

ชื่อโครงการ	ระบบจัดการทัวร์นาเมนต์ ของชมรมอีสปอร์ต มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ
โดย	บดินทร์เดช ปิ่นอนงค์ รุ่งธิดา ริมสิทธิวิงส์ วรพงษ์ เต็มดวง
สาขาวิชา	ระบบสารสนเทศ
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์กิติ์จีพงษ์ อธิธรรมสกุล
ปีการศึกษา	2564

บทคัดย่อ

โครงการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างระบบจัดการทัวร์นาเมนต์อย่างเป็นทางการให้กับชมรมอีสปอร์ต มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ และประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ต่อระบบจัดการทัวร์นาเมนต์ ของชมรมอีสปอร์ต มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ โดยกลุ่มตัวอย่างแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน กลุ่มผู้ใช้งานทั่วไป จำนวน 16 คน เลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย ระบบจัดการทัวร์นาเมนต์ แบบประเมินความพึงพอใจของการพัฒนาระบบจัดการทัวร์นาเมนต์ ของชมรมอีสปอร์ต มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

ในการพัฒนาระบบ ผู้พัฒนาใช้แนวทางพัฒนาตามวงจรการพัฒนาระบบ คือ กำหนดปัญหา ศึกษาระบบ วางแผน วิเคราะห์ ออกแบบระบบ พัฒนาระบบ และทดสอบระบบ เพื่อนำไปใช้และประเมินผล โดยใช้ภาษา PHP ในการเขียนโปรแกรมและใช้โปรแกรม phpMyAdmin ในการจัดการฐานข้อมูล

จากการวิเคราะห์ความพึงพอใจของระบบจัดการทัวร์นาเมนต์ ของชมรมอีสปอร์ต มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ผู้ใช้งานทั่วไปมีความพึงพอใจ สรุปได้ว่าระบบจัดการทัวร์นาเมนต์ ของชมรมอีสปอร์ต มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ สามารถนำไปใช้จัดทัวร์นาเมนต์การแข่งขันได้ 4 รูปแบบ คือ แบ่งกลุ่ม, แพ็คคัตออก, ลีก และเกมประเภทเอาชีวิตรอด

คำสำคัญ ระบบจัดการทัวร์นาเมนต์ / ทัวร์นาเมนต์ / อีสปอร์ต

Project	Tournament management system of E-sport club of The Rajamangala University of Technology Krungthep.
Author	Bodindacha Pinanong Rungtida Rimsittiwangso Vorapong Temduang
Major	Information System
Adviser	Mr. Kitjipong Itthithumsakul
Academic Year	2021

ABSTRACT

This project has objectives to officially create tournament management system of E-sport club of The Rajamangala University of Technology Krungthep and to assess satisfaction of users toward the system. The sample size broken into 2 groups which are experts 3 persons and general users 16 persons totally by specific sampling method. Tools used in this research are Tournament management system, satisfaction assessment form of Tournament management system of E-sport club of The Rajamangala University of Technology Krungthep.

Developers applied the system development life cycle which consist of problem identification and system studies, planning, analyzing, system designing, system developing, and system testing for the implementation and assessment. It used PHP programming language for coding and phpMyAdmin for database management.

After analysis of satisfaction on the tournament management system of E-sport club of The Rajamangala University of Technology Krungthep, the general users have satisfied. Therefore, tournament management system of E-sport club of The Rajamangala University of Technology Krungthep can be implemented in 4 kinds of competition that are grouping, knockout, league, and survival games.

Keywords : Tournament management system / Tournament / E-sport