

หัวข้อโครงการ	เว็บไซต์ปราชญ์ชาวบ้านประจำจังหวัดบุรีรัมย์
ชื่อผู้จัดทำโครงการ	นายคเชนทร์ เจนถั่ว นายภานุเดช ทองงาม
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ ชลิตา เจริญเนตร
คณะ	วิทยาการจัดการ
สถาบัน	มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
ปีการศึกษา	2562

บทคัดย่อ

โครงการเว็บไซต์ปราชญ์ชาวบ้านประจำจังหวัดบุรีรัมย์ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาเว็บไซต์แนะนำปราชญ์ชาวบ้านประจำจังหวัดบุรีรัมย์และเพื่อสำรวจความพึงพอใจของผู้ใช้เว็บไซต์ โครงการนี้ได้จัดทำเว็บไซต์แนะนำปราชญ์ชาวบ้านประจำจังหวัดบุรีรัมย์ และได้มีการสำรวจความพึงพอใจนักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่างได้เข้ามาศึกษาเว็บไซต์แนะนำปราชญ์ชาวบ้านประจำจังหวัดบุรีรัมย์ ได้แก่นักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ จำนวน 50 คน โปรแกรมที่ใช้ในการเก็บข้อมูลเป็นโปรแกรมสำเร็จรูปทางคอมพิวเตอร์ การวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ การหาค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการทดลองที่ได้สามารถสรุปได้ว่าแบบสอบถามความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อระบบบริหารจัดการร้านค้าออนไลน์ โดยรวมอยู่ในระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ 4.16

คำสำคัญ : เว็บไซต์ปราชญ์ชาวบ้านประจำจังหวัดบุรีรัมย์

Project Title Website for Villagers of Buriram Province
Project Owner Name Mr. Kachain Janthua
Mr. Phanudat tong-ngam
Advisors Miss Chalita Charoennet
Faculty of Management Science
Institution Buriram Rajabhat University

Abstract

Website for Villagers of Buriram Province The objective is to develop a website to introduce villagers' sages in Buriram province. And to explore the satisfaction of website users This project has created a website to introduce the villagers' wisdom of Buriram province. And a survey of student satisfaction as sample groups Came to study the website introducing the local wisdom of Buriram province Including students from the Faculty of Management Science Buriram Rajabhat University 50 people The program used to collect data is a computer program. Data analysis includes Finding the average, percentage, standard deviation The experimental results can be concluded that Questionnaire for satisfaction samples towards Online store management system Overall is in a very good level. Accounting for 4.16 percent

Keywords: Website for Villagers of Buriram Province

กิตติกรรมประกาศ

โครงการระบบเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ชาวบ้านจังหวัดบุรีรัมย์นี้ สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความช่วยเหลืออย่างดียิ่งจากอาจารย์ ชลิตา เจริญเนตร ที่กรุณารับเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาเฉพาะกรณีตลอดมา รวมทั้งได้กรุณาเสียสละเวลาตรวจสอบการศึกษาเฉพาะกรณีตลอดมา รวมทั้งได้กรุณาเสียสละเวลาตรวจสอบการศึกษาเฉพาะกรณีและแก้ไขมาปัญหาการใช้โปรแกรมและแก้ไขตรวจสอบข้อผิดพลาดให้จนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ผู้ศึกษาขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ขอขอบพระคุณอาจารย์ สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการทุกท่านที่ให้การอบรมสั่งสอนและให้คำแนะนำในการพัฒนาระบบ และขอบคุณมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ที่ให้สถานที่ในการจัดทำโครงการครั้งนี้

สุดท้ายนี้คุณประโยชน์ทั้งหมดที่เกิดจากการทำโครงการในครั้งนี้ ขอมอบความดีและคำชื่นชมแก่ทุกท่านที่ให้ความช่วยเหลือในครั้งนี้ทั้งหมดและหากมีข้อผิดพลาดหรือข้อบกพร่องประการใด ผู้จัดทำใคร่ขอน้อมรับด้วยความเคารพ

ผู้จัดทำ

นายคเชนทร์ เจนแก้ว

นายภานุเดช ทองงาม

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ค
สารบัญ.....	ง
บทที่ 1 บทนำ.....	9
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	9
1.2 วัตถุประสงค์.....	10
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	10
1.3.1 ผู้ใช้งานเว็บไซต์.....	10
1.3.2 ส่วนของผู้ดูแลระบบ.....	10
1.4 ขั้นตอนและระยะเวลาการดำเนินงาน.....	11
1.5 เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา.....	12
1.5.1 ฮาร์ดแวร์.....	12
1.5.2 ซอฟต์แวร์.....	12
1.5.3 ภาษาที่ใช้.....	12
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	12
1.6.1 เพื่อแนะนำให้ความรู้เกี่ยวกับปราชญ์ชาวบ้านในด้านต่างๆให้คนได้รู้จัก.....	12
1.6.2 เพื่อให้ผู้ที่สนใจเรื่องปราชญ์ชาวบ้านจังหวัดบุรีรัมย์ได้รับรู้ข้อมูลที่ถูกต้อง.....	12
1.7 นิยามศัพท์.....	12
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	13
2.1 ประวัติของปราชญ์ชาวบ้านจังหวัดบุรีรัมย์.....	13
2.2 แนวคิดการออกแบบเว็บไซต์.....	14
2.2.1 การใช้อินเทอร์เน็ต.....	16
2.2.2 หลักการออกแบบเว็บไซต์.....	17
2.2.3 การออกแบบเว็บเพจ (Page Design).....	17
2.3 แนวคิดการพัฒนาเว็บไซต์.....	18
2.3.1 WordPress.....	22

2.3.2 Dreamweaver	22
2.3.3 Joomla.....	23
2.4 แนวคิดทฤษฎีการวิเคราะห์และออกแบบระบบ	24
2.4.1 ส่วนประกอบของ Data flow Diagram.....	31
2.4.2 การจัดการฐานข้อมูล.....	31
2.5 วิจัยที่เกี่ยวข้อง	32
บทที่ 3 วิธีการดำเนินงาน.....	37
3.1 ภาพรวมระบบ.....	37
3.2 การออกแบบการทำงานของระบบ	38
3.2.1 การออกแบบขั้นตอนและการทำงานของระบบ	38
3.2.2 Data Dictionary.....	46
3.2.3 การออกแบบหน้าจอ	49
3.2.4 การออกแบบส่วนติดต่อแอดมิน (Admin).....	52
3.2.5 การออกแบบการเพิ่มข้อมูล การแก้ไขข้อมูล และลบข้อมูล	52
3.3 การออกแบบสอบถามและความพึงพอใจ	53
3.3.1 กลุ่มเป้าหมาย	53
3.3.2 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติ สำหรับวิเคราะห์คุณภาพเว็บไซต์สำหรับผู้เชี่ยวชาญหาค่าเฉลี่ย เลขคณิต จากสูตร	53
3.3.3 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติ.....	53
บทที่ 4	55
4.1 ผลการดำเนินงาน	55
4.1.1 Admin.....	55
4.1.2 ผู้ใช้ทั่วไป	57
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	61
บทที่ 5	65
5.1 สรุป อภิปรายผล	65
5.2 ข้อเสนอแนะ.....	66
ภาคผนวก.....	67
แบบสอบถามความพึงพอใจ	68

ข้อมูลผู้จัดทำ.....76

สารบัญภาพ

เรื่อง	หน้า
ภาพที่ 2.1 แสดงสัญลักษณ์ในการเขียนผังงานโปรแกรม.....	28
ภาพที่ 2.2 ตัวอย่างการเขียน Flow Chart.....	29
ภาพที่ 2.3 สัญลักษณ์แผนภาพกระแสการไหลของข้อมูล.....	30
ภาพที่ 3.1 ภาพรวมระบบ.....	37
ภาพที่ 3.2 Context diagram Level 0 ของระบบเว็บไซต์ประชาชนชาวบ้าน.....	38
ภาพที่ 4.1 หน้าล็อกอิน (Login) ของผู้ดูแลระบบ	56
ภาพที่ 4.2 หน้าระบบการจัดการข้อมูลเว็บไซต์ประชาชนชาวบ้าน.....	57
ภาพที่ 4.3 ตัวอย่างหน้าจอโฮม	57
ภาพที่ 4.4 ตัวอย่างหน้าบทความ	58
ภาพที่ 4.5 ตัวอย่างหน้าความเป็นมาของประชาชนแผ่นดิน	58
ภาพที่ 4.6 ตัวอย่างหน้าการสรรหาประชาชนเกษตรกรของแผ่นดินและหลักเกณฑ์การสรรหาประชาชน.....	59
ภาพที่ 4.7 ตัวอย่างหน้าประชาชนจังหวัดบุรีรัมย์.....	59
ภาพที่ 4.8 ตัวอย่างหน้าหน้าประชาสัมพันธ์.....	60
ภาพที่ 4.9 ตัวอย่างหน้าช่องทางการติดต่อ.....	61

สารบัญตาราง

เรื่อง	หน้า
ตารางที่ 1.1 ขั้นตอนและระยะเวลาการดำเนินงาน.....	11
ตารางที่ 3.1 ตารางแสดงข้อมูลผู้ดูแลระบบ	46
ตารางที่ 3.2 ตารางแสดงข้อมูลประชาชนชาวบ้าน.....	46
ตารางที่ 3.3 ตารางแสดงข้อมูลภาพกิจกรรม.....	47
ตารางที่ 3.4 ตารางแสดงข้อมูลข่าวประชาสัมพันธ์.....	47
ตารางที่ 4.1 จำนวนร้อยละ.....	61
ตารางที่ 4.2 ด้านประสิทธิภาพและประโยชน์	61
ตารางที่ 4.3 การให้บริการการใช้งาน.....	63
ตารางที่ 4.4 ด้านข่าวสาร.....	63
ตารางที่ 4.5 สรุปภาพรวมของเว็บไซต์	64

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

บุรีรัมย์เป็นเมืองที่มีประเพณีหลากหลายและมีภูมิปัญญามากมายซึ่งผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับภูมิปัญญาหรือเรียกกันว่าปราชญ์ชาวบ้าน คนส่วนใหญ่มักจะคิดถึงองค์ความรู้หรือภูมิปัญญาที่มาจากชาวบ้านเป็นความรู้ที่ตกทอดมาจากบรรพบุรุษเกิดจากกระบวนการเรียนรู้ปรับตัวผ่านประสบการณ์ที่สั่งสมพัฒนาและสืบทอดกันต่อๆมา เพื่อใช้แก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในการดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุขหลักการแนวคิดและวิถีชีวิตของปราชญ์ เป็นสิ่งที่คนในยุคสมัยปัจจุบันนี้ควรได้เรียนรู้และนำไปเป็นแบบอย่างในการดำรงชีวิตการนำภูมิปัญญาจากปราชญ์ชาวบ้านมาประยุกต์ใช้ในการทำงานซึ่งสามารถนำไปใช้ปฏิบัติใช้ในระดับบุคคลและชุมชนท้องถิ่นได้เป็นอย่างดี บรรพบุรุษของชาวไทยเป็นชนชาติที่มีศิลปะ วัฒนธรรม จารีตประเพณี ที่เก่าแก่สืบทอดกันมานานนับร้อยนับพันปีโดยบรรพบุรุษของบุรีรัมย์ได้นำเอาความรู้ความสามารถด้านต่างๆ ถ่ายทอดให้คนรุ่นหนึ่งไป สู่คนอีกรุ่นหนึ่งโดยมีการปรับเปลี่ยนไปตามยุคสมัยเพื่อนำความรู้นั้นๆ มาใช้ปรับปรุงเปลี่ยนแปลงในการดำรงชีวิตอยู่ในสังคมชุมชนท้องถิ่นให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้นโดยความรู้ความสามารถเหล่านี้จะเรียกว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่น

เนื่องจากในปัจจุบันสื่อสังคมออนไลน์มีอิทธิพลมากในสังคมตอนนี้ และมีผู้จัดทำเว็บไซต์ให้ความรู้เกี่ยวกับด้านต่างๆ อาทิเช่น อาหาร แหล่งท่องเที่ยวของจังหวัดต่างๆ และอีกมากมาย ทางผู้จัดทำเล็งเห็นว่าคนรุ่นใหม่ยังไม่มีความรู้เกี่ยวกับเรื่องปราชญ์ชาวบ้านในจังหวัดบุรีรัมย์

ด้วยเหตุนี้ ผู้จัดทำจึงได้ทำเว็บไซต์แนะนำปราชญ์ชาวบ้านจังหวัดบุรีรัมย์ เพื่อให้ผู้ที่สนใจในเรื่องปราชญ์ชาวบ้านในจังหวัดบุรีรัมย์ ได้มีองค์ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมพื้นบ้าน ประเพณีท้องถิ่นได้มากยิ่งขึ้นและการถ่ายทอดองค์ความรู้ในยุคใหม่โดยการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อกลาง

1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อพัฒนาเว็บไซต์ปราชญ์ชาวบ้านประจำจังหวัดบุรีรัมย์

1.2.2 เพื่อสำรวจความพึงพอใจของผู้ใช้เว็บไซต์

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1.3.1 ผู้ใช้งานเว็บไซต์

- เข้าใช้งานเว็บไซต์
- ค้นหาข้อมูลปราชญ์ชาวบ้านที่ต้องการ
- ประวัติ
- กิจกรรม
- ช่องทางการติดต่อ
- สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับปราชญ์ชาวบ้าน

1.3.2 ส่วนของผู้ดูแลระบบ

- ล็อกอินเข้าระบบ
- เพิ่มข้อมูลรายละเอียดเกี่ยวกับปราชญ์ชาวบ้านแต่ละด้านได้
- สามารถลบข้อมูล แก้ไขข้อมูลที่ไม่ต้องการที่จะไม่ให้เห็นข้อมูล
- สามารถเพิ่ม ลบ แก้ไขข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับปราชญ์ชาวบ้านได้

1.4 ขั้นตอนและระยะเวลาการดำเนินงาน

ตารางที่ 1. 2 ขั้นตอนและระยะเวลาการดำเนินงาน

กิจกรรม	เดือน พ.ศ. 2562															
	มิถุนายน				กรกฎาคม				สิงหาคม				กันยายน			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. นำเสนอหัวข้อ		■	■													
2. รวบรวมข้อมูล		■	■	■												
3. ศึกษาขั้นตอนการทำงานในปัจจุบัน				■	■	■	■									
4. ออกแบบและพัฒนา ระบบฐานข้อมูล					■	■	■	■	■	■	■	■				
5. ทดสอบระบบและ แก้ไขข้อผิดพลาด													■	■	■	
6. ทดสอบระบบและ ปรับปรุง/แก้ไขระบบ													■	■	■	■
7. จัดทำคู่มือ													■	■	■	■

1.5 เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา

1.5.1 ฮาร์ดแวร์

1.5.1.1 เครื่องคอมพิวเตอร์ 1 เครื่อง

1.5.1.2 Intel(R) Core(TM) i7-6700HQ @2.60GHz

1.5.1.3 Harddisk 500 GB

1.5.2 ซอฟต์แวร์

1.5.2.1 Wordpress

1.5.2.2 Appserv

1.5.2.3 Visio

1.5.3 ภาษาที่ใช้

1.5.3.1 PHP

1.5.3.2 CSS

1.5.3.3 HTML

1.5.3.4 Java Script

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 เพื่อแนะนำให้ความรู้เกี่ยวกับปราชญ์ชาวบ้านในด้านต่างๆให้คนได้รู้จัก

1.6.2 เพื่อให้ผู้ที่สนใจเรื่องปราชญ์ชาวบ้านจังหวัดบุรีรัมย์ได้รับรู้ข้อมูลที่ถูกต้อง

1.7 นิยามศัพท์

เว็บไซต์ คือ หน้าเว็บเพจที่จัดทำขึ้น เพื่อนำเสนอข้อมูลต่าง ๆ ของปราชญ์ชาวบ้านจังหวัดบุรีรัมย์ผ่านทางคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต โดยจะมีหน้าเว็บเพจหลายๆ หน้าที่เชื่อมโยงเข้ากับไฮเปอร์ลิงค์ เพื่อให้สามารถเปิดไปยังหน้าเพจต่าง ๆ ได้อย่างง่ายดายและถูกจัดเก็บไว้ใน www. (เว็ลด์ไวด์เว็บ) โดยเว็บไซต์ส่วนใหญ่นั้นก็มีทั้งเว็บไซต์ที่เปิดให้เข้าชมได้ฟรี

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง เว็บไซต์ปราชญ์ชาวบ้านประจำจังหวัดบุรีรัมย์ ผู้วิจัยได้ศึกษาและ รวบรวมแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนเอกสารต่าง ๆ เพื่อนำมากำหนดเป็นกรอบและแนวทางในการศึกษา โดยมีสาระสำคัญดังนี้

1. ประวัติของปราชญ์ชาวบ้านจังหวัดบุรีรัมย์
2. แนวคิดทฤษฎีการออกแบบเว็บไซต์
 - 2.1 การใช้อินเทอร์เน็ต
 - 2.2 หลักการออกแบบเว็บไซต์
 - 2.3 การออกแบบเว็บเพจ (Page Design)
3. แนวคิดทฤษฎีการพัฒนาเว็บไซต์
 - 3.1 Wordpress
 - 3.2 Dreamweaver
 - 3.3 Joomla
4. แนวคิดทฤษฎีการวิเคราะห์และออกแบบระบบ
 - 4.1 การจัดการฐานข้อมูล
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ประวัติของปราชญ์ชาวบ้านจังหวัดบุรีรัมย์

บุรีรัมย์เป็นเมืองที่มีประเพณีหลากหลายและภูมิปัญญามากมายซึ่งผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับภูมิปัญญาหรือเรียกกันว่าปราชญ์ชาวบ้าน คนส่วนใหญ่มักจะคิดถึงองค์ความรู้หรือภูมิปัญญาที่มาจากชาวบ้านเป็นความรู้ที่ตกทอดมาจากบรรพบุรุษเกิดจากกระบวนการเรียนรู้ปรับตัวผ่านประสบการณ์ที่สั่งสมพัฒนาและสืบทอดกันต่อๆมา เพื่อใช้แก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในการดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุขหลักการแนวคิดและวิถีชีวิตของปราชญ์ เป็นสิ่งที่คนในยุคสมัยปัจจุบันนี้ควรได้เรียนรู้และนำไปเป็นแบบอย่างในการดำรงชีวิตการนำภูมิปัญญาจากปราชญ์ชาวบ้านมาประยุกต์ใช้ในการทำงานซึ่งสามารถนำไปใช้ปฏิบัติได้ในระดับบุคคลและชุมชนท้องถิ่นได้เป็นอย่างดี บรรพบุรุษของชาวไทยเป็นชนชาติที่มีศิลปะ วัฒนธรรม จารีตประเพณี ที่เก่าแก่สืบทอดกันมานานนับร้อยนับพันปีโดยบรรพบุรุษของบุรีรัมย์ได้นำเอาความรู้

