประเภทผู้จัดการระบบ จะพบกับหน้าหลักของผู้จัดการระบบ ซึ่งจะมีความคล้ายคลึงกับหน้าจอหลักของผู้สอน แสดงได้ดังรูป 4.17



รูป 4.17 แสดงโครงสร้างหน้าจอหลักของผู้จัดการระบบ

จากรูป 4.17 อธิบายส่วนประกอบต่าง ๆ ของหน้าจอผู้จัดการระบบได้ ดังนี้

หมายเลข 1 ส่วนแสดงชื่อผู้ใช้งานและเมนูการใช้งานของผู้จัดการระบบ ประกอบด้วย การจัดการผู้ใช้งาน เพิ่มผู้สอน รายงานสถิติ ข่าวสารและประกาศ และออกจากระบบ

หมายเลข 2 ส่วนแสดงชื่อระบบการจัดการสื่อการสอนบัญชีคร่ำเรือนส่วนผู้จัดการระบบ

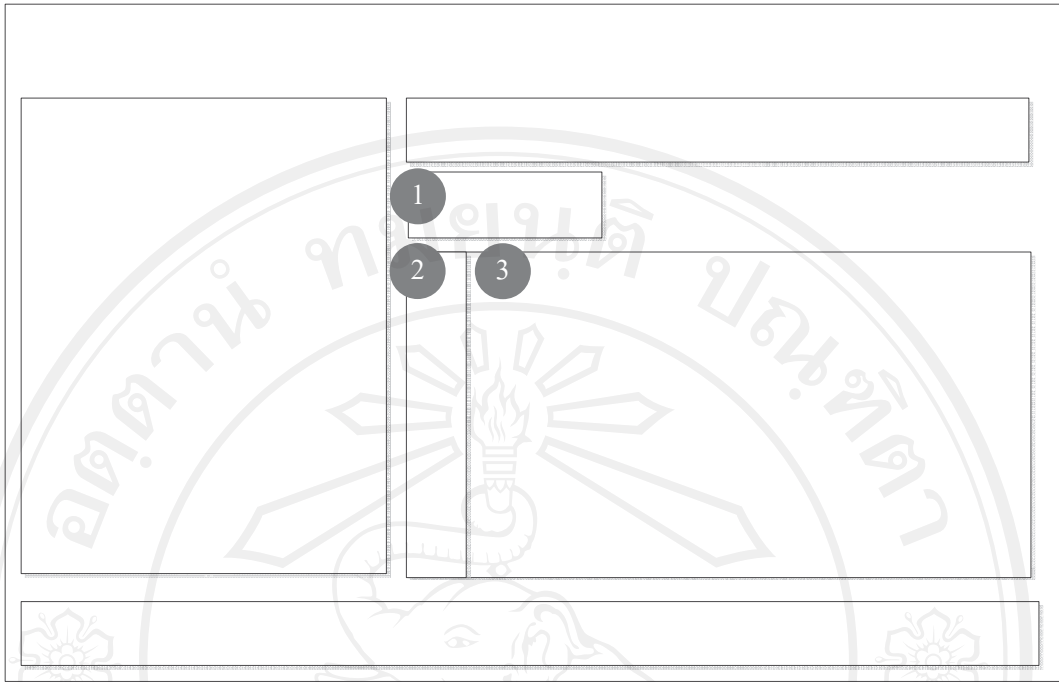
หมายเลข 3 ส่วนแสดงข้อความต้อนรับผู้จัดการระบบ

หมายเลข 4 ส่วนแสดงสัญลักษณ์และชื่อของหน่วยงาน

1) หน้าจอจัดการผู้ใช้งาน

หน้าจอจัดการผู้ใช้งาน เป็นหน้าจอที่ผู้จัดการระบบเรียกดูข้อมูลผู้ใช้งาน

รวมถึงสามารถลบผู้ใช้งานออกจากระบบได้ โครงสร้างหน้าจอแสดงดังรูป 4.18



รูป 4.18 แสดงโครงสร้างหน้าจอจัดการผู้ใช้งาน

จากรูป 4.18 อธิบายส่วนประกอบต่าง ๆ ของหน้าจอจัดการผู้ใช้งาน ได้ดังนี้

- หมายเลข 1 ส่วนแสดงชื่อเมนูจัดการผู้ใช้งาน
- หมายเลข 2 ส่วนแสดงปุ่มลบผู้ใช้งาน
- หมายเลข 3 ส่วนแสดงรายละเอียดของผู้ใช้งานในระบบแสดงในรูปแบบของตาราง ประกอบด้วย รหัสสมาชิก ชื่อและสกุล ชื่อผู้ใช้งาน และอีเมล

