



คู่มือ

การใช้งานเว็บไซต์

DLP



ศูนย์ให้บริการด้านดิจิทัลที่สนับสนุนการเรียนการสอน



คู่มือและขั้นตอนการใช้



ประวัติความเป็นมา



ศูนย์การเรียนรู้
Digital Learning Park



Phone Number

043 754322-40 ต่อ 2439, 2440

CONTACT

คำนำ

ศูนย์การเรียนรู้ Digital Learning Park ได้ถูกจัดตั้งขึ้นเพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการพัฒนาความรู้และทักษะในด้านเทคโนโลยีดิจิทัลให้กับผู้เรียนในทุกๆระดับ ทั้งสำหรับผู้เริ่มต้นและผู้ที่มีประสบการณ์อยู่แล้ว โดยการนำเสนอคอร์สเรียนออนไลน์ที่หลากหลายและทันสมัย ซึ่งสามารถตอบสนองความต้องการในการพัฒนาศักยภาพด้านต่าง ๆ ของผู้เรียนได้อย่างครอบคลุม

คู่มือการใช้งานฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อให้ข้อมูลและคำแนะนำเกี่ยวกับการใช้งานเว็บไซต์ศูนย์การเรียนรู้ Digital Learning Park อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถใช้บริการต่าง ๆ ของเว็บไซต์ได้อย่างสะดวก รวดเร็ว และครบถ้วนตามความต้องการ

หวังเป็นอย่างยิ่งว่า ผู้ใช้งานจะได้รับประโยชน์สูงสุดจากการใช้บริการของเรา และสามารถพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลเพื่อการเติบโตในด้านการศึกษาและอาชีพในอนาคต ขอขอบคุณที่ให้ความสนใจและเลือกใช้บริการของ Digital Learning Park และขอให้ทุกท่านประสบความสำเร็จในการเรียนรู้และพัฒนาไปพร้อมกันกับเรา

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
ที่มาและความสำคัญ	1
วัตถุประสงค์	1
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
ขั้นตอนวิธีดำเนินงาน	2
รายละเอียดของเว็บไซต์	3
เมนู	3
คู่มือ/ขั้นตอนการใช้งาน	3
หน้า Page Home	4-5
หน้า Page DLP	6-7
หน้า Page SERVICE	8-15
หน้า Page Contact	15
อ้างอิง	16

ที่มาและความสำคัญ

การพัฒนาเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์สำหรับศูนย์การเรียนรู้ Digital Learning Park จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเผยแพร่ข้อมูลตลอดจนสร้างการรับรู้และความเข้าใจที่ดีขึ้นเกี่ยวกับ บริการและประโยชน์ของศูนย์การเรียนรู้แห่งนี้ ซึ่งจะส่งผลให้สามารถดึงดูดกลุ่มเป้าหมายและขยายขอบเขตของการให้บริการด้านการศึกษาดิจิทัลได้มากยิ่งขึ้น ปัจจุบันเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลมีบทบาท สำคัญในการประชาสัมพันธ์และการสื่อสารข้อมูล

วัตถุประสงค์

1. พัฒนาเว็บไซต์ของศูนย์การเรียนรู้ Digital Learning Park ให้เป็นแหล่งข้อมูลที่มีประสิทธิภาพ ทันสมัย และรองรับการเข้าถึงของผู้ใช้งานทุกกลุ่ม
2. ออกแบบและพัฒนาฟังก์ชันการใช้งานของเว็บไซต์ ให้มีความสะดวก รองรับอุปกรณ์ที่หลากหลาย และสามารถนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับศูนย์การเรียนรู้ได้อย่างครบถ้วน
3. ศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีต่อเว็บไซต์ โดยประเมินด้านความง่ายในการใช้งาน ประสิทธิภาพ และความน่าสนใจของเนื้อหา
4. พัฒนาแนวทางการปรับปรุงและพัฒนาเว็บไซต์ในอนาคต เพื่อให้สามารถตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและความต้องการของผู้ใช้ได้ดียิ่งขึ้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. การเข้าถึงข้อมูลได้ง่ายและสะดวก
2. ขยายฐานผู้ชมและกลุ่มเป้าหมาย
3. การสร้างความน่าเชื่อถือและภาพลักษณ์ที่ดี
4. การสื่อสารและการติดต่อ
5. การติดตามและวิเคราะห์ผล
6. ได้รับอัปเดตข้อมูลใหม่ๆ ได้ทันที
7. การเพิ่มโอกาสในการทำการตลาดออนไลน์

ขั้นตอนวิธีดำเนิน

1. ออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์
2. ทดสอบเว็บไซต์โดยใช้กลุ่มตัวอย่าง
3. ใช้แบบสอบถามในการเก็บข้อมูลความพึงพอใจของผู้ใช้
4. นำมาปรับปรุงและแก้ไข ขอฟีดแบลค

รายละเอียดของเว็บไซต์

1. Domain Name :
<https://copper.msu.ac.th/dlp/index.php/manual/>
2. Design & Development : เป็นเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ของ DLP Digital Learning Park
3. Content : เนื้อหาเป็นการใช้บริการห้อง คู่มือการใช้ห้อง และกิจกรรมใน Digital Learning Park ประวัติ บุคลากร ปรัชญา วิสัยทัศน์ พันธกิจ
4. Hosting : copper msu