ความสามารถด้านต่างๆถ่ายทอดให้คนรุ่นหนึ่งไป สู่คนอีกรุ่นหนึ่งโดยมีการปรับเปลี่ยนไปตามยุคสมัยเพื่อนำความรู้นั้นๆมาใช้ปรับปรุงเปลี่ยนแปลงในการดำรงชีวิตอยู่ในสังคมชุมชนท้องถิ่นให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น โดยความรู้ความสามารถเหล่านี้จะเรียกว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่น

2.2 แนวคิดการออกแบบเว็บไซต์

หลักการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ ด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีทำให้อุปกรณ์สื่อสารพัฒนาเป็นอย่างมาก โทรศัพท์มือถือ ที่การใช้งานหลักเป็นเพียงการโทรเข้า ออก ได้เพิ่มรูปแบบการใช้งานใหม่ โดยใช้ระบบปฏิบัติการ ของโทรศัพท์มือถือร่วมกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ในปัจจุบันจึงต้องรองรับการใช้งาน อุปกรณ์สื่อสารในรูปแบบใหม่ เพื่อประสิทธิภาพการเข้าถึงข้อมูล ศึกษา ค้นคว้าได้ อย่างไม่ผิดเพี้ยน การออกแบบเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมและถือว่ามีประสิทธิภาพอย่างมากในปัจจุบันคือ Responsive Web Design หรือที่เรารู้จักกันว่า การออกแบบเว็บไซต์ให้ใช้ได้กับทุกอุปกรณ์ สามารถแสดงผลบนอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น มอนิเตอร์คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต รุ่นต่าง ๆ โดยอำนวยความสะดวกให้มากที่สุด มีความผิดเพี้ยนในการแสดงผลน้อยที่สุด

รัชนีกร ทรัพย์ชิ้นสุข (2556) สรุปว่า การวางแผนการผลิตสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ คือ การ จัดลำดับขั้นตอนในการผลิตสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ให้สำเร็จตามวัตถุประสงค์ นโยบายและ เป้าหมายที่กำหนดไว้ก่อนลงมือปฏิบัติการผลิต ทั้งในรูปการกำหนดเนื้อหา ระยะเวลา กำลังผู้ผลิต วัสดุอุปกรณ์การผลิตตลอดถึงงบประมาณในกาผลิต ทั้งนี้ เพื่อการผลิตสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และให้ผลผลิตคุ้มค่าการผลิตทั้งด้านการลงทุนลงแรง และการนำ เผยแพร่

เว็บ 2.0 เป็นเทคโนโลยีเว็บที่เน้นการติดต่อสื่อสารแบบ 2 ทาง และการแลกเปลี่ยนแบ่งปันความรู้ ความบันเทิงระหว่างบุคลากรในองค์กรและกลุ่มบุคคลต่าง ๆ ซึ่งการติดต่อระหว่างกันนี้ ลักษณะเช่นนี้ในปัจจุบันเรียกว่า สังคมเสมือน (Virtual Communities) หรือ ชุมชนออนไลน์ (Communities Networking) ถือได้ว่าเป็นสังคมรูปแบบหนึ่งบนอินเทอร์เน็ต

Blog หรือ WeBlog คือการสร้างและจัดเก็บวารสารส่วนตัว (Personal Journal) ลงบน เว็บไซต์ ซึ่งเนื้อหาใน Blog นั้นจะครอบคลุมทุกเรื่องเรื่องราวส่วนตัว หรือเรื่องเฉพาะด้าน โดย เนื้อหาดังกล่าวผู้ใช้สามารถเข้าไปเพิ่มเติม แก้ไข ปรับปรุงตลอดจนเสนอแนะ ได้จากทั้งเจ้าของ Blog เองหรือจากผู้เยี่ยมชม ซึ่งภายใน Blog นั้นนอกจากจะประกอบด้วยเนื้อหาแล้ว ยังประกอบไปด้วย รูปภาพ การเชื่อมโยงข้อมูลไปยังเว็บไซต์อื่น (Hyperlink) หรือการบันทึกเสียง และไฟล์ วิดีทัศน์ ดังนั้น Blog จึงเป็นเครื่องมือที่สำคัญ โดยเฉพาะใช้สำหรับแลกเปลี่ยนหรือแบ่งปันความรู้ ระหว่างเพื่อนร่วมงานในห้องสมุด หรือบุคคลที่สนใจในเรื่องเดียวกัน

Wiki ซึ่งเป็นเว็บพื้นฐานที่มีลักษณะการเชื่อมโยงภายในหน้าเว็บซึ่งหน้าเว็บดังกล่าวจะ ประกอบด้วย ชื่อบทความ รายละเอียดของบทความ โดยอนุญาตให้ผู้ใช้เข้าไปแก้ไข เพิ่มเติมใน บางส่วนและสามารถสร้างเนื้อหาในบทความ หรือนำบทความที่ลบทิ้งแล้วคืนสภาพกลับมา (Restore) ตลอดจนเพิ่มการเชื่อมโยง (Link) ซึ่งประกอบด้วยการเชื่อมโยงไปยังเนื้อหาที่เกี่ยวข้อง หรือใกล้เคียงกัน และการเชื่อมโยงชื่อผู้แต่งหรือผู้เขียน โดย Wiki

YouTube คือ เว็บไซต์ที่ผู้ใช้งานสามารถเข้าไปแบ่งปันข่าวสาร ความรู้ต่าง ๆ ในรูปแบบของ วิดีทัศน์ โดยการโอนข้อมูลจากเครื่องแม่เครือข่ายผ่านทางระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยห้องสมุด สามารถอัปโหลดไฟล์แนะนำห้องสมุดหรือกิจกรรมต่าง ๆ ของห้องสมุดขึ้นบนเครือข่าย อินเทอร์เน็ตได้

Tags หรือ ป้ายชื่อ ที่มีลักษณะเนื้อหา ที่เขียนด้วยคำสั้น ๆ จากผู้ใช้เว็บซึ่งเป็นคำที่ผู้ใช้คิดขึ้นเอง เพื่อใช้แทนเนื้อหาของภาพหรือเรื่องราวนั้น ๆ โดยประโยชน์ที่เกิดจากการใส่ Tags คือผู้ใช้สามารถค้นหาเนื้อหาหรือภาพที่เกี่ยวข้องกับคำที่ผู้ใช้กำหนดขึ้นได้จากเนื้อหรือภาพที่คนอื่นนำมา โพลได้ ตัวอย่างการใช้ Tags ในการบริการบนเว็บเช่น เว็บไซต์ YouTube และ Yahoo's My Web

RSS (Really Simple Syndication) คือ โปรแกรมสำหรับการรับสารสนเทศที่ทันสมัยซึ่งอยู่ บนเว็บต่าง ๆ ได้ตลอดเวลา โดยรูปแบบของการนำเสนอที่ผู้ใช้สามารถเลือกได้ว่าจะให้ส่ง สารสนเทศเป็นแบบเนื้อหาเต็มรูปหรือแบบวิดีโอที่สั้นก็ได้ พร้อมทั้งจัดเรียงหน้าเอกสารให้ผู้ใช้ สามารถเลือกอ่านตามหัวข้อที่ต้องการได้ บริการดังกล่าวจะทำให้ผู้ใช้ไม่ต้องเข้าเว็บไซต์ไปอ่าน ข่าวในแต่ละวัน แต่สารสนเทศต่าง ๆ จะถูกประมวลผลและส่งมายังเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้ใช้โดย อัตโนมัติทุกวันหรือทุกเวลาที่มีสารสนเทศใหม่ ๆ เกิดขึ้น ตัวอย่างเว็บที่ให้บริการโดยใช้ RSS เช่น หนังสือพิมพ์ออนไลน์ The New York Times, CNN หรือ BBC News หรือเว็บไซต์ที่ให้บริการเชิง พาณิชยกรรม เช่น WebMD, ESPN, Orbitz, People, Salon, Yahoo! และ eBay

Podcasts คือ บริการบนเวปไซต์ไวลด์เว็บในรูปแบบของการเผยแพร่สารสนเทศและความรู้ในรูปแบบสื่อผสมซึ่งได้แก่ โปรแกรมที่สามารถ Podcast ได้ เช่น iTunes หรือ iPodder ซึ่งสามารถ เลือกรายการที่สนใจแล้วโหลดมาใช้งานได้ทันที ดังนั้น Podcasts จึงเป็นแหล่งเผยแพร่ แลกเปลี่ยน ความรู้ระหว่างห้องสมุดจากทุกมุมโลก ตัวอย่างเช่น ความรู้ในเรื่องของ ภาพยนตร์ ดนตรี กีฬา การเมือง เศรษฐกิจ และสังคม

Instant Messaging (IM) หรือระบบส่งข้อความแบบทันที เป็นระบบที่ใช้แลกเปลี่ยน ข้อความสารสนเทศหรือความรู้แบบสั้น ๆ ระหว่างบุคคล 2 คนหรือเป็นกลุ่มที่อยู่ในเครือข่าย เดียวกัน ลักษณะนี้พบได้จากการสนทนาออนไลน์ (Chat) ผ่านอินเทอร์เน็ต เช่น เว็บไซต์ของ MSN Messenger, AOL Instant Messenger, Yahoo! Messenger, Google Talk, NET Messenger Service, Jabber และ ICQ

ระบบส่งข้อความแบบทันที จึงเป็นอีกหนึ่งเครื่องมือที่ใช้แลกเปลี่ยนข้อมูล สารสนเทศระหว่างห้องสมุด ได้เป็นอย่างดี

Facebook เป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มุ่งเน้นการติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคลด้วยการ สร้าง และแบ่งปันเนื้อหา ตลอดจนการมีส่วนร่วมในกิจกรรมและโปรแกรมเสริมต่าง ๆ สำหรับการ ใช้ประโยชน์ จาก Facebook ในห้องสมุดนั้นมีหลากหลายลักษณะ

ต้นศักดิ์ สุขหนา(2559). (<http://www.makewebeasy.com>) ได้กล่าวว่า จุดประสงค์ของ Responsive Web Design เพื่อ “ทำให้ User ใช้งานได้ง่ายที่สุด” โดย Responsive Web Design นั้น มีข้อดีคือ จะ ใช้source code ตัวเดียว ทำให้ประหยัดเวลาและค่าใช้จ่าย แต่จะสามารถปรับการแสดงผล ให้เหมาะสมกับอุปกรณ์ต่างๆ จากข้อมูล ณ มกราคม 2559 มีจำนวนผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่านอุปกรณ์ การสื่อสารต่างมีมากถึง 38 ล้านคนจากจำนวนประชากร 68 ล้านคน และผู้ลงทะเบียนซิมการ์ดมากถึง 82 ล้านเบอร์ ประเทศไทยใช้อินเทอร์เน็ตมากเป็นอันดับ ที่ 4 ของโลก

2.2.1 การใช้อินเทอร์เน็ต

อินเทอร์เน็ต(Internet) คือ เครือข่ายนานาชาติที่เกิดจากเครือข่ายขนาดเล็กมากมาย รวมเป็นเครือข่ายเดียวทั่วโลก หรือเครือข่ายสื่อสาร ซึ่งเชื่อมโยงระหว่างคอมพิวเตอร์ทั้งหมด ที่ต้องการ เข้ามาในเครือข่ายสำหรับคำว่า internet หากแยกศัพท์จะได้มา 2 คำ คือคำว่า Inter และ คำว่า net ซึ่ง Inter หมายถึงระหว่างหรือท่ามกลาง และคำว่า Net มาจากคำว่า Networkหรือเครือข่าย เมื่อนำความหมายของทั้ง 2 คำมารวมกันจึงแปลว่า การเชื่อมต่อกันระหว่างเครือข่าย เป็นเครือข่าย คอมพิวเตอร์ที่เชื่อมโยงเครื่องคอมพิวเตอร์หลายล้านเครื่องทั่วโลกเข้าด้วยกันเป็นเครือข่ายเดียว (Global Network) ที่รวมผู้ใช้งานกว่า 60 ล้านคน เพื่อประกอบกิจกรรมหลากหลายตั้งแต่ การพูดคุยการสื่อสารข้อมูล การแลกเปลี่ยนข่าวสารความรู้การค้าขายแบบอิเล็กทรอนิกส์การศึกษาทางไกล ฯลฯ เมื่อครั้งที่ อินเทอร์เน็ตถือกำเนิดขึ้นนั้น ไม่มีใครเคยคาดคิดว่ามันจะกลายมาเป็นเครือข่ายที่มีบทบาทกับวิถีชีวิตของ มนุษย์ในปัจจุบันจนถึงขนาดที่กำลังจะปฏิวัติวิธีการดำเนินชีวิตของประชากรโลกในศตวรรษหน้า กล่าวคือ เมื่อ 20 ปีก่อน ARPANET จุดมุ่งหมายคือให้เป็นเครือข่ายที่มีความเชื่อถือได้สูง สามารถที่จะทำงานได้แม้ ภายหลังที่อเมริกาถูกล้อมโดยอาวุธนิวเคลียร์ ดังนั้นเทคโนโลยีที่ใช้เชื่อมเครือข่ายต้องมีความสามารถที่จะ ทำงานกับโครงสร้างพื้นฐาน (Infrastructure) ที่เหลือจากการทำลายของอาวุธนิวเคลียร์เช่น หาก โครงข่ายโทรศัพท์และเคเบิลถูกทำลายในบางพื้นที่ เครือข่ายจะยังคงทำงานได้โดยการสลับมาใช้โครงข่าย อื่น เช่น โครงข่ายดาวเทียมหรือวิทยุ เป็นต้น นอกจากนั้นเทคโนโลยีดังกล่าวต้องมีความสามารถในการ เชื่อมต่อเครื่องคอมพิวเตอร์ต่างประเภท และต่างรุ่นที่มีอยู่ทั่วไปตามฐานทัพต่าง ๆ

ในครั้งนั้นการพัฒนาเครือข่าย ARPANET ได้กระทำร่วมกันระหว่างกระทรวงกลาโหมกับมหาวิทยาลัยต่าง ๆ รวมทั้งหน่วยงานสำคัญ ๆ เช่นองค์การ NASA ทำให้ ARPANET เริ่มเติบโตโดยเริ่มมีการใช้งานมากขึ้นสำหรับการศึกษาและการวิจัย ถึงแม้จะเริ่มมีการพัฒนาเครือข่ายอื่น ๆ เช่น DECNET และ BITNET ขึ้นมาเป็นคู่แข่ง แต่เพราะข้อดีของ ARPANET ที่เป็นระบบเปิดที่ใช้โปรโตคอลแบบ TCP/IP ทำให้ไม่จำกัดกับเครื่องคอมพิวเตอร์ประเภทใดประเภทหนึ่ง หรือ โครงข่ายเชื่อม (Physical Links) แบบใดแบบหนึ่งทำให้มันเอาชนะคู่แข่งและกลายมาเป็นตัวเชื่อมเครือข่ายอื่นๆ ที่เข้ากันได้ ให้สามารถคุยกันรู้เรื่องด้วยเหตุนี้ทำให้ ARPANET ถูกพัฒนามาเป็นเครือข่ายของเครือข่าย หรือ อินเทอร์เน็ต (internet) ในที่สุด ข้อดีของการที่เป็นระบบเปิด คือ สามารถใช้เทคโนโลยีการเชื่อมต่อได้หลายแบบทั้ง ไมโครเวฟ ดาวเทียม โทรศัพท์ เคเบิล ใยแก้วนำแสง หรือแม้แต่ระบบโทรศัพท์เคลื่อนที่ และสามารถเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์แบบใดก็ได้ รวมทั้งยังบริหารง่ายคือ ผู้ใช้ออกค่าใช้จ่ายเฉพาะส่วนของตน ทำให้อินเทอร์เน็ตขยายตัวง่ายในขณะที่ความซับซ้อนของงานไม่เพิ่มขึ้นเท่าไรนักความง่ายในการขยายเครือข่ายและการใช้งานได้ทำให้อินเทอร์เน็ตเริ่มได้รับความนิยมนอกประเทศสหรัฐอเมริกาจนกลายมาเป็นเครือข่ายที่เชื่อมโยงทั่วโลก

2.2.2 หลักการออกแบบเว็บไซต์

ในการออกแบบเว็บไซต์ จะต้องนำข้อมูลต่าง ๆ ที่รวบรวมไว้ ไม่ว่าจะเป็นวัตถุประสงค์ของ เว็บไซต์ กลุ่มผู้ชมเป้าหมาย ตลอดจนเนื้อหาทั้งหมด มาวิเคราะห์ จัดระบบ และสรุปเป็นแนวคิดเพื่อจัดวางโครงสร้างและกำหนดรูปแบบของเว็บไซต์จะนำเสนอออกสู่ผู้ชม การออกแบบเว็บไซต์มีองค์ประกอบ 2 ส่วน คือ การออกแบบโครงสร้างเว็บไซต์ (Site Structure Design) โครงสร้างเว็บไซต์เป็นแผนผัง ของการลำดับเนื้อหาหรือการจัดวางตำแหน่งเว็บเพจทั้งหมด ซึ่งจะทำให้รู้ว่าทั้งเว็บไซต์ประกอบไปด้วยเนื้อหาอะไรบ้าง และมีเว็บเพจหน้าไหนที่เกี่ยวข้องเชื่อมโยงถึงกัน ดังนั้นการออกแบบโครงสร้างเว็บไซต์จึงเป็นเรื่องสำคัญ เปรียบเสมือนกับการเขียนแบบอาคารก่อนที่จะลงมือสร้าง เพราะจะทำให้มองเห็นหน้าตาของเว็บไซต์เป็นรูปธรรมมากขึ้น สามารถออกแบบระบบเนวิเกชัน ได้เหมาะสม และมีแนวทางการทำงานที่ชัดเจนสำหรับขั้นตอนต่อไป นอกจากนี้โครงสร้างเว็บไซต์ ที่ดีช่วยให้ผู้ชมไม่สับสน และค้นหาข้อมูลที่ต้องการได้อย่าง