2) หน้าจอจัดการข่าวสารและประกาศส่วนผู้จัดการระบบ

หน้าจอจัดการข่าวสารและประกาศ เป็นหน้าจอที่ผู้จัดการระบบใช้สำหรับจัดการข่าวสารและประกาศ โดยสามารถตั้งหัวข้อประกาศและตอบคำถามต่าง ๆ ได้เช่นเดียวกับผู้เรียนและผู้สอน แต่ผู้จัดการระบบจะสามารถลบหัวข้อข่าวสารและประกาศและคำตอบได้ โครงสร้างหน้าจอสามารถแสดงได้ดังรูป 4.19



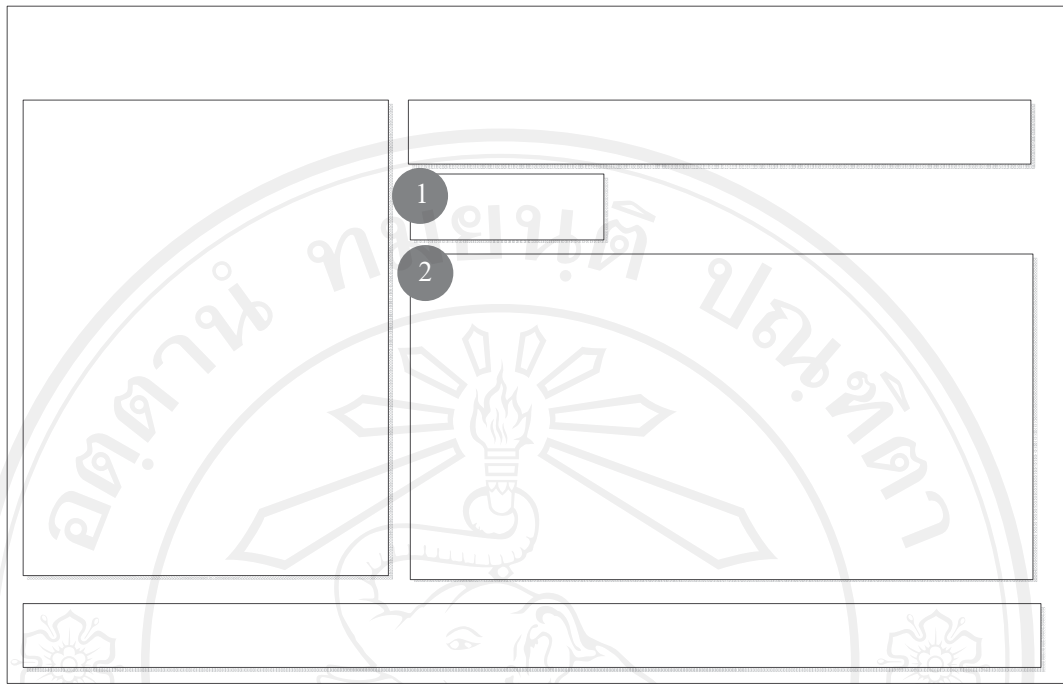
รูป 4.19 แสดงโครงสร้างหน้าจอจัดการข่าวสารและประกาศส่วนผู้จัดการระบบ

จากรูป 4.19 อธิบายส่วนประกอบต่าง ๆ ของหน้าจอจัดการข่าวสารและประกาศส่วนผู้จัดการระบบ ได้ดังนี้

- หมายเลข 1 ส่วนแสดงหัวข้อและรายละเอียดของข่าวสารและประกาศ
- หมายเลข 2 ส่วนแสดงปุ่มลบหัวข้อข่าวสารและประกาศ
- หมายเลข 3 ส่วนแสดงคำตอบของข่าวสารและประกาศที่มีผู้ใช้ตอบคำถามหรือแสดงข้อคิดเห็น
- หมายเลข 4 แสดงส่วนปุ่มลบคำตอบของข่าวสารและประกาศ

3) หน้าจอรายงานสถิติ

หน้าจอรายงานสถิติผู้ใช้งาน เป็นหน้าจอที่ผู้จัดการระบบใช้เพื่อติดตามการเข้าใช้งานของผู้เรียน เพื่อนำไปสรุปผลเป็นรายงานเสนอต่อผู้บริหาร โครงสร้างหน้าจอสามารถแสดงดังรูป 4.20



รูป 4.20 แสดงโครงสร้างหน้าจอรายงานสถิติ

จากรูป 4.20 อธิบายส่วนประกอบต่าง ๆ ของหน้าจอรายงานสถิติ ได้ดังนี้

หมายเลข 1 ส่วนแสดงชื่อเมนูรายงานสถิติ

หมายเลข 2 ส่วนแสดงรายงานสถิติ แสดงในรูปแบบตาราง ประกอบด้วย รายงานสรุปจำนวนผู้ใช้งาน และรายงานสรุปสถานะการเข้าใช้งาน