เมนู

1. HOME
2. DLP
 - ประวัติ
 - ปรัชญา/วิสัยทัศน์/พันธกิจ
 - บุคลากร
3. SERVIEC
 - บริการสื่อสร้างสรรค์
 - คู่มือและขั้นตอนการใช้บริการ
 - ดาวนิโหลดเอกสาร / คู่มือ
4. CONTACT

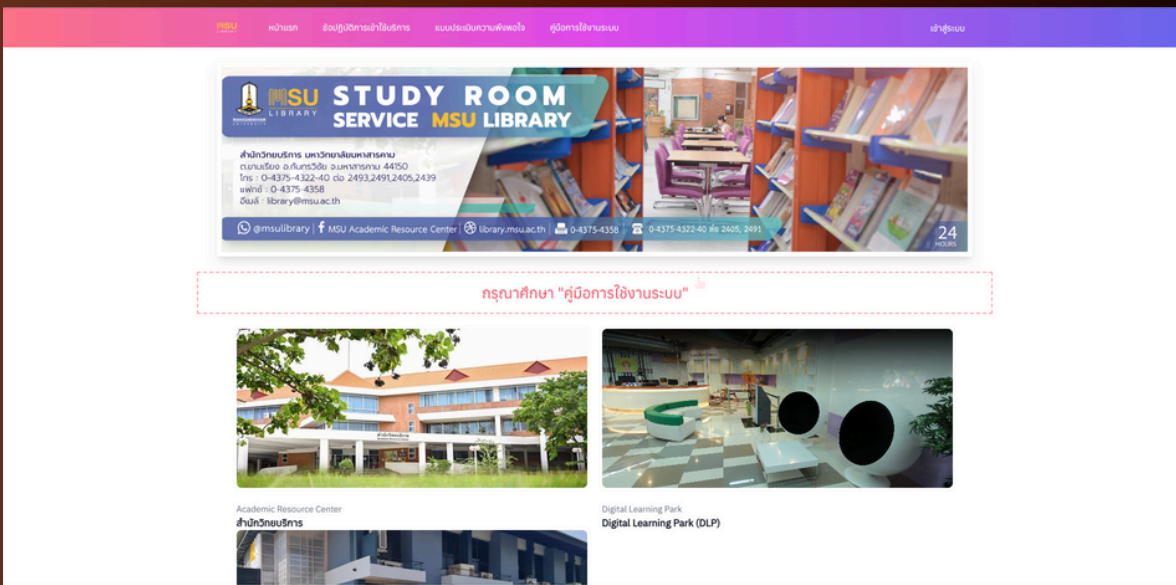
คู่มือ ขั้นตอนการใช้งาน

Page Home



Menu

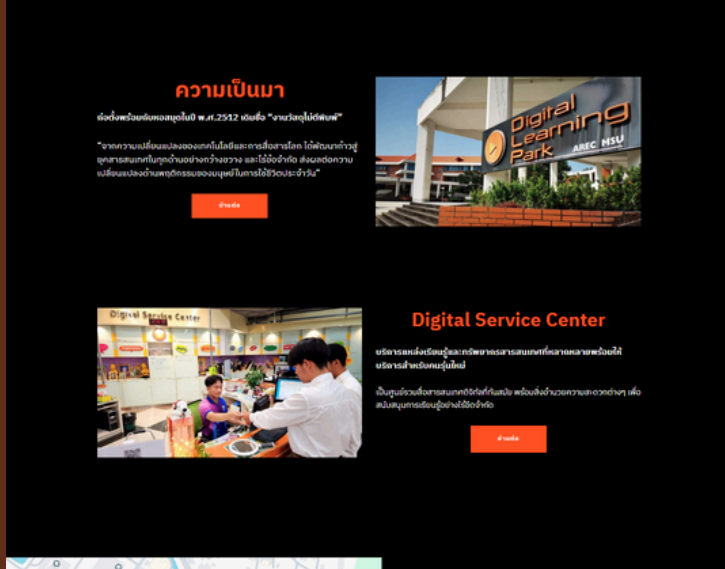
คลิก Icon ต่างๆ ในการจองห้อง



เลือกห้องที่ต้องการจองผ่านเว็บไซต์ <https://libroom.msu.ac.th>



หน้า Page Home
มีข้อมูลของห้องแต่ละห้อง
กิจกรรมในห้องนั้น



หน้า Page Home
มีข้อมูลความเป็นมา ข้อมูลของ
DLP



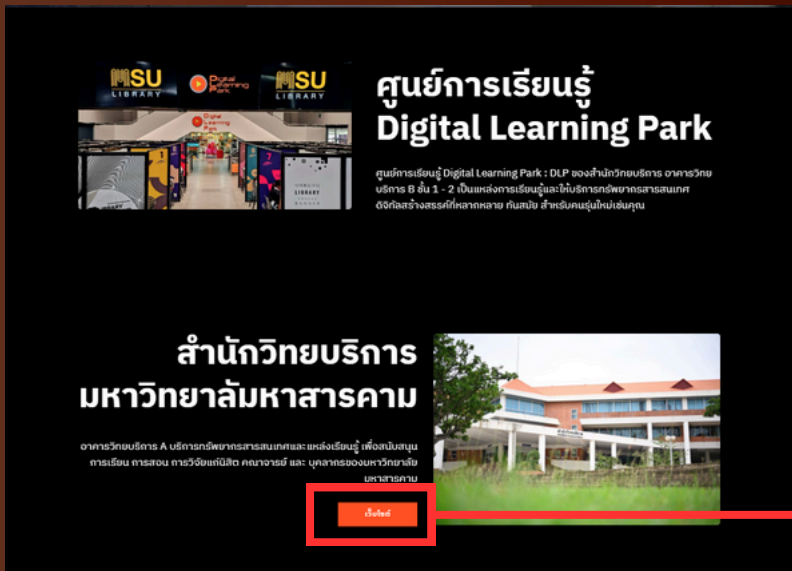
Digital Learning Park : DLP

ศูนย์การเรียนรู้ดิจิทัลและห้องเรียนดิจิทัล
ผ่านนวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศ

สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

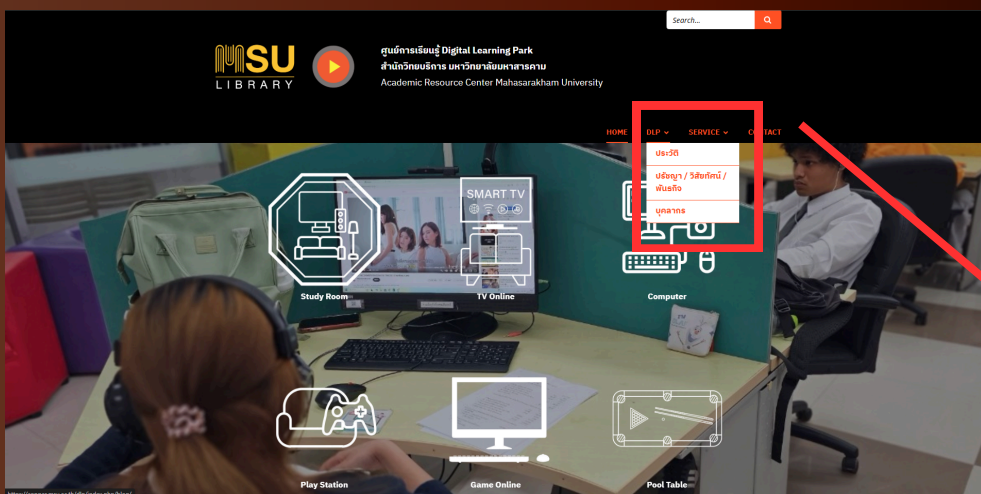


Contact Digital Learning Park
Facebook Youtube Tiktok

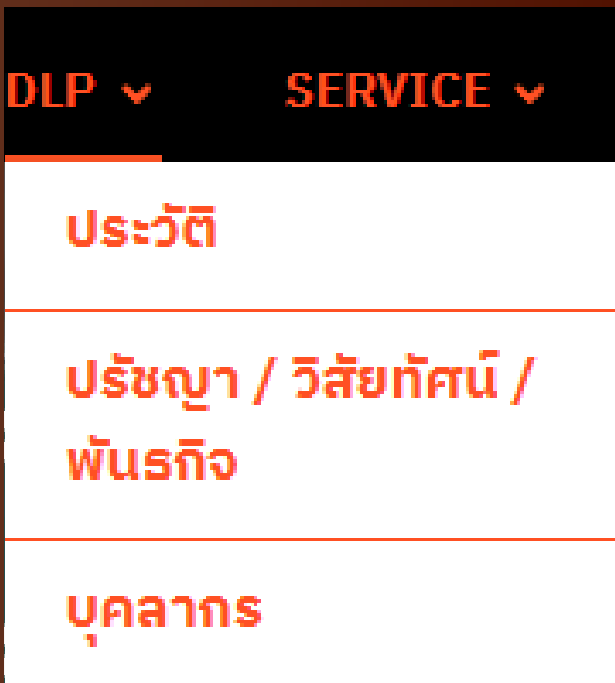


Page DLP

เว็บไซต์สำนัก



Menu Digital Learning Park จะมีข้อมูลประวัติความเป็นมา ปรัชญาขององค์กร
ปรัชญา / วิสัยทัศน์ / พันธกิจ บุคลากร



➔ ประวัติ

➔ ปรัชญา / วิสัยทัศน์ / พันธกิจ

➔ บุคลากร



Digital Learning Park



ประวัติความเป็นมา

กลุ่มงานสื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นหน่วยงานสังกัดฝ่ายบริหารและ
 เทคโนโลยีสารสนเทศสำนักวิทยบริการมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์มาพัฒนาการมา
 พร้อมกับการก่อตั้งคณะเทคโนโลยี พ.ศ.2512 เช่นชื่อ "งานสื่อเทคโนโลยี" ภายใต้
 การบริหารงานของคณะเทคโนโลยี พ.ศ.2512 โดยชื่อ "งานสื่อเทคโนโลยี" ภายใต้
 วิชาการศึกษามหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
 ในปี พ.ศ.2529 เปลี่ยนชื่อเป็น "งานเทคโนโลยีเพื่อการพัฒนา" พร้อมทั้งยกฐานะ
 หน่วยงานเป็นสำนักวิทยบริการ และต่อมา ปี พ.ศ.2535 เปลี่ยนชื่อเป็น "ฝ่าย
 เทคโนโลยีสารสนเทศ" ภายใต้การบริหารงานของคณะเทคโนโลยี พ.ศ.2539
 เปลี่ยนชื่อเป็น "กลุ่มงานเทคโนโลยีเพื่อการ
 สารสนเทศ" พร้อมทั้งรับโอนส่วนราชการบริหารงานและชื่อตรงกันเทคโนโลยี
 สารสนเทศ สำนักวิทยบริการ และในปีพ.ศ.2541 เปลี่ยนชื่อเป็น "กลุ่มงานสื่อ
 เทคโนโลยีและสิ่งอิเล็กทรอนิกส์"สังกัดกลุ่มงานบริหารเทคโนโลยีสารสนเทศ สำนัก
 วิทยบริการ เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน และให้บริการของมหาวิทยาลัย ทำ
 หน้าที่ในการจัดการเว็บไซต์ วรรณกรรมเผยแพร่ และให้บริการทรัพยากรสารสนเทศ
 ประเภทยาสารคดี สิ่งพิมพ์และสิ่งอิเล็กทรอนิกส์