2.2.3 การออกแบบเว็บเพจ (Page Design)

วิธีที่สะดวกที่สุดในการออกแบบเว็บเพจ ก็คือใช้โปรแกรมสร้างภาพกราฟิก เช่น Photoshop หรือ Fireworks วางเค้าโครงของหน้าและสร้างองค์ประกอบต่าง ๆ ขึ้นมาให้ครบสมบูรณ์

ในภาพ เดียวไม่ว่าจะเป็นโลโก้ ชื่อเว็บไซต์ปุ่มเมนู ปุ่มไอคอน แถบสี ภาพเคลื่อนไหวและอื่น ๆ เนื่องจากโปรแกรมเหล่านี้มีเครื่องมือพร้อมสำหรับงานดังกล่าว อีกทั้งในขั้นสุดท้ายสามารถจะบันทึกองค์ประกอบทั้งหมดแยกเป็นไฟล์กราฟิกย่อย ๆ พร้อมกับไฟล์ HTML เพื่อนำไปใช้ เป็นต้นแบบในโปรแกรมสร้างเว็บเพจได้ทันที

ส่วนประกอบของหน้าเว็บเพจส่วนหัว (Page Header) อยู่ตอนบนสุดของหน้า เป็นบริเวณที่สำคัญที่สุด เนื่องจากผู้ใช้จะมองเห็นก่อนบริเวณอื่น ส่วนใหญ่นิยมใช้วางโลโก้ ชื่อเว็บไซต์ ป้ายโฆษณา ลิงก์สำหรับการติดต่อ หรือลิงก์ที่สำคัญ และระบบนำทาง

ส่วนของเนื้อหา (Page Body) อยู่ตอนกลางหน้า ใช้แสดงเนื้อหาของเว็บเพจนั้นซึ่งอาจ ประกอบไปด้วยข้อความ ภาพกราฟิก ตารางข้อมูล และอื่น ๆ บางครั้งเมนูหลักหรือเมนูเฉพาะกลุ่ม อาจมาอยู่ในส่วนนี้ได้ โดยมักจะวางไว้ด้านซ้ายมือสุดเนื่องจากผู้ใช้จะมองเห็นได้ง่ายกว่า

ส่วนท้าย (Page Footer) อยู่ด้านล่างสุดของหน้า ส่วนใหญ่จะนิยมใช้วางระบบนำทางแบบที่เป็นลิงค์ข้อความง่ายๆ นอกจากนี้ก็อาจจะมีชื่อเจ้าของ ข้อความแสดงลิขสิทธิ์และอีเมลแอดเดรส ของผู้ดูแลเว็บไซต์

2.3 แนวคิดการพัฒนาเว็บไซต์

กิตติมา เจริญศิริ (2557) แนวทางหลักการออกแบบเว็บไซต์สามารถแบ่งออกเป็นขั้นตอนต่าง ๆ เพื่อให้เหมาะสมกับผู้เริ่มต้นใช้เป็นแนวทาง ในการสร้างและพัฒนาเว็บไซต์

การวางแผน การวางแผนนับว่ามีความสำคัญมากในการสร้างเว็บไซต์ เพื่อให้การทำงานในขั้นตอนต่าง ๆ มีแนวทางที่ชัดเจนและสามารถปฏิบัติได้ตามที่ตั้งเป้าไว้ ซึ่งประกอบด้วย

การกำหนดเนื้อหาและจุดประสงค์ของเว็บไซต์ การกำหนดเนื้อหาและจุดประสงค์ของเว็บไซต์ที่จะสร้าง นับเป็นสิ่งสำคัญอย่างมากในการเริ่มต้นสร้างเว็บไซต์เลยทีเดียว เพื่อให้เห็นภาพว่าเราต้องการนำเสนอข้อมูลแบบใด เช่น เว็บไซต์เพื่อให้ข้อมูลข่าวสาร การบริการด้านต่าง ๆ หรือขายสินค้า เป็นต้น เมื่อสามารถกำหนดจุดประสงค์ของเว็บไซต์ได้แล้ว เงื่อนไขเหล่านี้จะเป็นตัวกำหนดโครงสร้างรูปแบบ รวมถึงหน้าตา และสีเว็บไซต์ของเราด้วยการกำหนดกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้การสร้างและออกแบบเว็บไซต์ได้รับความนิยมนการกำหนดกลุ่มเป้าหมายในการเข้าชมเว็บไซต์ก็นับว่ามีส่วนสำคัญไม่น้อย เช่น เว็บไซต์สำหรับเยาวชน นักเรียน นักศึกษาในการค้นหาข้อมูล หรือเว็บไซต์สำหรับบุคคลทั่วไปที่เข้าไปใช้บริการต่าง ๆ เป็นต้น

การเตรียมข้อมูล เนื้อหาหรือข้อมูลจัดว่าเป็นสิ่งที่เชิญชวนให้ผู้อื่นเข้ามาเยี่ยมชมเว็บไซต์ และต้องทราบว่าคุณสามารถนำข้อมูลจากแหล่งใดบ้าง เช่น การคิดนำเสนอข้อมูลด้วยตัวเองหรือนำข้อมูลที่นำเสนอใจมาจากสื่ออื่น เช่น หนังสือพิมพ์ แมกกาซีน เว็บไซต์ และที่สำคัญ ขออนุญาตเจ้าของบทความก่อนเพื่อป้องกันเรื่องลิขสิทธิ์ด้วย

การเตรียมสิ่งต่าง ๆ ที่จำเป็น ในการออกแบบเว็บไซต์ต้องอาศัยความสามารถต่าง ๆ เช่น โปรแกรมสำหรับสร้าง เว็บไซต์ ภาพเคลื่อนไหว มัลติมีเดีย การจดโดเมนเนม การหาผู้ให้บริการรับฝากเว็บไซต์ (Web Hosting) เป็นต้น

การจัดโครงสร้างข้อมูล เมื่อได้ข้อมูลต่าง ๆ เช่น กำหนดเนื้อหาและจุดประสงค์ของเว็บไซต์ การกำหนดกลุ่มเป้าหมาย การเตรียมข้อมูล การเตรียมสิ่งต่าง ๆ ที่จำเป็นจากขั้นแรกเรียบร้อยแล้ว ในขั้นตอนนี้ เราจะจัดระบบเพื่อใช้เป็นกรอบสำหรับการออกแบบและดำเนินการในขั้นตอนต่อไป ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

-โครงสร้างและสารบัญของเว็บไซต์

-การใช้ระบบนำผู้เข้าชมไปยังส่วนต่าง ๆ ภายในเว็บไซต์หรือที่เราเรียกว่าระบบนำทาง (Navigation)

-องค์ประกอบที่ต้องนำมาใช้ เช่น สื่อมัลติมีเดีย ภาพกราฟิก แบบฟอร์มต่าง ๆ

-การกำหนดรูปแบบและลักษณะของเว็บเพจ

-การกำหนดฐานข้อมูล ภาษาสคริปต์หรือแอปพลิเคชันที่นำมาใช้ในเว็บไซต์

-การบริการเสริมต่างๆ

-การออกแบบเว็บไซต์ นับเป็นขั้นตอนในการออกแบบรูปร่าง โครงสร้างและลักษณะ

ทางด้านกราฟิกของหน้าเว็บเพจโดย โปรแกรมที่เหมาะสมในการออกแบบคือ Photoshop หรือ Fireworks ซึ่งจะช่วยในการสร้างเค้าโครงของหน้าเว็บและองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น ชื่อเว็บไซต์ โลโก้ รูปไอคอน ปุ่มไอคอน ภาพเคลื่อนไหว แบนเนอร์โฆษณา เป็นต้น

ในการออกแบบเว็บไซต์นั้นยังต้องคำนึงถึงสีสันและรูปแบบของส่วนประกอบต่าง ๆ ที่ไม่ใช่ภาพกราฟิก เช่น ขนาดของตัวอักษร สีของข้อความ สีพื้น ลวดลายของเส้นกรอบเพื่อความสวยงามและดึงดูดผู้เยี่ยมชมด้วยเทคนิคการออกแบบเว็บไซต์

การออกแบบเว็บไซต์ที่น่าสนใจต้องพิจารณา 3 ประการ คือ

1. ออกแบบเว็บไซต์ที่เน้นเนื้อหาเว็บไซต์บางประเภทจะเน้นเนื้อหา หรือข้อความเป็นหลัก ภายในเว็บไซต์จะประกอบไปด้วย ตัวหนังสือ มีภาพประกอบบ้างแต่ไม่มาก เช่น เอ็นไซโคลพีเดีย ดิกชันนารี ฯลฯ

2. ออกแบบเว็บไซต์ที่เน้นภาพกราฟิก
3. ออกแบบเว็บไซต์ที่เน้นทั้งภาพและเนื้อหา

ส่วนประกอบของหน้าเว็บเพจ

เราสามารถจำแนกส่วนประกอบของหน้าเว็บเพจ เป็น 3 ส่วน ดังนี้

1. ส่วนหัว (Page Header) น่าจะอยู่บริเวณบนสุดของหน้าเว็บเพจ เป็นส่วนที่แสดงชื่อเว็บไซต์ โลโก้ แบนเนอร์โฆษณาลิงก์สำหรับข้ามไปยังหน้าเว็บอื่น
2. ส่วนเนื้อหา (Page Body) จะอยู่บริเวณตอนกลางของหน้าเว็บเพจ ซึ่งเป็นส่วนที่แสดงเนื้อหาภายในหน้าเว็บเพจนั้น โดยประกอบด้วยข้อความ ข้อมูล ภาพเคลื่อนไหว เป็นต้น
3. ส่วนท้าย (Page Footer) จะอยู่บริเวณด้านล่างสุดของหน้าเว็บเพจ ส่วนมากใช้สำหรับลิงก์ข้อความสั้น ๆ เข้าใจง่าย หรือจะมีชื่อเจ้าของเว็บไซต์ อีเมลแอดเดรสของผู้ดูแลเว็บไซต์สำหรับติดต่อกับทางเว็บไซต์

แนวคิดในการออกแบบดูจากเว็บไซต์อื่นเพื่อเป็นตัวอย่าง การดูจากเว็บไซต์อื่นบนอินเทอร์เน็ตเพื่อศึกษาเป็นตัวอย่างนั้น นับเป็นวิธีการที่ง่ายที่สุด แต่ก็ควรนำไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับเนื้อหาและกลุ่มเป้าหมายของเราด้วย ศึกษาจากสื่อสิ่งพิมพ์ในรูปแบบต่าง ๆ สื่อสิ่งพิมพ์ในที่นี้ ได้แก่ แมกกาซีน โปสเตอร์โฆษณาโบรชัวร์ หรือหนังสือบางเล่มที่มีรูปแบบและจุดดึงดูดความสนใจ สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในเว็บไซต์ของเราได้เช่นกัน

การพัฒนาเว็บไซต์การที่จะสร้างพัฒนาเว็บเพจและนำเว็บไซต์เข้าสู่ระบบเวปไซด์ให้คนอื่นเข้ามาเยี่ยมชมได้นั้น มีกระบวนการที่ผู้พัฒนาเว็บไซต์จะต้องศึกษาและปฏิบัติตาม ดังนี้

1. การวางแผนการทำงาน

การวางแผนการทำงานเปรียบเหมือนเข็มทิศที่จะชี้ทางให้เราทราบว่าควรจะไปทิศทางใด เพื่อไม่ให้หลงทางการสร้างเว็บไซต์ก็เหมือนกันจำเป็นต้องมีการวางแผนการทำงานให้รอบด้านก่อนที่จะเริ่มลงมือทำ โดยมีหลักที่ต้องกำหนดในการวางแผน ดังนี้

1. ระยะเวลาการทำงาน เป็นการกำหนดช่วงเวลาที่จะใช้ในการสร้างเว็บ
2. ทีมงานหรือผู้ร่วมงาน ปกติการสร้างเว็บต้องทำงานเป็นทีม อย่างน้อยต้องมีผู้เชี่ยวชาญ 3 ฝ่าย คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษา HTML หรือโปรแกรมสร้างเว็บเพจ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและตกแต่งภาพ และผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาหรือบรรณาธิการ
3. งบประมาณ เป็นการกำหนดค่าใช้จ่าย
4. อุปกรณ์หรือเครื่องมือช่วยงาน เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องสแกนเนอร์และรูปภาพประกอบเว็บเพจ เป็นต้น

5. ปัญหาและอุปสรรค

2. การรวบรวมและวิเคราะห์โครงสร้าง

เป็นขั้นตอนหนึ่งที่เกิดจากการวางแผน เป็นการแผนงานไปปฏิบัติ โดยการรวบรวมข้อมูลที่จำเป็นต้องใช้ในการสร้างเว็บตามหัวข้อที่เลือกไว้ ทั้งเนื้อหา ภาพ เสียงและภาพเคลื่อนไหว เก็บรวบรวมเป็นไฟล์ข้อมูล หรือใส่แฟ้มแยกเป็นหมวดหมู่ เพื่อความสะดวกในการนำมาใช้งาน

3. การออกแบบและการสร้างเว็บไซต์

เป็นขั้นตอนการนำข้อมูลทั้งหมดมาสร้างเป็นเว็บไซต์ด้วยภาษา HTML หรือเครื่องมือในการสร้างเว็บอื่น ๆ หลักสำคัญในการออกแบบและสร้างเว็บ คือ

1. กำหนดจุดประสงค์เว็บไซต์ โดยวางเป้าหมายของผู้เข้าชมว่าจะเป็นกลุ่มใด
2. เลือกเว็บเบราว์เซอร์ เป็นการเลือกเว็บเบราว์เซอร์ที่ใช้แสดงผลเว็บไซต์ จะได้กำหนดขนาดกว้างยาว และลักษณะการวางองค์ประกอบเว็บให้สวยงามและแสดงผลได้เร็ว

3. วางโครงร่างของเว็บไซต์ กำหนดโครงร่างว่ามีทั้งหมดกี่เว็บเพจ แต่ละเว็บเพจมีเนื้อหาอะไรบ้าง ควรเขียนเป็นแผนผังเว็บไซต์ออกมาบนกระดาษ

4. ออกแบบหน้าตาเว็บ เป็นขั้นตอนในการลงมือสร้างเว็บเพจแต่ละหน้าตามที่ได้ออกแบบไว้ พร้อมกับทดสอบผ่านเว็บเบราว์เซอร์ (แบบ Offline)

5. ทดสอบและปรับปรุงเว็บไซต์ หมายถึง การทดสอบแบบออฟไลน์ โดยที่ยังไม่ได้นำเว็บไซต์เข้าสู่อินเทอร์เน็ต แต่ก็สามารถแสดงผลได้เหมือนจริงผ่านเว็บเบราว์เซอร์ เช่น IE เพื่อตรวจสอบตัวอย่างเว็บที่สร้างไว้ เช่น ขนาดตัวอักษร ขนาดภาพ การใช้สี ตาราง ฯลฯ ว่าเหมาะสมหรือไม่ พร้อมกับการปรับปรุงจนเป็นที่น่าพอใจ

6. เผยแพร่ผ่านเว็บไซต์ เป็นการเผยแพร่ให้คนทั่วไปได้รู้จัก หรือเรียกว่าการอัปโหลด (Upload) โดยเจ้าของเว็บจะต้องจดทะเบียนโดเมนเนม และเช่าพื้นที่โฮสต์ ก็สามารถนำเว็บเพจอัปโหลดขึ้นสู่อินเทอร์เน็ต และประชาสัมพันธ์ให้คนทั่วไปได้รู้จัก การที่จะทำให้คนรับรู้ และเข้ามาใช้บริการเว็บไซต์ได้มากนั้นจะต้องมีการประชาสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องและใช้เวลาพอสมควร และถ้าจะให้ดีควรมีเคาน์เตอร์ (Counter) หรือตัวจดสถิติผู้เข้าชม ก็จะช่วยให้ประเมินได้ว่าเว็บไซต์ของเราได้รับความสนใจมากน้อยเพียงใด

7. การพัฒนาเว็บไซต์ เป็นการปรับปรุงเนื้อหา ภาพประกอบหรืออ็อปเดท เว็บไซต์ ถือเป็นขั้นตอนสำคัญเพราะในโลกของอินเทอร์เน็ตมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วอยู่ตลอดเวลา ผู้ชมเว็บมักจะใช้เวลาในการค้นหาและเปิดผ่านเว็บไซต์ต่าง ๆ อย่างรวดเร็วหากพบว่าเว็บไซต์ของเราไม่ได้เปลี่ยนแปลงหรือมี

ข้อมูลใหม่ๆ เพิ่มขึ้นเลย ผู้เข้าชมเว็บก็จะลดจำนวนลงไปเรื่อย ๆ จนกลายเป็นเว็บที่ไม่มีผู้คนเข้ามาเลย หรือเป็นเว็บที่ตายแล้ว

ดังนั้นการปรับปรุงเว็บไซต์อยู่เสมออาจจะเป็นวันละครั้ง หรือสัปดาห์ละครั้ง โดยเพิ่มข้อมูล ข่าวสารใหม่ๆ อยู่เป็นประจำก็จะทำให้เว็บไซต์ทันสมัย ผู้คนเข้าชมเป็นประจำและมากขึ้นจนพัฒนาเป็นเว็บไซต์ยอดนิยมได้ในที่สุด

2.3.1 WordPress

WordPress คือ โปรแกรมสำเร็จรูปที่มีไว้เพื่อสร้างและจัดการเนื้อหาบนอินเทอร์เน็ต (Contents Management System หรือ CMS) กล่าวคือ แทนที่เราจะดาวน์โหลดโปรแกรมมาทำการสร้างและออกแบบเว็บไซต์บนเครื่องคอมพิวเตอร์ของเราอย่างเช่น Macromedia Dreamwaver, Microsoft Fontpage (มีใครทันรีเปล่า) เป็นต้น แต่ CMS นั้นถูกสร้างมาเพื่อใช้งานบนอินเทอร์เน็ตโดยตรง หมายความว่าเมื่อคุณจะใช้โปรแกรมนี้ คุณก็สามารถใช้ได้ทันทีผ่านอินเทอร์เน็ต เพียงแค่คุณล็อกอินเข้าสู่ระบบจัดการของ CMS นั้นๆ บางคนอาจจะคุ้นหูกับ cms เจ้าอื่น เช่น Joomla, simple machines, open cart, magento และสามารถใช่สร้างเว็บไซต์โดยที่ไม่ต้องมีความรู้เรื่องภาษาคอมพิวเตอร์ เว็บไซต์ส่วนใหญ่ใช้ WordPress ด้วยเหตุผลดังต่อไปนี้

1. ประหยัดเวลาและค่าใช้จ่าย
2. มีธีมให้เลือกใช้อย่างมากมาย
3. มี Plugin ให้ใช้อย่างหลากหลาย
4. อัปเดตง่ายและสม่ำเสมอ
5. เป็นมิตรกับSEO
6. WordPress เต็มไปด้วยสุดยอดนักพัฒนา

2.3.2 Dreamweaver

สาววันดี กุลภัทร์แสงทอง (2013) Adobe Dreamweaver เป็นโปรแกรมสำหรับพัฒนาเว็บไซต์ ซึ่งมีคุณสมบัติครอบคลุมตั้งแต่การออกแบบและสร้างเว็บและสร้างเว็บเพจ, การบริหารจัดการเว็บไซต์ ตลอดไปจนถึงการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันเบื้องต้น โปรแกรมนี้ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากเพราะมีคุณสมบัติเด่นคือใช้งานง่าย มีเครื่องมือสำหรับวางข้อความ ภาพกราฟิก ตาราง แบบฟอร์ม มัลติมีเดีย รวมทั้งองค์ประกอบต่างๆ เพื่อโต้ตอบกับผู้ชมลงบนเว็บเพจได้ง่าย โดยผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องรู้จักภาษา HTML, CSS, JavaScript และภาษาสคริปต์อื่นๆ ดังนั้นจึงเหมาะสำหรับผู้เริ่มต้นและผู้ใช้ทั่วไป นอกจากนี้ยังมีคุณสมบัติขั้นสูงอีกมากมายสำหรับนักพัฒนาเว็บไซต์มืออาชีพด้วยเช่นกัน Dreamweaver

เป็นโปรแกรมที่ช่วยให้เขียนเว็บไซต์ได้ง่ายขึ้น แก้ไขได้ง่ายขึ้น และมีเครื่องมืออำนวยความสะดวกมากมายที่มีประโยชน์ในการทำเว็บไซต์

ส่วนประกอบของโปรแกรม Dreamweaver

- แถบชื่อเรื่อง (Title Bar) แสดงชื่อแฟ้มข้อมูลที่กำลังใช้งานอยู่
- แถบคำสั่ง (Menu Bar) เป็นส่วนที่เก็บคำสั่งต่าง ๆ ที่ใช้งานในโปรแกรม

Dreamweaver

- แถบ Document Tool Bar เป็นส่วนที่ใช้ในการจัดการกับเว็บเพจ ณ ขณะนั้น เช่น การเปลี่ยน- มุมมองในการดูหน้าเว็บเพจ แถบ Insert Bar

เป็นกลุ่มเครื่องมือที่ใช้สร้างองค์ประกอบต่าง ๆ ในเว็บเพจ ซึ่งประกอบด้วยชุดเครื่องมือ 8 ชุดด้วยกันพื้นที่ที่ออกแบบ (Document Window) เป็นส่วนที่ใช้สำหรับใส่เนื้อหาและจัดองค์ประกอบของเว็บเพจ โดยประกอบด้วยมุมมองการทำงาน 3 รูปแบบด้วยกันคือ

- Design ให้แสดงแต่หน้าเว็บเพจปกติไม่ต้องแสดงโค้ด HTML
- Split เป็นหน้าต่างที่ให้แสดงเฉพาะโค้ด HTML ของหน้าเว็บเพจที่เราทำงานอยู่
- Design เป็นหน้าต่างที่ให้แสดงทั้งโค้ด HTML และหน้าเว็บเพจที่เราทำงาน

<https://www.krui3.com/content/dreamweaver/>

2.3.3 Joomla

ภาณูพันธ์ุ ภาคผล (2559) คือ CMS ตัวหนึ่งในหลาย ๆ ตัวที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน สำหรับคุณยังไม่รู้จักว่า CMS คืออะไร ขออธิบายสั้น ๆ ดังนี้ครับ CMS นั้นเป็นอักษรย่อของ Content Management System ซึ่งเมื่อแปลเป็นภาษาไทย หมายถึง ระบบบริหารจัดการเนื้อหา ของเว็บไซต์ นั้นหมายความว่า สิ่งที่เราจะต้องดูแลก็คือเนื้อหาของเว็บไซต์ เช่น การเพิ่มบทความ การเพิ่มรูปภาพ หรือการปรับแต่งโยกย้ายโมดูลต่าง ๆ ไม่จำเป็นจะต้องมานั่งเขียน Code ด้วยภาษา HTML, PHP, SQL เพียงแต่เรียนรู้วิธีการติดตั้ง การปรับแต่ง การใช้งาน CMS เท่านั้น สำหรับ Code ต่าง ๆ ที่นำมาสร้าง และ ออกแบบเว็บไซต์ จะทำโดยทีมงานของผู้พัฒนา CMS แต่ละทีม ซึ่งทำให้ประหยัดเวลาในการสร้าง และออกแบบเว็บไซต์ ได้อย่างมาก

joomla เป็น CMS ที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในปัจจุบัน เพราะมีระบบการจัดการเนื้อหาที่มีรูปแบบสากล การปรับแต่งหน้าตาของเว็บไซต์ทำได้ง่าย เพราะ joomla ถูกออกแบบมาให้รองรับกับเทคโนโลยีการ ออกแบบเว็บไซต์ สมัยใหม่ ไม่ว่าจะเป็นการรองรับ Flash หรือ GIF Animation นอกจากนี้คุณยังสามารถ Download template ได้อย่างมากมาย จุดเด่นของ joomla อีกจุดหนึ่งก็คือมี

Extension จำนวนมากให้เราสามารถนำมาประยุกต์ใช้งาน เช่น component, module, Plugin มีทั้งแบบฟรี และแบบต้องชำระเงิน สำหรับเว็บไซต์อย่างเป็นทางการของ Joomla คือ <http://www.joomla.org>

2.4 แนวคิดทฤษฎีการวิเคราะห์และออกแบบระบบ

วิวัฒน์ พัฒนา (2553) การวิเคราะห์และออกแบบระบบ คือ วิธีการที่ใช้ในการสร้างระบบสารสนเทศขึ้นมาใหม่ ในธุรกิจใดธุรกิจหนึ่งหรือระบบย่อยของธุรกิจ นอกจากการสร้างระบบสารสนเทศใหม่แล้ว การวิเคราะห์ระบบ ช่วยในการแก้ไขระบบสารสนเทศเดิมที่มีอยู่แล้วให้ดีขึ้นด้วยก็ได้

2.3.1 วงจรการพัฒนา ระบบ (System Development Life Cycle: SDLC) คือกระบวนการทางความคิด (Logical Process) พัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อแก้ปัญหาทางธุรกิจและตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ วงจรพัฒนาระบบมีทั้งหมด 7 ขั้นตอนคือ

2.3.1.1 เข้าใจปัญหา (Problem Recognition) การที่จะแก้ไขระบบเดิมที่มีอยู่แล้วไม่ใช่เรื่องที่ย่ง่ายนัก หรือแม้แต่การสร้างระบบใหม่ ดังนั้นควรจะมีการศึกษาเสียก่อนว่า ความต้องการของเราเพียงพอที่เป็นไปได้หรือไม่ ได้แก่ "การศึกษาความเป็นไปได้" (Feasibility Study)

2.3.1.2 ศึกษาความเป็นไปได้ (Feasibility Study) จุดประสงค์ของการศึกษาความเป็นไปได้ก็คือ การกำหนดว่าปัญหาคืออะไรและตัดสินใจว่า การพัฒนาสร้างระบบสารสนเทศ หรือการแก้ไขระบบสารสนเทศเดิมมีความเป็นไปได้หรือไม่โดยเสียค่าใช้จ่ายและเวลาน้อยที่สุด และได้ผลเป็นที่น่าพอใจ ปัญหาต่อไปคือ นักวิเคราะห์ระบบจะต้องกำหนดให้ได้ว่า การแก้ไขปัญหาดังกล่าวมีความเป็นไปได้ทางเทคนิคและบุคลากร ปัญหาทางเทคนิคก็จะเกี่ยวข้องกับเรื่องคอมพิวเตอร์ และเครื่องมือต่างๆ ถ้ามี รวมทั้งเรื่องคอมพิวเตอร์ ซอฟต์แวร์ด้วย ตัวอย่างคือ คอมพิวเตอร์ ที่ใช้อยู่ในบริษัทเพียงพอหรือไม่ คอมพิวเตอร์ อาจจะมีเนื้อที่ของฮาร์ดดิสก์ไม่เพียงพอ รวมทั้งซอฟต์แวร์ ว่าอาจจะต้องซื้อใหม่ หรือพัฒนาขึ้นใหม่ เป็นต้น ความเป็นไปได้ทางด้านบุคลากร คือ บริษัทมีบุคคลที่เหมาะสมที่จะพัฒนาและติดตั้งระบบเพียงพอหรือไม่ ถ้าไม่มีจะหาได้หรือไม่ จากที่ใด เป็นต้น นอกจากนั้นควรจะให้ความสนใจว่า ผู้ใช้ระบบมีความคิดเห็นอย่างไรกับการเปลี่ยนแปลง รวมทั้งความเห็นของผู้บริหารด้วย

2.3.1.3 วิเคราะห์ (Analysis) เริ่มเข้าสู่ การวิเคราะห์ระบบ การวิเคราะห์ระบบเริ่มตั้งแต่ การศึกษาระบบการทำงานของธุรกิจนั้นในกรณี ที่ระบบเราศึกษานั้นเป็นระบบสารสนเทศอยู่แล้วต้อง

ศึกษาว่าทำงานอย่างไร เพราะเป็นการยากที่จะออกแบบระบบใหม่โดยที่ไม่ทราบว่าจะระบบเดิมทำงานอย่างไร หรือธุรกิจดำเนินการอย่างไร หลังจากนั้นกำหนดความต้องการของระบบใหม่ ซึ่งนักวิเคราะห์ระบบจะต้องใช้เทคนิคในการเก็บข้อมูล (Fact-Gathering Techniques) ได้แก่ ศึกษาเอกสารที่มีอยู่ ตรวจสอบวิธีการทำงานในปัจจุบัน สัมภาษณ์ ผู้ใช้และผู้จัดการที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับระบบ เอกสารที่มีอยู่ ได้แก่ คู่มือการใช้งาน แผนผังใช้งานขององค์กรรายงานต่างๆที่หมุนเวียนในระบบการศึกษาวิธีการทำงาน ในปัจจุบันจะทำให้นักวิเคราะห์ระบบรู้ว่าจะระบบจริง ๆ ทำงานอย่างไร ซึ่งบางครั้งค้นพบข้อผิดพลาดได้ด้วยตัวอย่าง เช่น เมื่อบริษัทได้รับใบเรียกเก็บเงินจะมีขั้นตอนอย่างไรในการจ่ายเงิน ขั้นตอนที่เสมือนป้อนใบเรียกเก็บเงินอย่างไร เผ่าสังเกตการทำงานของผู้เกี่ยวข้อง เพื่อให้เข้าใจและเห็นจริง ๆ ว่าขั้นตอนการทำงานเป็นอย่างไร ซึ่งจะให้นักวิเคราะห์ระบบค้นพบจุดสำคัญของระบบว่าอยู่ที่ใด

2.3.1.4 ออกแบบ (Design) ในระยะแรกของการออกแบบ นักวิเคราะห์ระบบจะนำการตัดสินใจของฝ่ายบริหารที่ได้จากขั้นตอนการวิเคราะห์การเลือกซื้อคอมพิวเตอร์ ฮาร์ดแวร์ และซอฟต์แวร์ด้วย (ถ้ามีหรือเป็นไปได้) หลังจากนั้นนักวิเคราะห์ระบบจะนำแผนภาพต่าง ๆ ที่เขียนขึ้นในขั้นตอนการวิเคราะห์มาแปลงเป็นแผนภาพลำดับขั้น (แบบต้นไม้) เพื่อให้มองเห็นภาพลักษณะที่แน่นอนของโปรแกรมว่ามีความสัมพันธ์กัน อย่างไร และโปรแกรมอะไรบ้างที่ จะต้องเขียนในระบบ หลังจากนั้นก็เริ่มตัดสินใจว่าควรจัดโครงสร้างจากโปรแกรมอย่างไร การเชื่อมระหว่างโปรแกรมควรจะทำอย่างไร

ในขั้นตอนการวิเคราะห์ นักวิเคราะห์ระบบต้องหาว่า "จะต้องทำอะไร (What)" แต่ในขั้นตอนการออกแบบต้องรู้ว่า "จะต้องทำอย่างไร (How)" ในการออกแบบโปรแกรมต้องคำนึงถึงความปลอดภัย (Security) ของระบบด้วย เพื่อป้องกันการผิดพลาดที่อาจจะเกิดขึ้น เช่น "รหัส" สำหรับผู้ใช้ที่มีสิทธิ์สำรองไฟล์ข้อมูลทั้งหมด เป็นต้น

สิ่งที่นักวิเคราะห์ระบบออกแบบมาทั้งหมดในขั้นตอนที่กล่าวมาทั้งหมดจะนำ มาเขียนรวมเป็นเอกสารชุดหนึ่งเรียกว่า "ข้อมูลเฉพาะของการออกแบบระบบ " (System Design Specification) เมื่อสำเร็จแล้วโปรแกรมเมอร์ สามารถใช้เป็นแบบในการเขียนโปรแกรม ได้ทันทีสำคัญก่อนที่จะส่งถึงมือโปรแกรมเมอร์เราควรจะตรวจสอบกับผู้ใช้ว่าพอใจหรือไม่ และตรวจสอบกับทุกคนในที่ที่ว่าถูกต้องสมบูรณ์หรือไม่และแน่นอนที่สุดต้องส่งให้ฝ่ายบริหารเพื่อตัดสินใจว่าจะดำเนินการ ต่อไปหรือไม่ ถ้าอนุมัติก็ผ่านเข้าสู่ขั้นตอนการสร้างหรือพัฒนาระบบ (Construction)

2.3.1.5 สร้างหรือพัฒนาระบบ (Construction) ในขั้นตอนนี้โปรแกรมเมอร์ จะเริ่มเขียนและทดสอบโปรแกรมว่า ทำงานถูกต้องหรือไม่ต้องมีการทดสอบกับข้อมูลจริงที่เลือกแล้ว ถ้าทุกอย่างเรียบร้อย เราจะได้โปรแกรมที่พร้อมที่จะนำไปใช้งานจริงต่อไป หลังจากนั้นต้องเตรียมคู่มือการใช้และการฝึกอบรมผู้ใช้งานจริงของระบบ

โปรแกรมเมอร์ เขียนโปรแกรมตามข้อมูลที่ได้จากเอกสารข้อมูลเฉพาะของการออกแบบ(Design Specification) ปกติแล้วนักวิเคราะห์ระบบไม่มีหน้าที่เกี่ยวข้องในการเขียนโปรแกรม แต่ถ้าโปรแกรมเมอร์คิดว่าการเขียนอย่างอื่นดีกว่าจะต้องปรึกษานักวิเคราะห์ระบบเสียก่อน เพื่อที่ว่านักวิเคราะห์จะบอกได้ว่าโปรแกรมที่จะแกไขนั้นมีผลกระทบกับระบบทั้งหมดหรือไม่ โปรแกรมเมอร์ เขียนเสร็จแล้วต้องมีการทบทวนกับนักวิเคราะห์ระบบและผู้ใช้งาน เพื่อค้นหาข้อผิดพลาด วิธีการนี้เรียกว่า "Structure Walkthrough" การทดสอบโปรแกรมจะต้องทดสอบกับข้อมูลที่เลือกแล้วชุดหนึ่ง ซึ่งอาจจะเลือกโดยผู้ใช้ การทดสอบเป็นหน้าที่ของโปรแกรมเมอร์ แต่นักวิเคราะห์ระบบต้องแน่ใจว่า โปรแกรมทั้งหมดจะต้องไม่มีข้อผิดพลาด

2.3.1.6 การปรับเปลี่ยน (Conversion) ขั้นตอนนี้บริษัทนำระบบใหม่มาใช้แทนของเก่าภายใต้การดูแลของนักวิเคราะห์ระบบ การป้อนข้อมูลต้องทำให้เรียบร้อย และในที่สุดบริษัทเริ่มต้นใช้งานระบบใหม่นี้ได้ การนำระบบเข้ามาควรจะทำอย่างค่อยเป็นค่อยไปที่ละน้อย ที่ดีที่สุดคือ ใช้ระบบใหม่ควบคู่ไปกับระบบเก่าไปสักระยะหนึ่ง โดยใช้ข้อมูลชุดเดียวกันแล้วเปรียบเทียบผลลัพธ์ว่าตรงกันหรือไม่ ถ้าเรียบร้อยก็เอาระบบเก่าออกได้ แล้วใช้ระบบใหม่ต่อไป

2.3.1.7 บำรุงรักษา (Maintenance) การบำรุงรักษาได้แก่ การแก้ไขโปรแกรมหลังจากการใช้งานแล้ว สาเหตุที่ต้องแก้ไขโปรแกรมหลังจากใช้งานแล้ว สาเหตุที่ต้องแก้ไขระบบส่วนใหญ่มี 2 ข้อ คือ

- มีปัญหาในโปรแกรม (Bug)
- การดำเนินงานในองค์กรหรือธุรกิจเปลี่ยนไป

จากสถิติของระบบที่พัฒนาแล้วทั้งหมดประมาณ 40% ของค่าใช้จ่ายในการแก้ไขโปรแกรมเนื่องจากมี "Bug" ดังนั้นนักวิเคราะห์ระบบควรให้ความสำคัญกับการบำรุงรักษา ซึ่งปกติ จะคิดว่าไม่มีความสำคัญมากนักเมื่อธุรกิจขยายตัวมากขึ้น ความต้องการของระบบอาจจะเพิ่มมากขึ้น เช่น ต้องการรายงานเพิ่มขึ้น ระบบที่ดีควรจะแก้ไขเพิ่มเติมสิ่งที่ต้องการได้การบำรุงรักษา


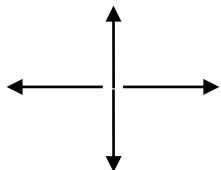
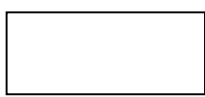
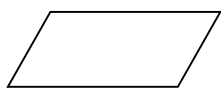
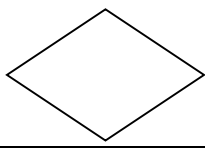