หน้า Page ประวัติของ Digital Learning Park



Digital Learning Park

ปรัชญา / วิสัยทัศน์ / พันธกิจ

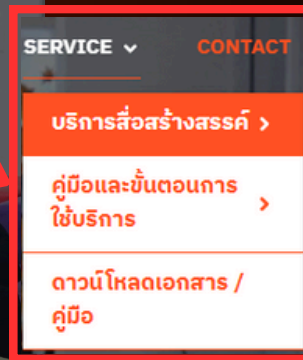
<p>ปรัชญา : Philosophy</p> <p>ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ เสนอความรู้ความ รู้ที่ถูกต้อง</p>	<p>วิสัยทัศน์ : Vision</p> <p>เป็นแหล่งเรียนรู้ที่นำ เทคโนโลยีมาใช้ในการ ความเป็นเลิศทางการเรียนการสอน</p>	<p>พันธกิจ : Mission</p> <p>จัดการศึกษาตามเกณฑ์มาตรฐานของ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ ภายใต้อาณาเขตและภารกิจ ด้วยวิธีสอนและ เทคโนโลยีที่ทันสมัยบริการวิชาการแก่สังคม ส่งเสริมผู้เรียนได้พัฒนาศักยภาพ ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาศักยภาพ ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาศักยภาพ ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาศักยภาพ</p>
--	--	--

หน้า Page วิสัยทัศน์/ปรัชญา /พันธกิจของ Digital Learning Park

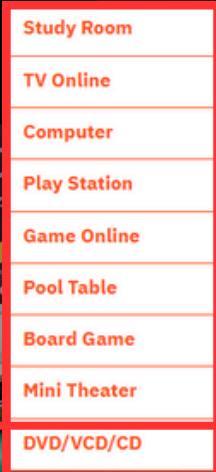
บุคลากร Digital Learning Park

<p>นายนตพงษ์ นตพงษ์ ตำแหน่ง : ผู้อำนวยการ</p>	<p>นายนตพงษ์ นตพงษ์ ตำแหน่ง : ผู้อำนวยการ</p>	<p>นางสาวนตพงษ์ นตพงษ์ ตำแหน่ง : ผู้อำนวยการ</p>
<p>นายนตพงษ์ นตพงษ์ ตำแหน่ง : ผู้อำนวยการ</p>	<p>นายนตพงษ์ นตพงษ์ ตำแหน่ง : ผู้อำนวยการ</p>	

หน้า Page บุคลากรของ Digital Learning Park



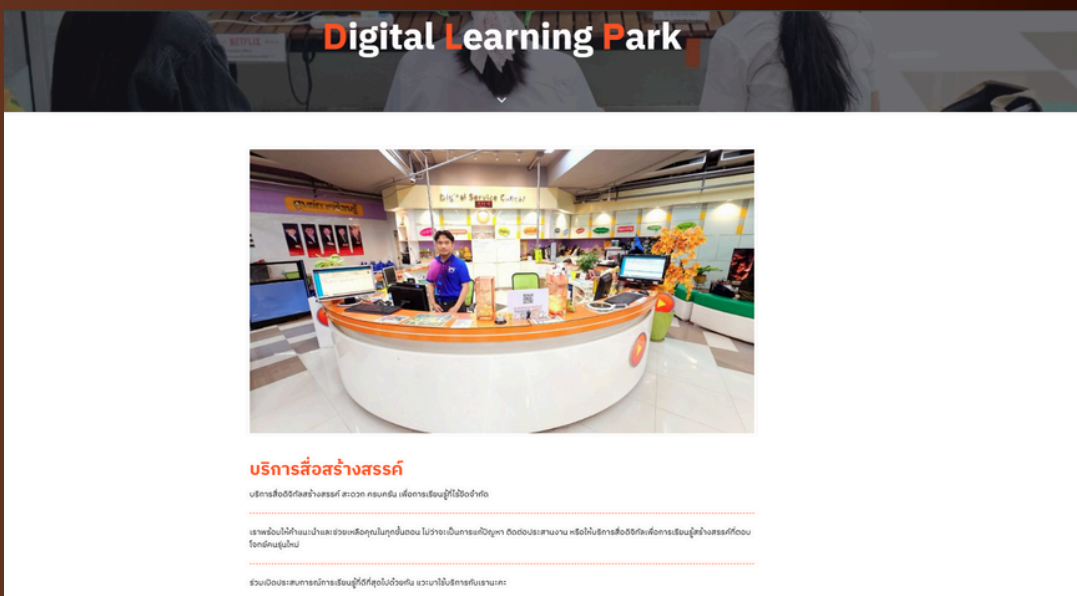
บริการการจอง
คู่มือการจอง
คู่มือการใช้งาน



เลือกห้องที่ต้องการจอง พร้อมดูขอบเขตการใช้บริการ
หรือสามารถเลือกจองผ่าน Icon หน้า Page หลักได้