ระบบควรอยู่ภายใต้การดูแลของนักวิเคราะห์ระบบ เมื่อผู้บริหารต้องการแก้ไขส่วนใดนักวิเคราะห์ระบบต้องเตรียมแผนภาพต่างๆ และศึกษาผลกระทบต่อระบบ และให้ผู้บริหารตัดสินใจต่อไปว่าควรแก้ไขหรือไม่

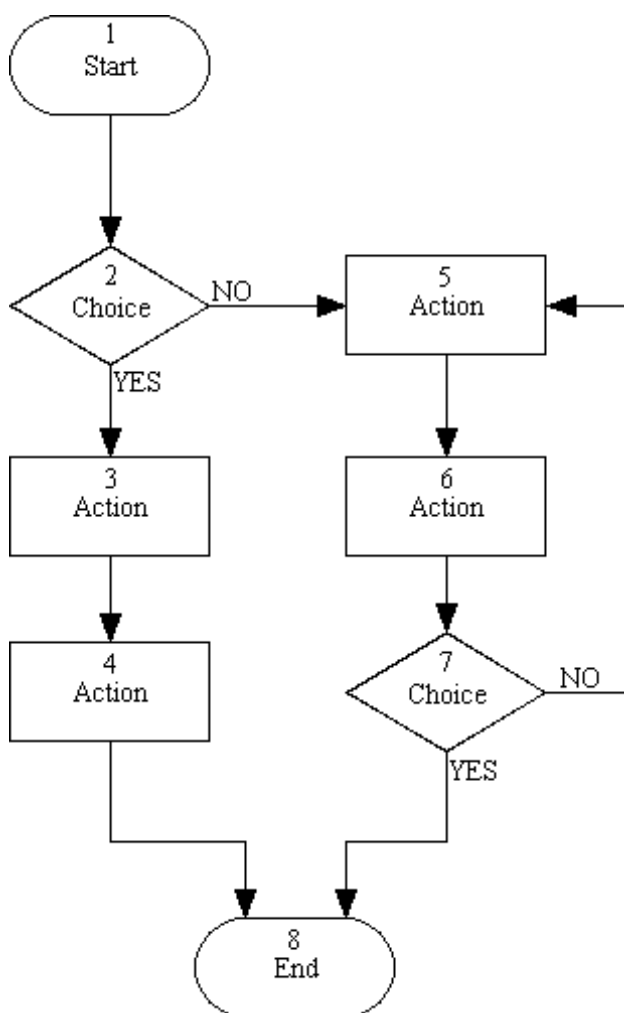
2.3.2 แผนผังระบบงาน (Flowchart)

ผังงาน (Flow Chart) คือ แผนภาพที่มีการใช้สัญลักษณ์รูปภาพและลูกศรที่แสดงถึงขั้นตอนการทำงานของโปรแกรมหรือระบบทีละขั้นตอน รวมไปถึงทิศทางการไหลของข้อมูลตั้งแต่แรกจนได้ผลลัพธ์ตามต้องการ

2.3.2.1 สัญลักษณ์ ของผังงานการเขียนผังงานจะประกอบไปด้วยการใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่เรียกว่า สัญลักษณ์ ANSI (American National Institute) ในการสร้างผังงานดังตัวอย่างต่อไปนี้


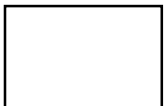
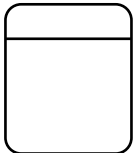
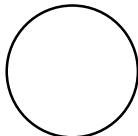




ภาพที่ 2.1 แสดงสัญลักษณ์ในการเขียนผังงานโปรแกรม

สัญลักษณ์	คำอธิบาย
	จุดเริ่มต้น / สิ้นสุดการ ทำงาน ของโปรแกรม
	ลูกศรแสดงทิศทางการการ ไหล ของข้อมูล
	ใช้แสดงคำสั่งในการ ประมวลผล การกำหนดค่า ข้อมูล ให้กับตัวแปร
	การรับ หรือ แสดงข้อมูลโดย ไม่ระบุชนิดของอุปกรณ์
	การตรวจสอบเงื่อนไข เพื่อ เลือกทำอย่างใดอย่างหนึ่ง
	เอกสาร/แสดงผล การแสดงผลทางเครื่องพิมพ์
	แสดงจุดเชื่อมต่อของผังงาน ภายในหรือเป็นที่บรรจบของ เส้นหลายเส้น



ภาพที่ 2.2 ตัวอย่างการเขียน Flow Chart

2.2 แผนภาพกระแสการไหลของข้อมูล (Data Flow Diagram: DFD) เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการแสดงทิศทางการส่งผ่านข้อมูลภายในระบบ เพื่ออธิบายว่าในระบบประกอบด้วยกระบวนการทำงาน (Process) ย่อย ๆ อะไรบ้าง แต่ละกระบวนการมีการนำข้อมูลเข้า (Input Data) และข้อมูลส่งออก (Output Data) อย่างไร รวมทั้งแต่ละกระบวนการมีความสัมพันธ์กันอย่างไรบ้าง เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกันระหว่างทีมนักวิเคราะห์ กับโปรแกรมเมอร์ และนักวิเคราะห์ระบบกับผู้ใช้ระบบ

Gane&Sarson Symbol	Symbol name	Yourdon Symbol
	External Entity	
	Process	
	Data Store	
	Data Flow	

ภาพที่ 2.3 สัญลักษณ์แผนภาพกระแสการไหลของข้อมูล

2.4.1 ส่วนประกอบของ Data flow Diagram

2.4.1.1 กระแสข้อมูล (Data flow) คือเส้นทางที่แสดงการเคลื่อนที่ของข้อมูล ซึ่งการเคลื่อนที่อาจจะเคลื่อนที่จากแหล่งภายนอกไปสู่ส่วนประกอบของระบบหรือจะเคลื่อนจากส่วนประกอบของระบบไปยังแหล่งภายนอกหรือระหว่างส่วนประกอบของระบบด้วยกัน ในการตั้งชื่อกระแสข้อมูล ชื่อกระแสข้อมูลจะต้องตั้งในลักษณะคำนาม เช่นใบสั่งซื้อใบส่งของ ใบสมัครสมาชิก

2.4.1.2 โพรเซส (Process) คือกิจกรรมในการเปลี่ยนรูปแบบของข้อมูลจากแบบหนึ่งไปยังอีกแบบหนึ่ง นั่นคือข้อมูลจะไหลเข้าสู่โพรเซส โพรเซสจะทำหน้าที่เปลี่ยนแปลงข้อมูลเหล่านั้นออกมาเป็นข้อมูลลักษณะใดลักษณะหนึ่งในการตั้งชื่อโพรเซส ชื่อโพรเซสจะต้องสอดคล้องกับกิจกรรมที่ทำและต้องตั้งชื่อในลักษณะของคำกริยา เช่น คำนวณเกรดเฉลี่ย คำนวณภาษี พิมพ์สลิปเงินเดือน

2.4.1.3 แหล่งเก็บข้อมูล (Data store) คือที่ซึ่งจะเก็บข้อมูลที่ได้จากการประมวลผลแล้วไว้สำหรับใช้ในการผลิตสารสนเทศต่อไปในการตั้งชื่อแหล่งเก็บข้อมูลชื่อแหล่งเก็บข้อมูล จะต้องเป็นคำนาม เช่น พนักงาน บัญชีสมาชิก มีความหมายเหมือนกับ แฟ้มข้อมูล หรือฐานข้อมูล

2.4.1.4 เอนทิตีภายนอก (External entity) คือสิ่งต่าง ๆ (คน องค์กร ระบบ หรืออื่น ๆ) ที่อยู่ภายนอกระบบ แต่มีความเกี่ยวข้องกับระบบในฐานะที่เป็นผู้ส่งข้อมูลเข้าสู่ระบบหรือเป็นผู้รับข้อมูลจากระบบ ถ้าเอนทิตีเป็นแหล่งที่มาของข้อมูลเราเรียกว่า Source ถ้าเอนทิตีเป็นแหล่งที่รับข้อมูลอันเป็นผลจากการประมวลผลเรา เรียกว่า Sink

2.4.2 การจัดการฐานข้อมูล

AppServ คือโปรแกรมที่รวบรวมเอา Open Source Software หลากๆ อย่างมารวมกันโดยมี Package หลักดังนี้

-Apache

-PHP

-MySQL

-phpMyAdmin

โปรแกรมต่างๆ ที่นำมารวบรวมไว้ทั้งหมดนี้ ได้ทำการดาวน์โหลดจาก Official Release ทั้งสิ้น โดยตัว AppServจึงให้ความสำคัญว่าทุกสิ่งทุกอย่างจะต้องให้เหมือนกับต้นฉบับ เราจึงไม่ได้ตัดทอนหรือเพิ่มเติมอะไรที่แปลกไปกว่า Official Release แต่อย่างใด เพียงแต่มีบางส่วนเท่านั้นที่เราได้เพิ่ม

ประสิทธิภาพการติดตั้งให้สอดคล้องกับการทำงานแต่ละคน โดยที่ประสิทธิภาพนี้ไม่ได้ไปยุ่ง ในส่วนของ Original Package เลยแม้แต่น้อยเพียงแค่เป็นการกำหนดค่า Config เท่านั้น เช่น Apache ก็จะเป็นใน ส่วนของ httpd.conf, PHP ก็จะเป็นในส่วนของ php.ini, MySQL ก็จะเป็นในส่วนของ my.ini ดังนั้นเรา จึงรับประกันได้ว่าโปรแกรม AppServ สามารถทำงานและความเสถียรของระบบ ได้เหมือนกับ Official Release ทั้งหมด

จุดประสงค์หลักของการรวมรวม Open Source Software เหล่านี้เพื่อทำให้การติดตั้งโปรแกรม ต่างๆ ที่ได้กล่าวมาให้ง่ายขึ้น เพื่อลดขั้นตอนการติดตั้งที่แสนจะยุ่งยากและใช้เวลานาน โดยผู้ใช้งานเพียง ดับเบิลคลิก setup ภายในเวลา 1 นาที ทุกอย่างก็ติดตั้งเสร็จสมบูรณ์ระบบต่างๆ ก็พร้อมที่จะทำงานได้ ทันทีทั้ง Web Server, Database Server เหตุผลนี้จึงเป็นเหตุผลหลักที่หลายๆ คนทั่วโลก ได้เลือกใช้ โปรแกรม AppServ แทนการที่จะต้องมาติดตั้งโปรแกรมต่างๆ ที่ละส่วนไม่ว่าจะเป็นผู้ที่ความชำนาญใน การติดตั้ง Apache, PHP, MySQL ก็ไม่ได้เป็นเรื่องง่ายเสมอไป เนื่องจากการติดตั้งโปรแกรมที่แยกส่วน เหล่านี้ให้มารวมเป็นชิ้นอันเดียวกัน ก็ใช้เวลาค่อนข้างมากพอสมควร แม้แต่ตัวผู้พัฒนา AppServ เอง ก่อนที่จะ Release แต่ละเวอร์ชันให้ดาวน์โหลด ต้องใช้ระยะเวลาในการติดตั้งไม่น้อยกว่า 2 ชั่วโมง เพื่อ ทดสอบความถูกต้องของระบบ ดังนั้นจึงจะเห็นว่าเราเองนั้นเป็นมือใหม่หรือมือเก่า ย่อมไม่ใช่เรื่องง่ายเลย ที่จะติดตั้ง Apache, PHP, MySQL ในพริบตาเดียว

2.5 วิจัยที่เกี่ยวข้อง

สุภัก ถาวรนิติกุล (2557) ได้ศึกษาเรื่อง แนวทางเพื่อพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ของ คณะเกษตร กำแพงแสน มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ

- 1) ศึกษาแนวทางการพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์คณะเกษตร กำแพงแสน
- 2) พัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์คณะเกษตร กำแพงแสน
- 3) ศึกษาความคิดเห็นที่มีต่อสื่อประชาสัมพันธ์คณะเกษตร

กำแพงแสน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) คณาจารย์ นิสิต บุคลากร จำนวน 345 คน สำหรับการสำรวจประเภทและลักษณะของสื่อประชาสัมพันธ์ 2) คณาจารย์ นิสิต บุคลากร จำนวน 30 คน สำหรับการสอบถามความพึงพอใจต่อสื่อประชาสัมพันธ์ 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อ ประชาสัมพันธ์ จำนวน 5 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ

- 1) แบบสอบถาม
- 2) แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อประชาสัมพันธ์

3) สื่อประชาสัมพันธ์ 4) แบบประเมินคุณภาพสื่อประชาสัมพันธ์ และ 5) แบบสอบถามความคิดเห็น การวิเคราะห์ ข้อมูลใช้ค่าสถิติร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัยพบว่า 1. แนวทางการพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ พบว่า 1) สื่อประชาสัมพันธ์ที่เหมาะสมในการเผยแพร่ ข้อมูลข่าวสาร ได้แก่ แบนเนอร์บนเว็บเพจ ป้ายประชาสัมพันธ์ขนาดใหญ่ และโปสเตอร์ 2) องค์ประกอบในการออกแบบใช้สีโทนเย็น ใช้ภาพถ่าย ใช้ตัวอักษรแบบมีหัว 3) การจัดองค์ประกอบงานกราฟิกใช้แบบเรียบง่าย สบายตา สื่อความหมายสอดคล้องกับรสนิยม มีลูกเล่นที่แปลกตา 4) การจัดวางองค์ประกอบศิลป์ จัดวางในสัดส่วนที่เหมาะสม มีจุดสนใจอย่างใดอย่างหนึ่ง 5) รูปแบบของสื่อประชาสัมพันธ์ มีเอกลักษณ์ ทันสมัย ดึงดูด ความสนใจ และเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย 6) ส่วนประกอบในสื่อประชาสัมพันธ์ ประกอบด้วย ส่วนหัวเรื่อง ข้อความ ภาพประกอบข้อมูลการติดต่อ และข้อมูลผู้จัดทำ

2. การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ มีดังนี้ 1) รูปแบบแบนเนอร์บนเว็บเพจ จัดวางองค์ประกอบลักษณะ รูปตัวแอล (L) วางภาพประกอบจากด้านบนซ้ายลงมาถึงด้านล่าง ส่วนหัวเรื่องอยู่กึ่งกลางต่อจากภาพประกอบ ต่อด้วยข้อความ ข้อมูลการติดต่อ และสัญลักษณ์เชื่อมโยงข้อมูลอยู่มุมล่างขวา 2) รูปแบบป้ายประชาสัมพันธ์ ขนาดใหญ่ จัดวางองค์ประกอบลักษณะรูปตัวที (T) ด้านบนวางส่วนหัวเรื่องและภาพประกอบ ถัดลงมาเป็น ข้อความ ข้อมูลการติดต่อ และข้อมูลผู้จัดทำ 3) รูปแบบโปสเตอร์ จัดวางองค์ประกอบลักษณะรูปตัวแอล (L) ด้านบนวางภาพประกอบชิดขอบซ้ายยาวลงมา ต่อด้วยเนื้อหา ส่วนหัวเรื่อง ข้อมูลติดต่อออนไลน์ และข้อมูล ติดต่อหน่วยงาน โดยผลการประเมินคุณภาพสื่อประชาสัมพันธ์มีคุณภาพอยู่ในระดับดี โดยแบนเนอร์บนเว็บเพจ มีคุณภาพอยู่ในระดับดี ($X = 4.49, S.D. = 0.60$) ป้ายประชาสัมพันธ์ขนาดใหญ่ มีคุณภาพอยู่ในระดับดี ($X = 4.47, S.D. = 0.55$) และโปสเตอร์ มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ($X = 4.52, S.D. = 0.64$)

3. ความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อประชาสัมพันธ์พบว่า ความคิดเห็นและความพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ดังนี้ 1) แบนเนอร์บนเว็บเพจ ($X = 4.00, S.D. = 0.88$) 2) ป้ายประชาสัมพันธ์ ขนาดใหญ่ ($X = 4.05, S.D. = 0.83$) และ 3) โปสเตอร์ ($X = 4.18, S.D. = 0.76$)

อมร เจริญทุกขิณยานัน (2558) ได้ศึกษาเรื่องการผลิตสื่อวีดิทัศน์เพื่อประชาสัมพันธ์การยื่น แบบแสดงรายการภาษีผ่านอินเทอร์เน็ตของสำนักบริหารการเสียภาษีทางอิเล็กทรอนิกส์ การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เพื่อผลิตสื่อวีดิทัศน์รณรงค์ให้ประชาชนใช้บริการยื่น แบบแสดงรายการและ ชำระภาษีเงินได้ผ่านทางอินเทอร์เน็ต(2) เพื่อใช้สื่อวีดิทัศน์สร้างความเข้าใจ ด้านความสะดวก รวดเร็ว ความทันสมัย และปลอดภัยในการยื่นแบบแสดงรายการและชำระภาษีเงินได้ ผ่านทางอินเทอร์เน็ต การวิจัยนี้เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ โดยการสัมภาษณ์กลุ่ม (Group Interview) เพื่อให้ได้ข้อมูลที่

สามารถนำมาใช้ในการผลิตสื่อวีดิทัศน์ โดยเป็นการรวบรวมข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านการยื่น แบบแสดงรายการภาษีผ่านอินเทอร์เน็ต และผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตสื่อวีดิทัศน์ ซึ่งใช้แบบสัมภาษณ์และ แบบประเมิน โดยสถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล คือ สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า จากการวิเคราะห์แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาของการผลิตสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง การผลิตสื่อวีดิทัศน์เพื่อประชาสัมพันธ์การยื่นแบบแสดงรายการภาษีผ่านอินเทอร์เน็ตของสำนักบริหาร การเสียภาษีทางอิเล็กทรอนิกส์ อยู่ในเกณฑ์ระดับสมบูรณ์มาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวม เท่ากับ 4.75 และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.26 จากการวิเคราะห์แบบประเมินคุณภาพการผลิตสื่อวีดิทัศน์ อยู่ในเกณฑ์ระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวม เท่ากับ 4.79 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.25