การกดเข้า Menu บริการสื่อสร้างสรรค์

Link <https://libroom.msu.ac.th>



การ Page Menu บริการสื่อสร้างสรรค์



Digital Learning Park



Study Room

ห้องที่ได้จัดออกแบบเฉพาะกลุ่ม เพื่อกลุ่มนักเรียนผู้
ต้องการใช้งานที่หลากหลาย ะดูหนัง ฟังเพลงออนไลน์
หรือกิจกรรมต่างๆ ตามความต้องการ

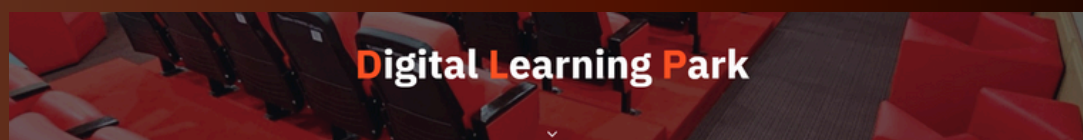
การใช้บริการ

- สมาชิกจองใช้บริการ จำนวน 2 คน
- จองสมาชิกใช้บริการ จำนวน 2-8 คน/ห้อง
- จองใช้บริการ ไม่เกิน 3 ชม./วัน

RESERVE

Click RESERVE เพื่อไป
เว็บไซต์การจอง

หน้า Page บริการสื่อสร้างสรรค์ของห้อง Study Room



Digital Learning Park



TV Online

สื่อภาพยนตร์ออนไลน์ที่ทันสมัย โชว์หนัง ฟังเพลงพร้อม
ภาพและเสียงอย่างไฮโดรจัท ในพื้นที่เฉพาะ สะอาด
สวยงาม

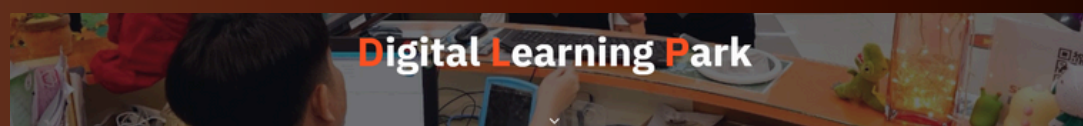
การใช้บริการ

- สมาชิกจองใช้บริการ จำนวน 2 คน
- จองสมาชิกใช้บริการ จำนวน 2-4 คน/เครื่อง
- จองใช้งาน ไม่เกิน 3 ชม./วัน

RESERVE

Click RESERVE เพื่อไป
เว็บไซต์การจอง

หน้า Page บริการสื่อสร้างสรรค์ของห้อง Tv Online



Digital Learning Park



Computer

สื่อการเรียนรู้ที่รองรับทั้งไปบนโลกอินเทอร์เน็ตอย่างไร้
ข้อจำกัด พร้อมให้บริการสมาชิกตลอดเวลารับทำการ
สมาชิกตลอดที่ทางมัลติมีเดีย DLP

การใช้บริการ

- สมาชิกที่ต้องการใช้บริการที่ทางมัลติมีเดีย DLP
- ไม่จำกัดเวลาในการใช้บริการ
- จองสมาชิกใช้บริการ จำนวน 1 คน/เครื่อง
- ไม่สามารถให้บริการบนระบบออนไลน์

RESERVE

Click RESERVE เพื่อไป
เว็บไซต์การจอง

© 2025 Digital Learning Park (DLP). Created with using and

หน้า Page บริการสื่อสร้างสรรค์ของห้อง Computer



Digital Learning Park

Play Station
 สถานีแห่งความบันเทิง พบกับเครื่องเล่นที่ทันสมัย สีสันสดใส ดึงดูดสายตา นำคุณสู่โลกเสมือนได้อย่างสมบุกสมบัน ทำรายการจองอันรวดเร็วที่คุณหาที่อื่นไม่ได้

การใช้บริการ

- สามารถจองใช้บริการ จำนวน 1 คน
- จองได้ผู้ใช้บริการ จำนวน 1 คน/เครื่อง
- จองใช้บริการ ไม่เกิน 3 ชม./วัน

[RESERVE](#)

Click RESERVE เพื่อไป
เว็บไซต์การจอง

© 2025 Digital Learning Park (DLP). Created with  using WordPress and .

หน้า Page บริการสื่อสร้างสรรค์ของห้อง Play Station



Digital Learning Park

Game Online
 ค้นพบโลกอันน่าทึ่งในโลกแห่งความเป็นจริง ร่วมค้นหา เรียนรู้ผ่านสื่อสร้างสรรค์บนทุกแพลตฟอร์ม นำบทเรียนอันล้ำค่ามาเล่นสนุกกับเพื่อนๆ ได้ตลอดเวลา จองได้ผู้ใช้บริการได้ส่วนมาก

การใช้บริการ

- สามารถจองและใช้บริการ จำนวน 1 คน/เครื่อง
- จองใช้บริการ 3 ชม./วัน

[RESERVE](#)

Click RESERVE เพื่อไป
เว็บไซต์การจอง

© 2025 Digital Learning Park (DLP). Created with  using WordPress and .

หน้า Page บริการสื่อสร้างสรรค์ของห้อง Game Online



Digital Learning Park

Pool table
 เกมที่ช่วยพัฒนาทักษะความสามารถ มาตรฐานสูง วัสดุความ สามารถช่วยเสริมการเรียนรู้ด้วยตัวเอง ความสนุกสนาน รวดเร็วทันใจคุณที่นี่... จองจองได้สะดวก

การใช้บริการ

- สามารถจองใช้บริการ จำนวน 2 คน
- จองได้ผู้ใช้บริการ จำนวน 2-4 คน
- จองใช้บริการ ไม่เกิน 3 ชม./วัน

[RESERVE](#)

Click RESERVE เพื่อไป
เว็บไซต์การจอง

© 2025 Digital Learning Park (DLP). Created with  using WordPress and .