สัฎยา ไชยมาตย์ และ ญัฐพงษ์ พระลัทธิรักษา (2558) ได้ศึกษาเรื่องการผลิตสื่อวีดิทัศน์เพื่อ การประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวจังหวัดมหาสารคาม การวิจัยครั้งนี้เพื่อ 1) ผลิตสื่อมัลติมีเดียเพื่อ การประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวจังหวัดมหาสารคาม 2) ศึกษาความพึงพอใจของผู้รับชมสื่อ มัลติมีเดียเพื่อ การประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวจังหวัดมหาสารคามกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ นักศึกษาคณะ เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน มหาวิทยาลัย ราชภัฏมหาสารคาม จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ สื่อมัลติมีเดียเพื่อการ ประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยว จังหวัดมหาสารคาม แบบประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีสื่อ มัลติมีเดียเพื่อการประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยว จังหวัดมหาสารคาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผล การศึกษาพบว่า 1) ได้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการ ประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวในจังหวัดมหาสารคามใน รูปแบบของ รายการนาเที่ยวจำนวน 3 ตอน คือ ตอนพระธาตุนาคูน ความยาว 11 นาทีตอนกุ้งสันต์รัตน์ ความยาว 11 นาที ตอน ป่าคูนลาพัน ความยาว 10 นาที 2) ผู้ชมมีความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดียเพื่อการ ประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยว จังหวัด มหาสารคามอยู่ในระดับมาก ($= 4.45, SD = .80$) X

Husain A. Alansari (2013) ได้ศึกษาเรื่องการผลิตสื่อวีดิทัศน์ในหอสมุดวิชาการในสภาพความ ร่วมมืออ่าว (GCC) วัตถุประสงค์ของการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือเพื่อตรวจสอบลักษณะและขอบเขตของกิจกรรม การประชาสัมพันธ์ในหอสมุดสถาบันอุดมศึกษาในประเทศ GCC (Gulf Cooperation Council) เน้น การทำความเข้าใจว่าหอสมุดสถาบันการศึกษาดำเนินการและจัดหาผลิตภัณฑ์และบริการด้านการ ประชาสัมพันธ์ของตนอย่างไร การออกแบบ / วิธีการ / แนวทาง การศึกษารายงานที่นี้ใช้วิธีการสำรวจหา ในสองขั้นตอน ขั้นตอนที่หนึ่งประกอบด้วยการสำรวจแบบสอบถามและขั้นตอนที่สองเป็นการอภิปราย กลุ่มย่อยตามผลการสำรวจ ผลการวิจัย แม้ว่าหอสมุดทั้งหมดระบุว่าประชาสัมพันธ์มีความสำคัญ แต่ ส่วนใหญ่ (72.2 เปอร์เซ็นต์) ไม่มีหน่วยงานหรือหน่วยงานประชาสัมพันธ์ แต่มีพนักงานจำนวนน้อยที่ เกี่ยวข้องกับงานประชาสัมพันธ์และครึ่งหนึ่งของหอสมุดที่ตอบสนอง (50 ร้อยละ) ไม่ได้มีพนักงานเต็ม

เวลาสำหรับการประชาสัมพันธ์ เว็บไซต์ห้องสมุด จัดหมายแบบดั้งเดิม การแสดงและกระดานข่าวและคู่มือ/โบรชัวร์ของห้องสมุดเป็นช่องทางการสื่อสารที่สำคัญ การศึกษายังได้รายงานถึงปัญหาหลักที่ทำให้ห้องสมุดสถาบันไม่สามารถทากิจกรรมประชาสัมพันธ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

บัณฑิตา สังฆะมณี (2557) ศึกษาวิจัยแนวทางการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ผ่านรูปแบบสื่อประชาสัมพันธ์ที่ส่งผลต่อการรับรู้ของนักท่องเที่ยว กรณีศึกษา: อุทยานแห่งชาติภูกระดึงอำเภอภูกระดึงจังหวัดเลย พบว่า การรับรู้สื่อที่มีอิทธิพลต่อนักท่องเที่ยวมากที่สุดคือ 1) สื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์ 2) สื่อมวลชน 3) สื่อบุคคล เป็นสื่อที่สามารถสร้างการรับรู้ที่ดีให้แก่นักท่องเที่ยวและนักท่องเที่ยวเปิดรับมากที่สุด เพราะเป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายเร็วและต้องการแทรกแนวความคิดการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์โดยการใช้เทคนิคการสร้างสรรค์ ความบันเทิง โดยการเชื่อมโยงสื่อเข้าด้วยกันโดยการสร้างช่องทางการประชาสัมพันธ์ที่หลากหลาย เพื่อการส่งเสริมแนวความคิดการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์สื่อของการท่องเที่ยวอุทยานแห่งชาติภูกระดึงให้ดียิ่งขึ้นการศึกษาวิจัยเป็นการศึกษาการวิจัยเชิงคุณภาพร่วมกับการวิจัยเชิงปริมาณ ตัวอย่างการศึกษามี 2 กลุ่มคือ ผู้บริหารระดับสูงที่มีส่วนเกี่ยวข้องและนักท่องเที่ยวที่อุทยานแห่งชาติภูกระดึง

สมศักดิ์ คล้ายสังข์ (2560) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์และสื่อออนไลน์เพื่อส่งเสริมการตลาดและการท่องเที่ยวแบบมีส่วนร่วมในพื้นที่เขตตลิ่งชัน กรุงเทพมหานคร วัตถุประสงค์ของการวิจัยครั้งนี้คือ เพื่อพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ส่งเสริมการตลาดและการท่องเที่ยวแบบมีส่วนร่วมในพื้นที่เขตตลิ่งชัน กรุงเทพมหานครที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 และเพื่อพัฒนาสื่อออนไลน์ส่งเสริมการตลาดและการท่องเที่ยวแบบมีส่วนร่วมในพื้นที่เขตตลิ่งชัน กรุงเทพมหานคร โดยผู้วิจัยมุ่ง พัฒนาสื่อวีดิทัศน์ที่มีประสิทธิภาพและสื่อออนไลน์ในรูปแบบเว็บไซต์เพื่อส่งเสริมการตลาดและการท่องเที่ยวประเภทตลาดน้ำ และศาสนสถานที่ตั้งอยู่บนเส้นทางเดินทางทางน้ำในพื้นที่เขตตลิ่งชัน กรุงเทพมหานคร โดยเน้นกระบวนการการมีส่วนร่วมของชุมชน วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบจัดสัดส่วน (Quota sampling) โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างที่คัดเลือกจากประชากรที่มีลักษณะเป็น 5 กลุ่ม คือ ชาวบ้านในชุมชน เจ้าหน้าที่ภาครัฐ ผู้ประกอบอาชีพด้านการบริการนักท่องเที่ยวพราวนซ์ท้องถิ่นและนักท่องเที่ยวจำนวนกลุ่มละ 8 คน รวม 40 คน ทาการสัมภาษณ์ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับเส้นทางและทรัพยากรการท่องเที่ยวเพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปวางแผนในการผลิตสื่อวีดิทัศน์และสื่อออนไลน์โดยใช้แบบสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง ประกอบกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ที่ได้จากการเดินทางไปสำรวจสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ ของผู้วิจัย ส่วนการดำเนินการกระบวนการการผลิตสื่อวีดิทัศน์และสื่อออนไลน์ทาการคัดเลือกผู้แทนจากกลุ่มตัวอย่าง 5 กลุ่ม จำนวน 15 คน เพื่อทาการจัดกลุ่มสนทนา (Focus Group) โดยอาศัยหลักการมีส่วนร่วม

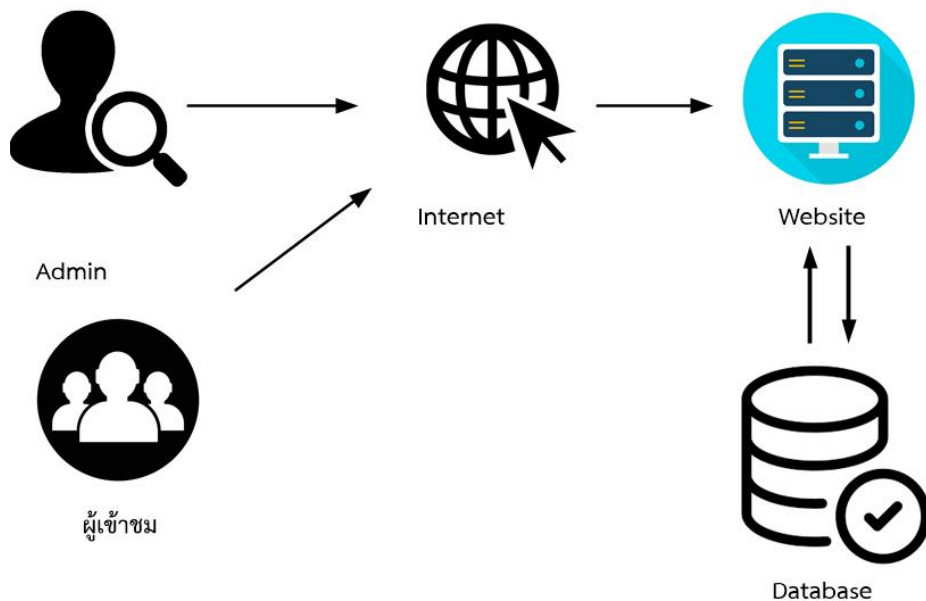
ตามแนวทางการสร้างกระบวนการมีส่วนร่วม เพื่อลงความเห็นหา ข้อบกพร่องแล้วทำการปรับปรุงเนื้อหา และรูปแบบการนำเสนอและทำการทดสอบประสิทธิภาพสื่อวีดิทัศน์ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

บทที่ 3

วิธีการดำเนินงาน

เว็บไซต์นักปราชญ์ชาวบ้านจังหวัดบุรีรัมย์ โดยเว็บไซต์นี้จัดทำขึ้นมาเพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่นักศึกษาและอาจารย์ ในสาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจและ ผู้ที่สนใจในเรื่องปราชญ์ชาวบ้าน โดยออกแบบ และพัฒนาระบบมีการออกแบบระบบการทำงานของเว็บไซต์ที่มีความสะดวก รวดเร็ว แก่ผู้ใช้งาน ในเว็บไซต์ประกอบขึ้นตอนต่างๆ คือ การออกแบบการทำงานของเว็บไซต์ การออกแบบส่วนต่างๆ ของเว็บไซต์ และการออกแบบระบบฐานข้อมูลของเว็บไซต์

3.1 ภาพรวมระบบ



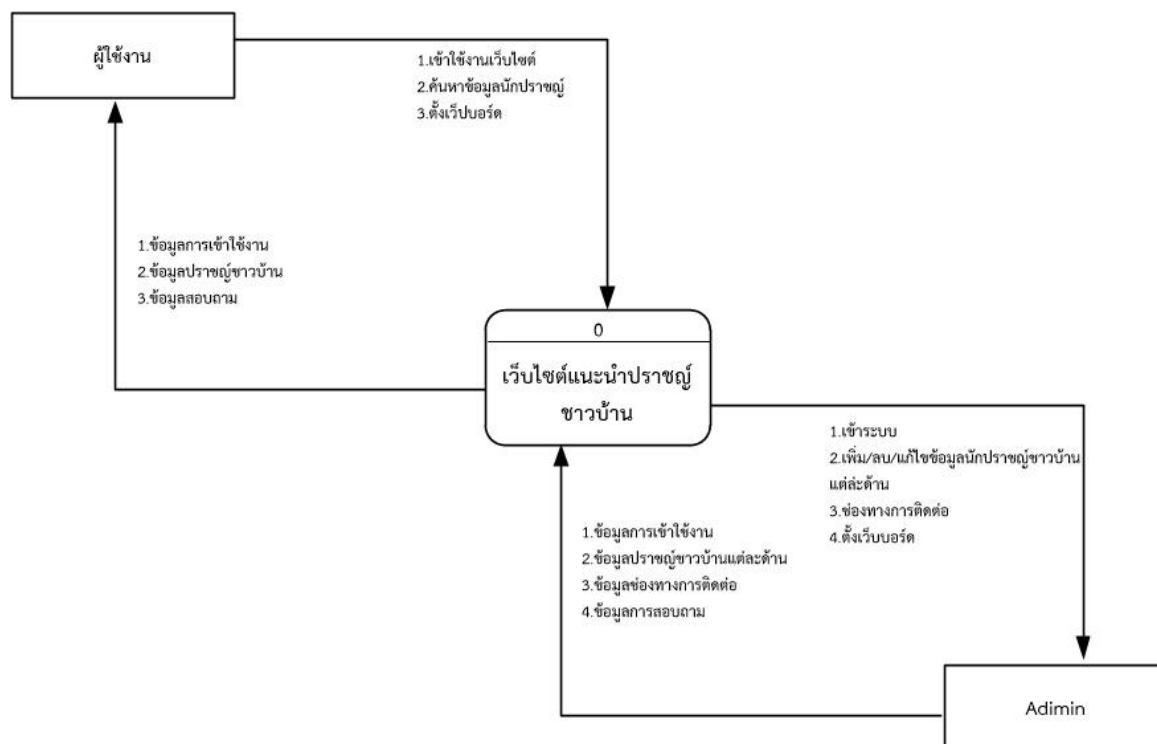
ภาพที่ 3.1 ภาพรวมระบบ

จากภาพที่ 3.1 คือภาพรวมการเข้าใช้เว็บไซต์ของนักปราชญ์ในจังหวัดบุรีรัมย์ ผู้ดูแลระบบจะจัดการข้อมูลในส่วนต่างๆ ส่วนประธานเครือข่ายจัดการให้ข้อมูล ผู้ใช้จะสามารถเข้าดูข้อมูลผ่านเว็บไซต์ได้

3.2 การออกแบบการทำงานของระบบ

3.2.1 การออกแบบขั้นตอนและการทำงานของระบบ

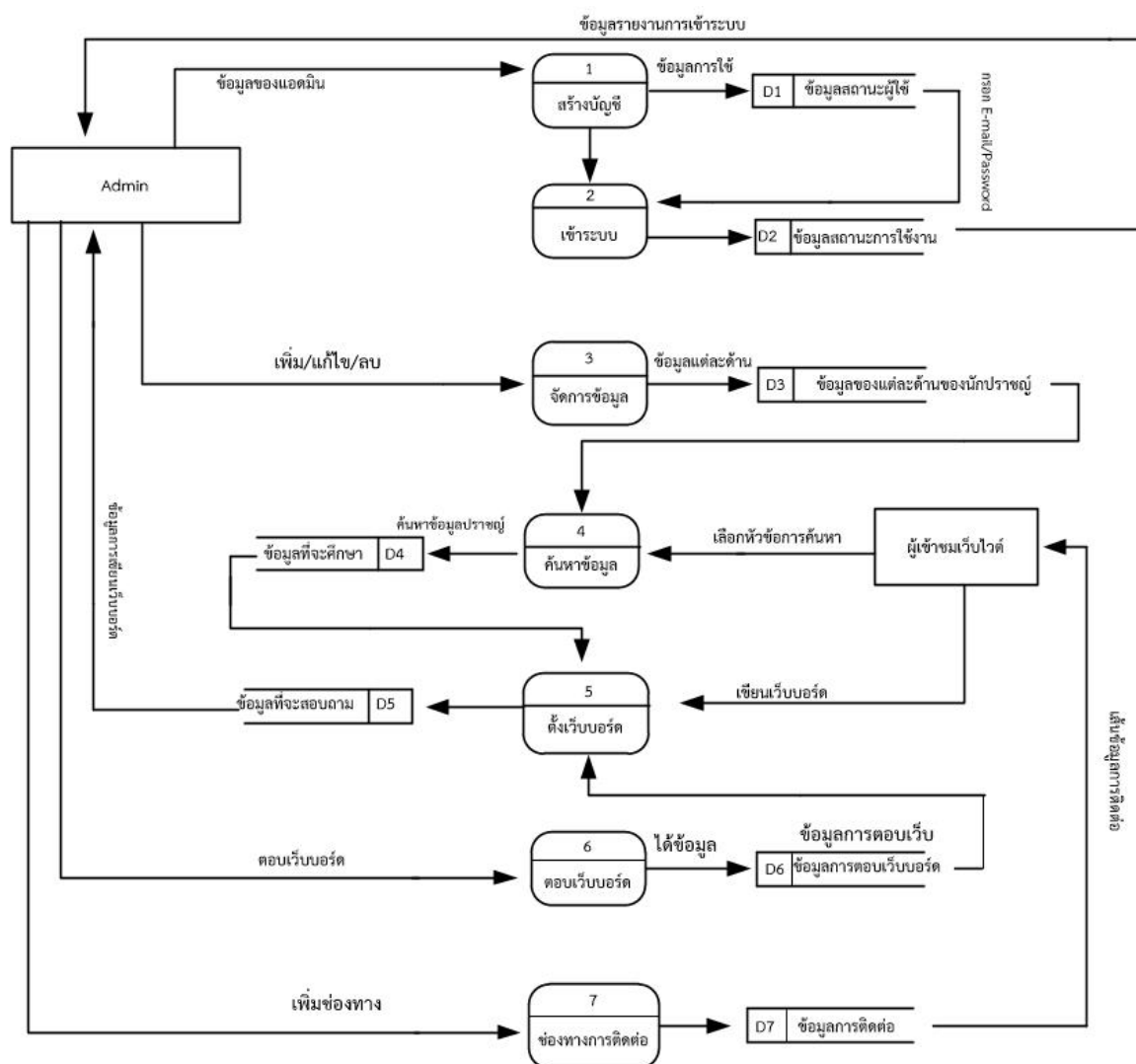
Context diagram ของระบบเว็บไซต์ปราชญ์ชาวบ้าน



ภาพที่ 3.2 Context diagram Level 0 ของระบบเว็บไซต์ปราชญ์ชาวบ้าน

จากภาพที่ 3.2 เป็นการไหลของกระแสข้อมูลในระดับ 0 ของระบบของระบบเว็บไซต์ปราชญ์ชาวบ้าน บันทึกรายละเอียดการทำงานต่างๆ ซึ่งมีการทำงานระหว่างข้อมูลที่ผู้ใช้งานเว็บไซต์และการจัดการระบบของAdmin

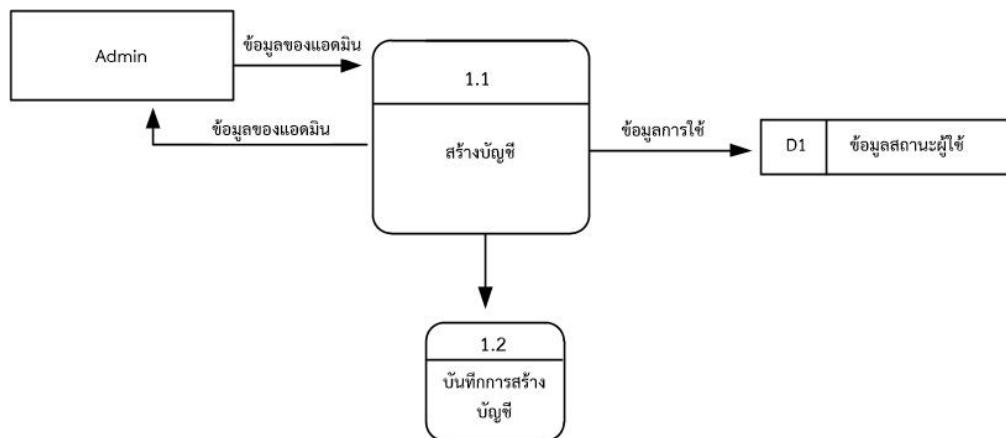
Dataflow Diagram Level 1 ระบบเว็บไซต์ประชาชนชาวบ้าน



ภาพที่ 3.3 Dataflow Diagram Level 1 ระบบเว็บไซต์ประชาชนชาวบ้าน

จากภาพที่ 3.3 คือ การไหล Dataflow Diagram Level 1 การเข้าใช้งานเว็บไซต์ประชาชนชาวบ้านโดยมีการจัดการ ค้นหา เพิ่ม ลบแก้ไข และตั้งตอบเว็บบอร์ดได้

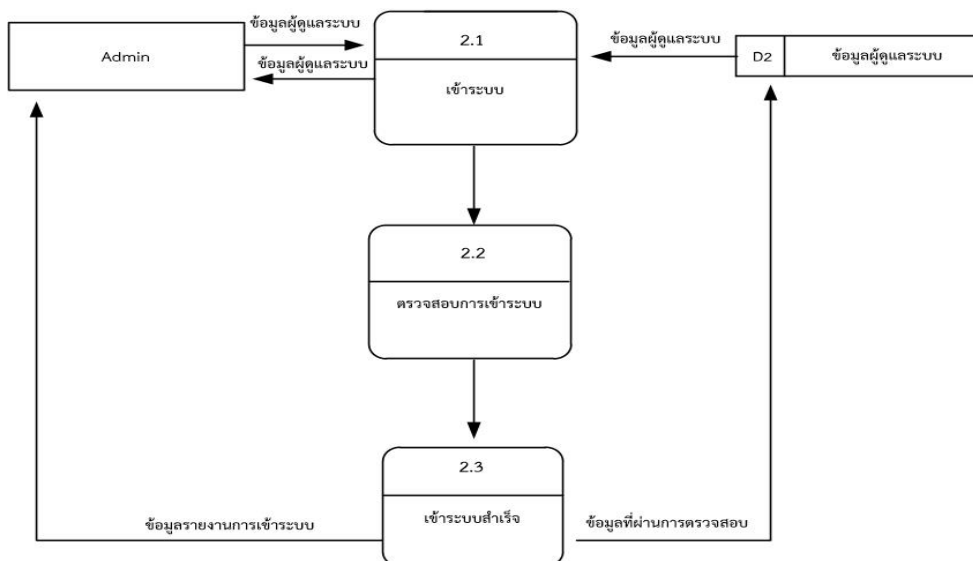
Dataflow Diagram Level 2 Process 1 สร้างบัญชีผู้ใช้



ภาพที่ 3.4 Dataflow Diagram Level 2 Process 1

จากภาพที่ 3.4 คือ การสร้างบัญชีของ Admin และประสานเครือข่ายเพื่อให้ได้ข้อมูลสถานะการใช้งาน

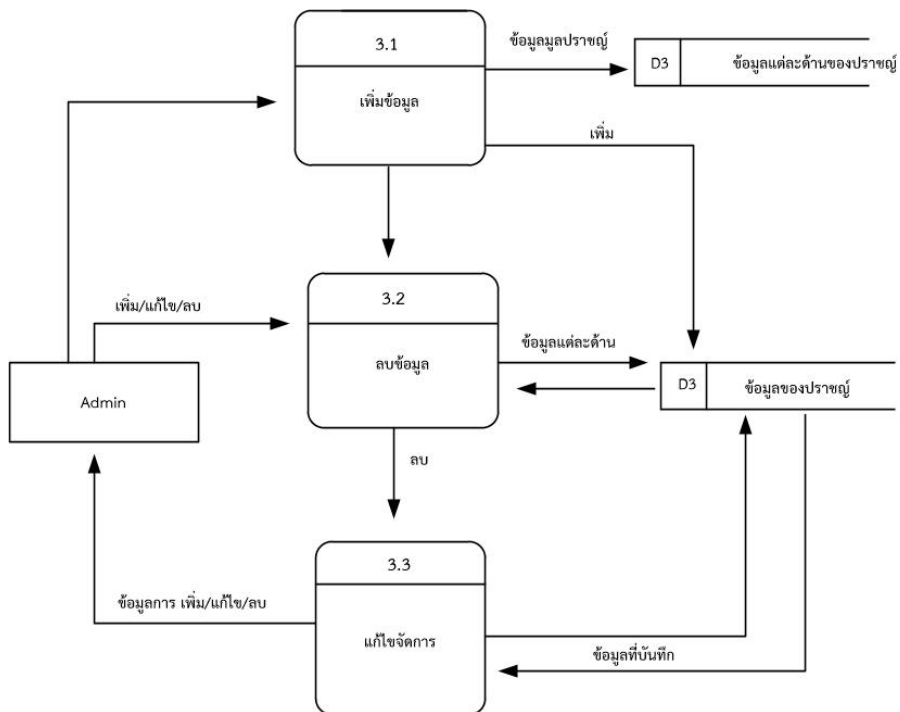
Dataflow Diagram Level 2 Process 2 เข้าสู่ระบบ



ภาพที่ 3.5 Dataflow Diagram Level 2 Process 2

จากภาพที่ 3.5 คือ ตรวจสอบข้อมูลผู้ดูแล Admin และประสานเครือข่ายเพื่อการเข้าระบบ

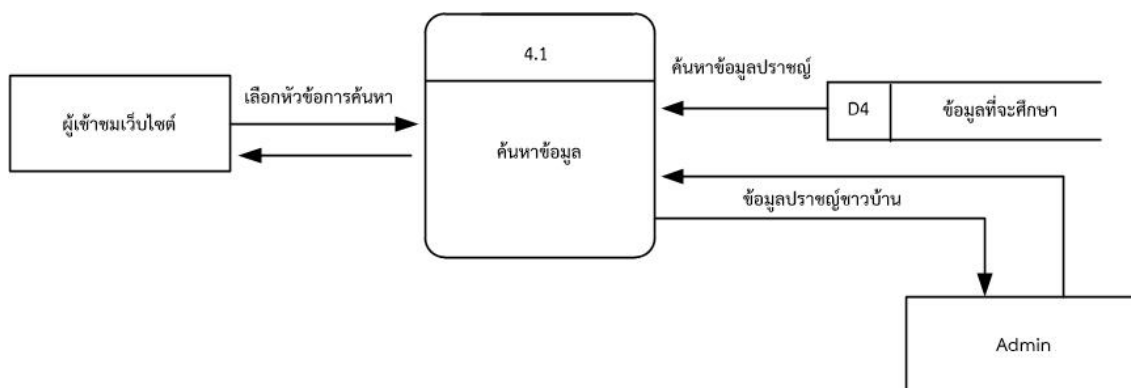
Dataflow Diagram Level 2 Process 3 จัดการข้อมูล



ภาพที่ 3.6 Dataflow Diagram Level 2 Process 3

จากภาพที่ 3.6 คือ การอธิบายการเพิ่ม ลบ แก้ไขจัดการ ของ Adminและประธานเครือข่าย

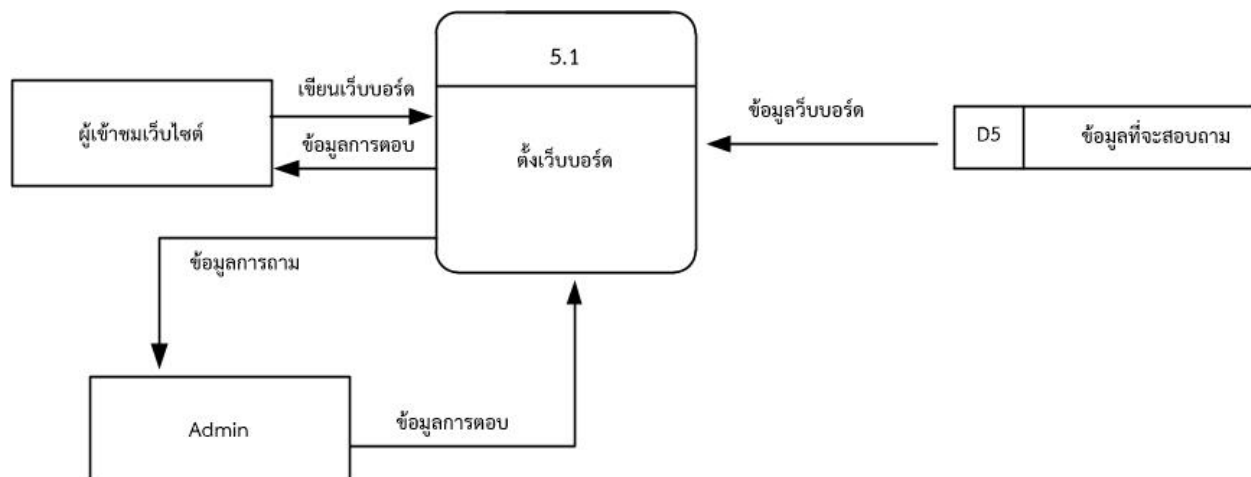
Dataflow Diagram Level 2 Process 4 ค้นหาข้อมูล



ภาพที่ 3.7 Dataflow Diagram Level 2 Process 4

จากภาพที่ 3.7 คือ การอธิบายการค้นหาข้อมูล ของผู้เข้าชมเว็บไซต์

Dataflow Diagram Level 2 Process 5 ตั้ง/ตอบเว็บบอร์ด



ภาพที่ 3.8 Dataflow Diagram Level 2 Process 5

จากภาพที่ 3.8 คือ การอธิบายการตั้งเว็บบอร์ด ของผู้เข้าชมเว็บไซต์

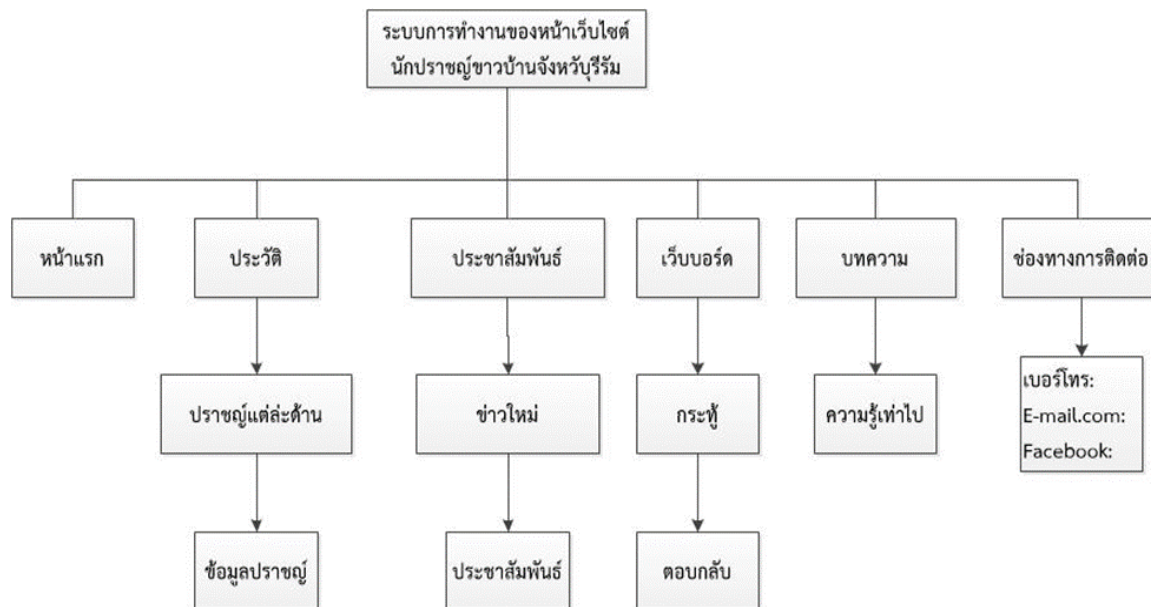
Dataflow Diagram Level 2 Process 6 ช่องทางการติดต่อ



ภาพที่ 3.9 Dataflow Diagram Level 2 Process 6

จากภาพที่ 3.9 คือ การอธิบายการเพิ่มช่องทางการติดต่อของAdminเพื่อให้ข้อมูลการติดต่อ

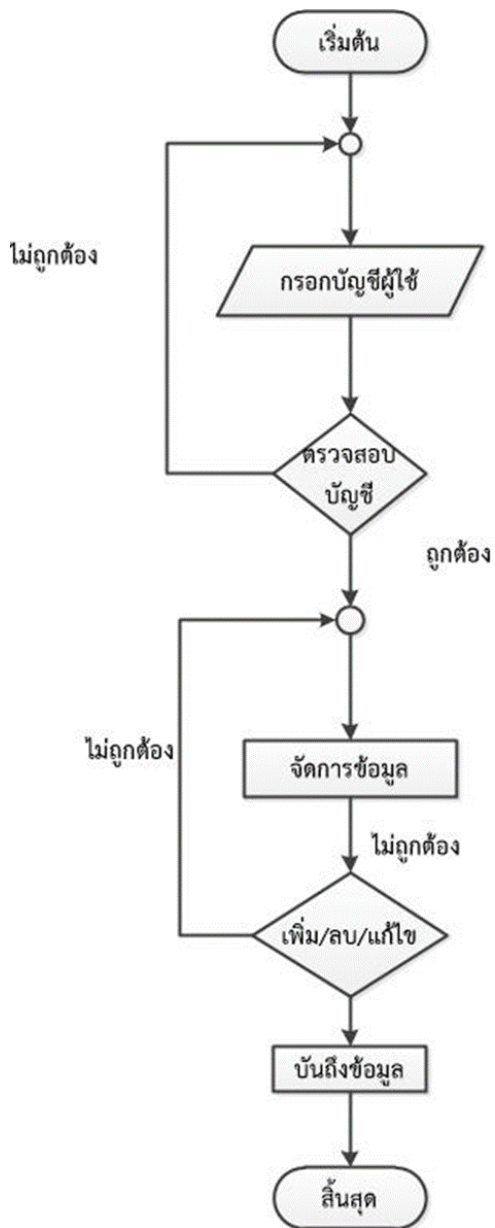
ออกแบบโครงสร้างการทำงานของระบบเว็บไซต์ปราชญ์ชาวบ้าน



ภาพที่ 3.10 ออกแบบโครงสร้างการทำงานของระบบเว็บไซต์ปราชญ์ชาวบ้าน

จากภาพที่ 3.10 คือ ออกแบบโครงสร้างของระบบ โดยแบ่งโครงสร้างเป็นหลายหมวดและแต่ละหมวดจะมีหมวดย่อยตามลำดับ

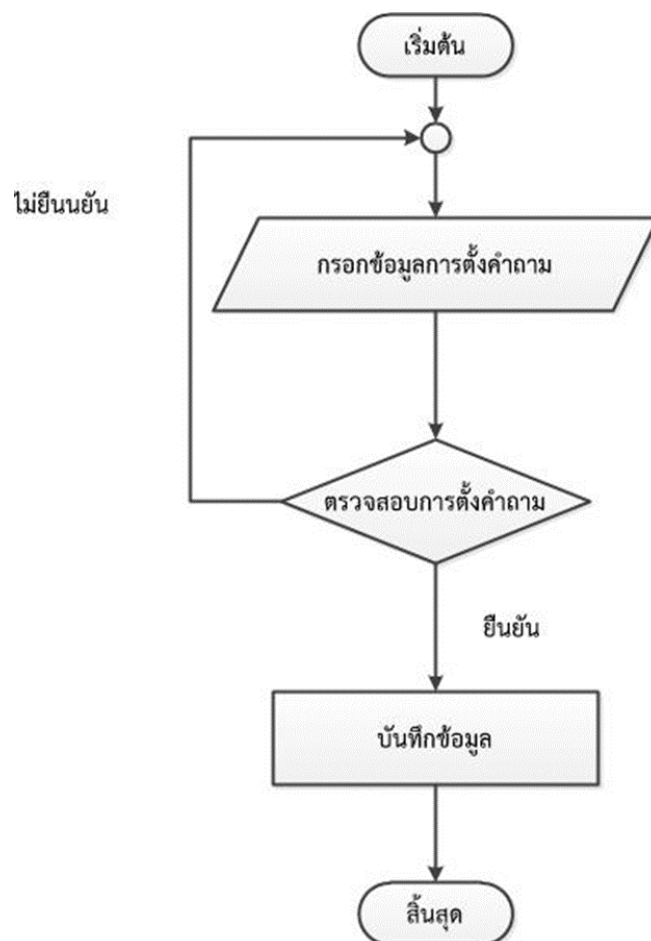
Flowchart แสดงการทำงานการจัดการข้อมูลปราชญ์ชาวบ้าน



ภาพที่ 3.11 Flowchart ภาพรวมของระบบการจัดการข้อมูลปราชญ์ชาวบ้าน

จากรูปที่ 3.11 เป็นการทำงานการจัดการข้อมูลของเว็บไซต์ปราชญ์ชาวบ้าน

Flowchart แสดงการทำงานเว็บบอร์ด



ภาพที่ 3.12 Flowchart ภาพรวมของระบบเว็บบอร์ด

จากรูปที่ 3.12 เป็นการตั้งคำถามเพื่อเขียนเว็บบอร์ดของเว็บไซต์ปราชญ์ชาวบ้าน

3.2.2 Data Dictionary

ตารางที่ 3.1 ตารางแสดงข้อมูลผู้ดูแลระบบ

ชื่อฟิลด์	คำอธิบาย	ขนาด	ชนิด	คีย์	อ้างอิง
Admin_id	ลำดับที่	11	int	PK	
Admin_name	ชื่อผู้ดูแลระบบ	250	varchar		
Admin_username	ชื่อผู้ใช้	250	varchar		
Admin_pass	รหัสผ่าน	250	varchar		