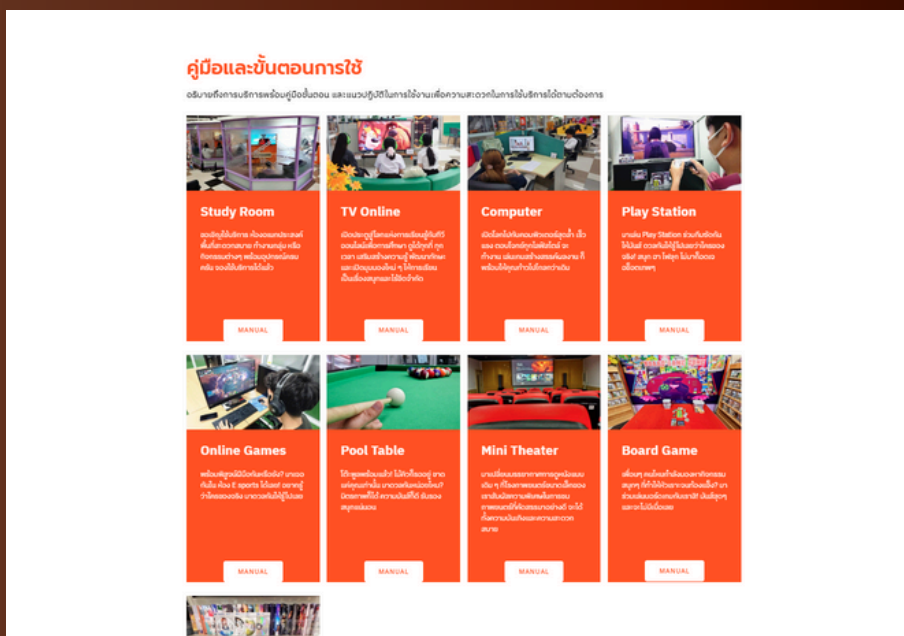
หน้า Page บริการสื่อสร้างสรรค์ของห้อง Pool Table



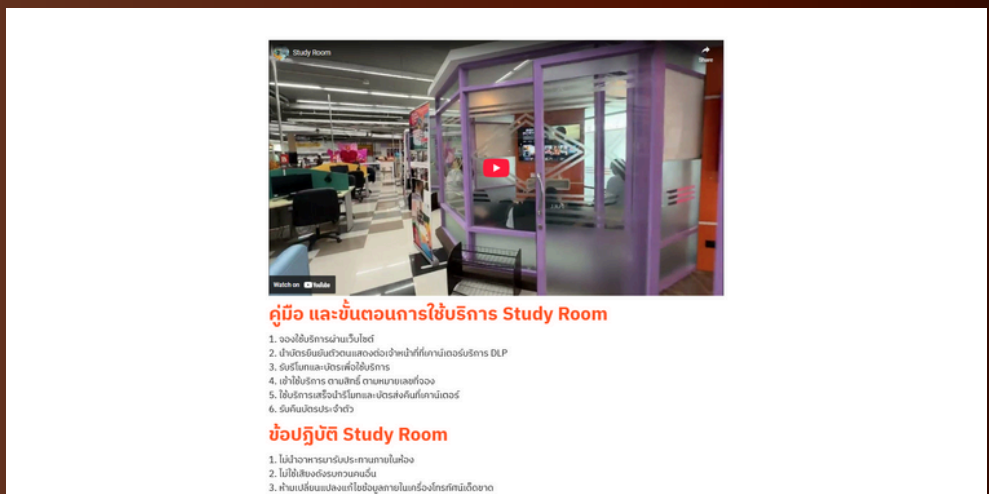
- Study Room
- TV Online
- Computer
- Play Station
- Game Online
- Pool Table
- Board Game
- Mini Theater
- DVD/VCD/CD

การกดเข้า Menu คู่มือและขั้นตอนการใช้บริการ

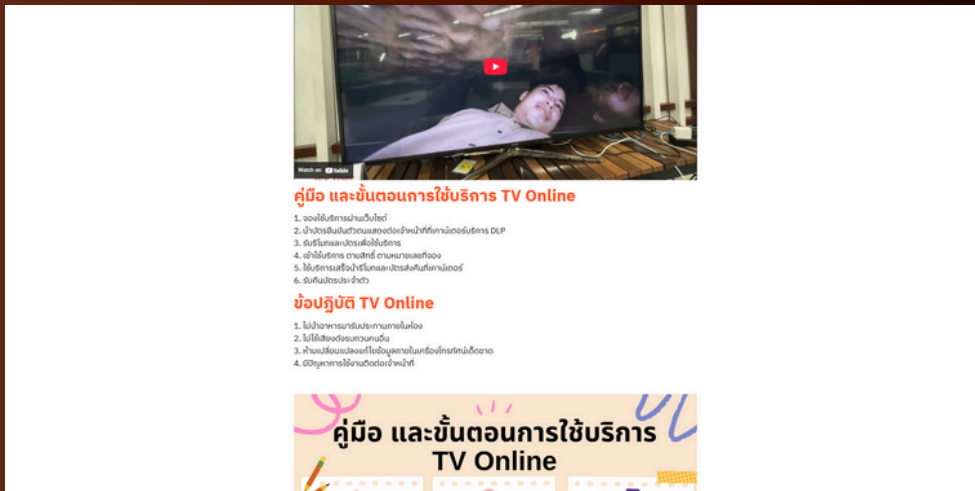
เลือกห้องที่ต้องการดูคู่มือ



หน้า Page คู่มือและขั้นตอนการใช้บริการ



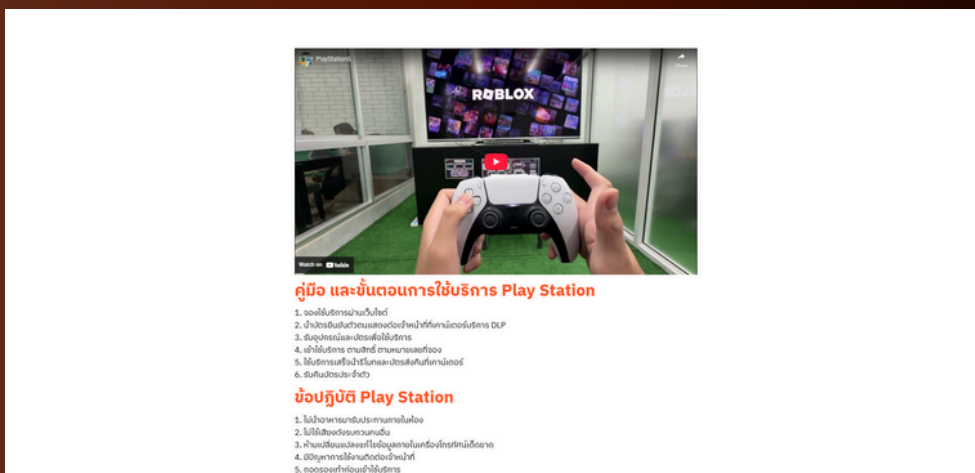
หน้า Page คู่มือและขั้นตอนการใช้บริการห้อง Study Room



หน้า Page คู่มือและขั้นตอนการใช้บริการห้อง Tv Online



หน้า Page คู่มือและขั้นตอนการใช้บริการห้อง Computer



หน้า Page คู่มือและขั้นตอนการใช้บริการห้อง Play Station



คู่มือ และขั้นตอนการใช้บริการ Game Online

- 1. จองใช้บริการผ่านเว็บไซต์
- 2. ไปรับบัตรยืนยันตัวตนและต่อคิวเข้าใช้บริการตามห้องบริการ DLP
- 3. รับอุปกรณ์และเชื่อมต่อใช้บริการ
- 4. เข้าใช้บริการ ตามสิทธิ์ ตามหมายเลขเครื่อง
- 5. ไม่บริการเสร็จจึงไปรับบัตรคืนตามห้อง
- 6. คืนบัตรพร้อมชำระเงิน

ข้อปฏิบัติ Game Online

- 1. ไม่พูดจาหมิ่นประมาทผู้อื่นในห้อง
- 2. ไม่ส่งเสียงดังรบกวนผู้อื่น
- 3. ห้ามดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ในห้องบริการคอมพิวเตอร์
- 4. ปฏิบัติตามกฎระเบียบของห้องบริการ
- 5. ตลอดจนทรัพย์สินในห้องบริการ

หน้า Page คู่มือและขั้นตอนการใช้บริการห้อง Game Online



คู่มือ และขั้นตอนการใช้บริการ Pool Table

- 1. จองใช้บริการผ่านเว็บไซต์
- 2. ไปรับบัตรยืนยันตัวตนและต่อคิวเข้าใช้บริการตามห้องบริการ DLP
- 3. รับอุปกรณ์และเชื่อมต่อใช้บริการ
- 4. เข้าใช้บริการ ตามสิทธิ์ ตามหมายเลขเครื่อง
- 5. ไม่บริการเสร็จจึงไปจุดตรวจคืนบัตรคืนตามห้อง
- 6. คืนบัตรพร้อมชำระเงิน

ค่าบริการ

- 1. การเล่นเกม : 50 บาท 25 ลูก 1 ชั่วโมง หรือ 100 บาท 50 ลูก 2 ชั่วโมง หรือ 150 บาท 75 ลูก 3 ชั่วโมง หรือ 200 บาท 100 ลูก 4 ชั่วโมง
- 2. การเล่นเกม (Billiard) : 100 บาท 25 ลูก 1 ชั่วโมง หรือ 150 บาท 50 ลูก 2 ชั่วโมง หรือ 200 บาท 75 ลูก 3 ชั่วโมง หรือ 250 บาท 100 ลูก 4 ชั่วโมง
- 3. ผู้ใช้บริการต้องปฏิบัติตามกฎระเบียบของห้องบริการ
- 4. สมาชิกต้องปฏิบัติตามกฎระเบียบของห้องบริการ

ข้อปฏิบัติ Pool Table

หน้า Page คู่มือและขั้นตอนการใช้บริการห้อง Pool table

คู่มือ และขั้นตอนการใช้บริการ Board Game

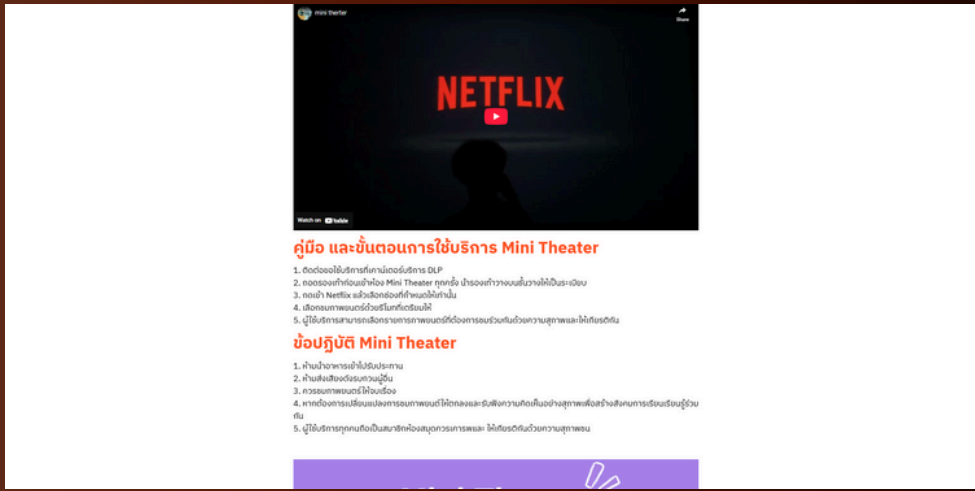
- 1. จองหมายเลข Board Game ที่ต้องการ (ซึ่งได้ครั้งละ 1 รายการ)
- 2. เข้ารับบัตร และไปรับบัตรยืนยันตัวตนและต่อคิวเข้าใช้บริการตามห้องบริการ DLP
- 3. ตรวจสอบรายการของเครื่องเล่นและอุปกรณ์ที่ให้บริการ
- 4. เข้าใช้บริการ ตามสิทธิ์ ตามหมายเลขเครื่อง
- 5. ไม่บริการเสร็จจึงไปส่งคืนตามห้อง
- 6. คืนบัตรพร้อมชำระเงิน

ข้อปฏิบัติ Board Game

- 1. ไม่ส่งเสียงดังรบกวนผู้อื่น
- 2. ตรวจสอบของอุปกรณ์ที่ส่งคืนให้ครบถ้วน พร้อมชำระเงิน การใช้งาน
- 3. ไม่ดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ในห้อง
- 4. สืบค้นตามเอกสารที่กำหนด



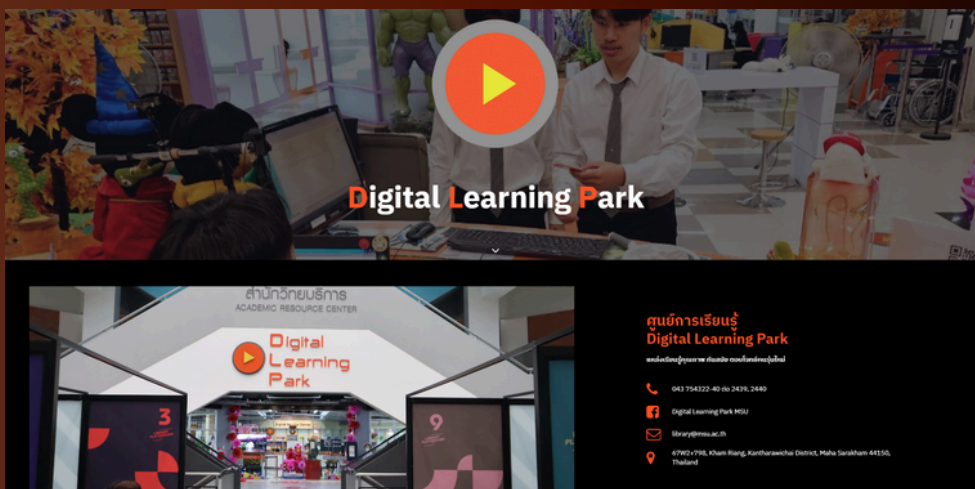
หน้า Page คู่มือและขั้นตอนการใช้บริการโซน Board Game



หน้า Page คู่มือและขั้นตอนการให้บริการห้อง Mini Theater



หน้า Page คู่มือและขั้นตอนการให้บริการโซน CD/DVD/VCD



หน้า Page Contact DLP

บรรณานุกรม

ศิริลักษณ์ ทวีปวน. (2555). การพัฒนาเว็บไซต์คณะครุ ศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง (วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตร มหาบัณฑิต). สมุทรปราการ. สถาบัน เทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.

ศิริรินทร์ รอมาลี และดร.ภัสสร สังข์ศรี. (2020). การพัฒนาเว็บไซต์การท่องเที่ยวสำหรับผู้สูงอายุตามแนวทางที่ทุกคนเข้าถึงได้ (WCAG) และหลักการออกแบบเพื่อทุกคน (Universal Design).

เกษมศักดิ์ ทองตัน. (2558). การพัฒนาเว็บไซต์ สาขาวิชาการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม (วิทยานิพนธ์ปริญญา ครุศาสตรมหาบัณฑิต).มหาสารคาม. มหาวิทยาลัย ราชภัฏมหาสารคาม. สำนักวิทยบริการ และ เทคโนโลยีสารสนเทศ.

ธีรภาพ แสงศรี. (2558). การพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการท่องเที่ยวในชุมชนบ้านหัวทุ่ง ตำบลเชียงดาว อำเภอเชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่. วารสารบริหารธุรกิจและศิลปศาสตร์ ราชมงคลล้านนา.

Chayaphon Thoonpirom Thoonpirom, Siriphan Kongkham, Amnuay Srisuk. (2024). The Development of an Online Shopping Website for Chotika Store Using PHP.

Tanya Uppal, Saumitya Srivastava & Kavita Saini. (2022). Web Development Framework: Future Trends.

Google Firebase Documentation. (2023). Firebase Storage and Media Management.