ตารางที่ 3.2 ตารางแสดงข้อมูลประชาชนชาวบ้าน

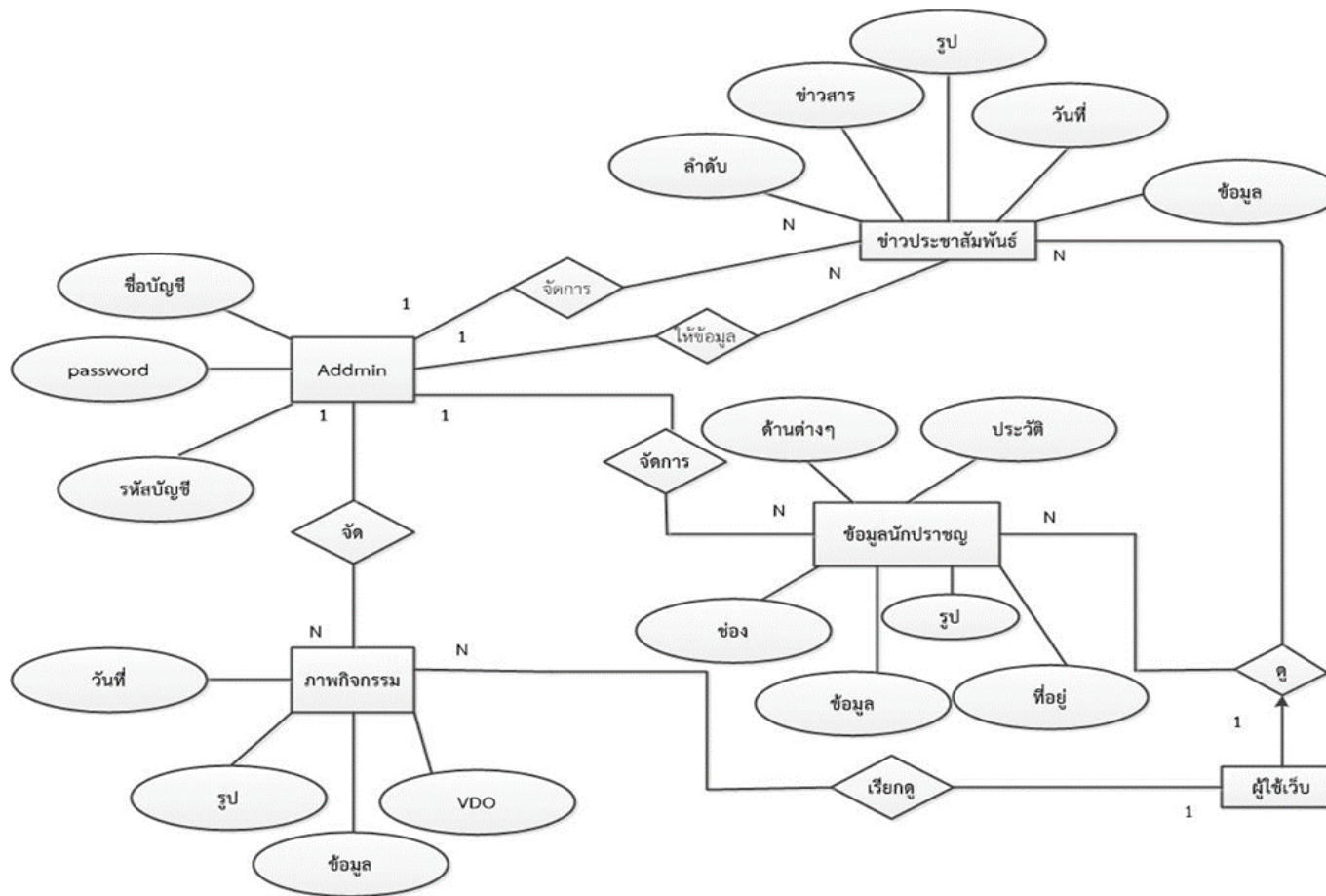
ชื่อฟิลด์	คำอธิบาย	ขนาด	ชนิด	คีย์	อ้างอิง
Emp_id	ลำดับที่	11	int	PK	
Emp_picture	รูปภาพ	250	varchar		
Emp_name	ชื่อ	250	varchar		
Emp_Address	ที่อยู่	250	varchar		
Emp_H	ประวัติประชาชน	250	varchar		
Emp_D	ประชาชนแต่ละด้าน	250	varchar		

ตารางที่ 3.3 ตารางแสดงข้อมูลภาพกิจกรรม

ชื่อฟิลด์	คำอธิบาย	ขนาด	ชนิด	คีย์	อ้างอิง
act_id	ลำดับที่	11	int	PK	
act_picture	รูปภาพ	250	varchar		
act_name	ชื่อ	250	varchar		
act_date	วันที่	250	varchar		

ตารางที่ 3.4 ตารางแสดงข้อมูลข่าวประชาสัมพันธ์

ชื่อฟิลด์	คำอธิบาย	ขนาด	ชนิด	คีย์	อ้างอิง
pr_id	ลำดับที่	1	int	PK	
pr_name	ชื่อเรื่อง	250	varchar		
pr_date	วันที่	250	varchar		
file_id	ไฟล์แนบ	250	varchar		



ภาพที่ 3.13 ER-Diagram

จากภาพที่ 3.13 อธิบายเกี่ยวกับ ER-Diagram Admin สามารถจัดการและให้ข้อมูล ประชาสัมพันธ์ ข้อมูลปราชญ์ชาวบ้านและจัดการภาพกิจกรรมและ ผู้ใช้เว็บสามารถดูข้อมูลประชาสัมพันธ์ ข้อมูลปราชญ์ชาวบ้านและจัดการภาพกิจกรรม

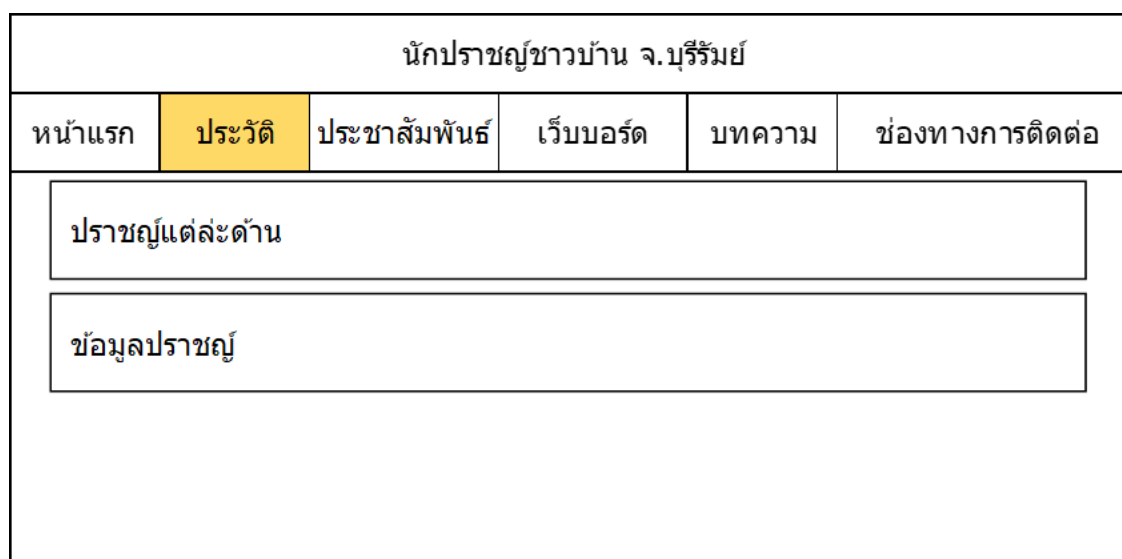
3.2.3 การออกแบบหน้าจอ

3.2.3.1 หน้าเว็บไซต์



ภาพที่ 3.14 หน้าเว็บไซต์

3.2.3.2 ประวัติ



ภาพที่ 3.15 ประวัติ

3.2.3.3 ประชาสัมพันธ์

นักปราชญ์ชาวบ้าน จ.บุรีรัมย์					
หน้าแรก	ประวัติ	ประชาสัมพันธ์	เว็บบอร์ด	บทความ	ช่องทางการติดต่อ
รูปภาพประกอบ		ปราชญ์แต่ละด้าน			
		ข้อมูลปราชญ์			
		ข้อมูลปราชญ์			

ภาพที่ 3.16 ประชาสัมพันธ์

3.2.3.4 เว็บบอร์ด

นักปราชญ์ชาวบ้าน จ.บุรีรัมย์					
หน้าแรก	ประวัติ	ประชาสัมพันธ์	เว็บบอร์ด	บทความ	ช่องทางการติดต่อ
ตั้งกระทู้					
ตอบกลับ					

ภาพที่ 3.17 เว็บบอร์ด

3.2.3.5 บทความ

นักปราชญ์ชาวบ้าน จบุรีรัมย์					
หน้าแรก	ประวัติ	ประชาสัมพันธ์	เว็บบอร์ด	บทความ	ช่องทางการติดต่อ
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> <p>ความรู้เท่าไป</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p>รูปภาพประกอบ</p> </div>					

ภาพที่ 3.18 บทความ

3.2.3.6 ช่องทางการติดต่อ

นักปราชญ์ชาวบ้าน จ.บุรีรัมย์					
หน้าแรก	ประวัติ	ประชาสัมพันธ์	เว็บบอร์ด	บทความ	ช่องทางการติดต่อ
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p>เบอร์โทรศัพท์ :</p> <p>E-mail :</p> <p>Facebook :</p> </div>					

ภาพที่ 3.19 ช่องทางการติดต่อ

3.2.4 การออกแบบส่วนติดต่อแอดมิน (Admin)

A login form with two input fields. The first field is labeled 'User' and the second is labeled 'Password'. A 'Login' button is located at the bottom right of the form.

ภาพที่ 3.20 การออกแบบส่วนแอดมิน

3.2.5 การออกแบบการเพิ่มข้อมูล การแก้ไขข้อมูล และลบข้อมูล

นักปราชญ์ชาวบ้าน จ.บุรีรัมย์					
หน้าแรก	ประวัติ	ประชาสัมพันธ์	เว็บบอร์ด	บทความ	ช่องทางการติดต่อ
จัดการข้อมูล เพิ่มข้อมูล แก้ไข ลบ		เพิ่มข้อมูล ประชาสัมพันธ์ รูปภาพ			

ภาพที่ 3.21 การเพิ่ม แก้ไข และลบ

3.3 การออกแบบสอบถามและความพึงพอใจ

การศึกษาความพึงพอใจของผู้สนใจระบบขายหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ในการใช้บริการระบบสั่งซื้อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อสั่งซื้อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ แบ่งออกเป็น 3 ส่วนได้แก่

3.3.1 กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย ที่ใช้ในการเก็บข้อมูลครั้งนี้ ได้แก่ กลุ่มประชากรที่ใช้งานคอมพิวเตอร์ และเข้าใช้งานระบบ จำนวน 40 คน

3.3.2 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติ สำหรับวิเคราะห์คุณภาพเว็บไซต์สำหรับผู้เชี่ยวชาญหาค่าเฉลี่ยเลขคณิต จากสูตร

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

เมื่อ \bar{x} แทน ค่าเฉลี่ย

$\sum x$ แทนผลรวมของคะแนนทั้งหมดในกลุ่ม

n แทนจำนวนของคะแนนในกลุ่ม

หาค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เป็นการวัดการกระจายที่นิยมใช้กันมากเขียนแทนด้วย S.D. หรือ S จากสูตร

$$S.D. = \sqrt{\frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{n(n-1)}}$$

เมื่อ S.D. แทน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

N แทน จำนวนข้อมูล

x แทน ค่ากึ่งกลางชั้น

\sum แทน ผลรวม

3.3.3 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติ

สำหรับวิเคราะห์ความพึงพอใจการกำหนดคะแนนของระดับความพึงพอใจของแบบสอบถามเป็นแบบมาตรฐานส่วนประมาณค่า (Rating scale) ตามรูปแบบของ Likert's scale ซึ่งจะมีให้เลือกตอบได้เพียงคำตอบเดียวแบ่งเป็น 5 ระดับ

มากที่สุด	มีคะแนนเท่ากับ	5
มาก	มีค่าคะแนนเท่ากับ	4
ปานกลาง	มีค่าคะแนนเท่ากับ	3
น้อย	มีค่าคะแนนเท่ากับ	2
น้อยที่สุด	มีค่าคะแนนเท่ากับ	1

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน

การพัฒนาเว็บไซต์ปราชญ์ชาวบ้านประจำจังหวัดบุรีรัมย์ เป็นการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร ประชาสัมพันธ์ เกี่ยวปราชญ์ชาวบ้านประจำจังหวัดบุรีรัมย์ ต้องการให้คนที่สนใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมพื้นบ้าน ประเพณีท้องถิ่นได้ ทราบถึงการดำรงชีวิตของปราชญ์จังหวัดบุรีรัมย์ ต้องการประชาสัมพันธ์ให้คนรุ่นใหม่ได้รู้จัก การดำรงชีวิต การ เป็นอยู่แบบวิถีชาวบ้าน โดยไม่ต้องหาข้อมูลในหนังสือ สะดวกต่อการค้นหา โดยแบ่งผู้ใช้ออกเป็น 3 ส่วน

ส่วนที่ 1 Admin

- จะทำหน้าที่ในการจัดการข้อมูล
- ตรวจสอบข้อมูลและผู้เข้าใช้ทั่วไป
- แก้ไขข้อมูลนักปราชญ์,สถานที่ตั้ง,ช่องทางติดต่อ

ส่วนที่ 2 ผู้ใช้ทั่วไป

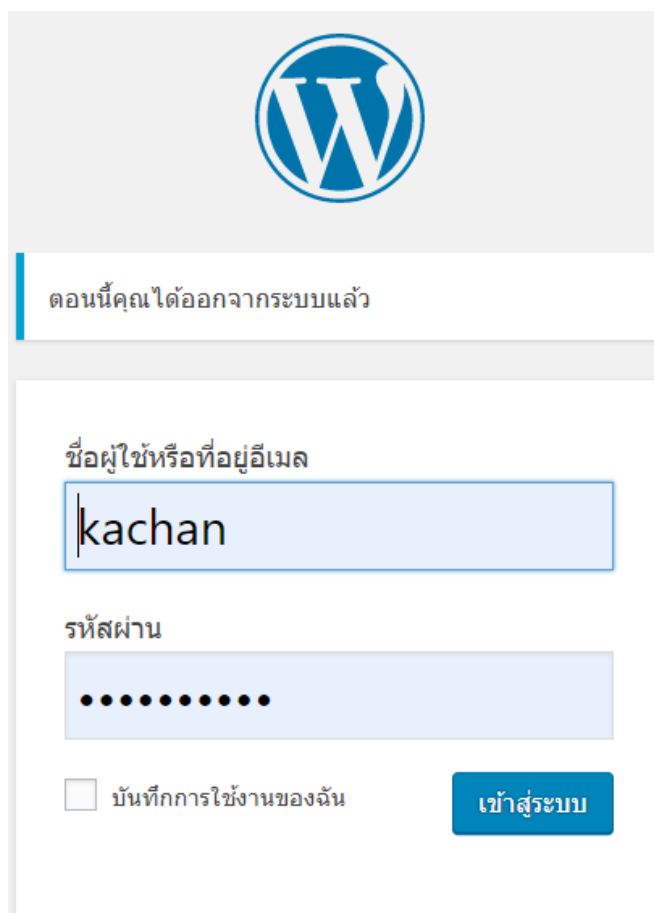
- ค้นหาข้อมูล
- สอบถามข้อมูล
- ตั้งเว็บบอร์ด

ส่วนที่ 3 ความพึงพอใจของผู้ใช้งานเว็บไซต์นักปราชญ์ชาวบ้านจังหวัดบุรีรัมย์

4.1 ผลการดำเนินงาน

4.1.1 Admin

หน้าล็อกอิน (Login) เพื่อเข้าสู่ระบบการจัดการข้อมูลเว็บไซต์ปราชญ์ชาวบ้านประจำจังหวัดบุรีรัมย์

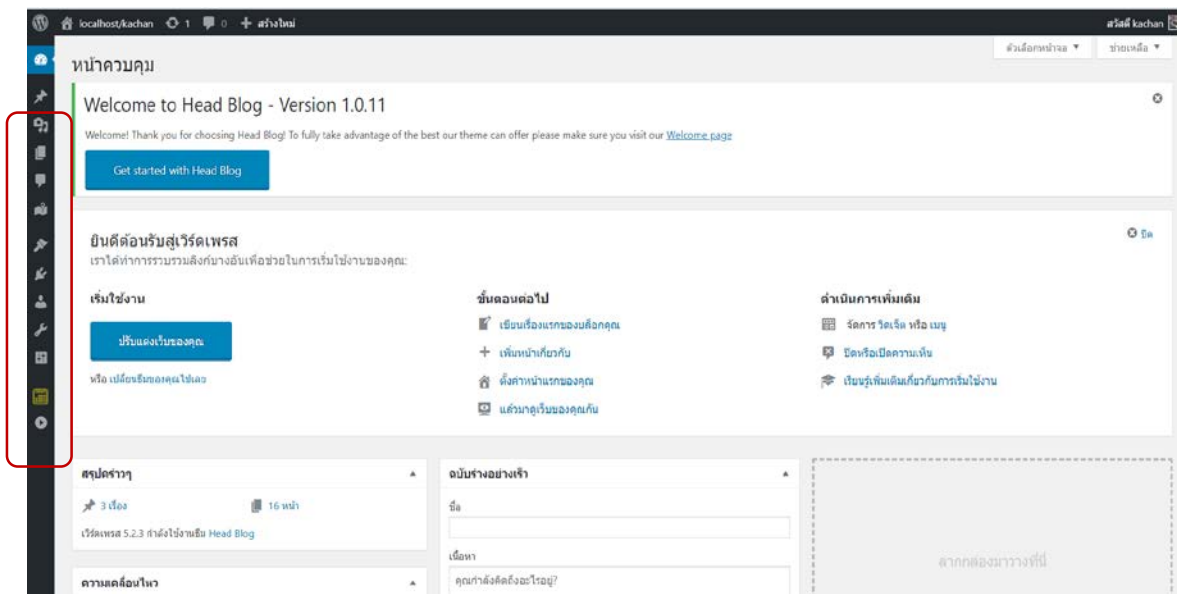


The image shows the WordPress login interface. At the top center is the WordPress logo (a blue 'W' inside a circle). Below it, a message reads "ตอนนี้คุณได้ออกจากระบบแล้ว" (You have now logged out of the system). The main login area contains two input fields: "ชื่อผู้ใช้หรือที่อยู่อีเมล" (Username or email address) with the text "kachan" entered, and "รหัสผ่าน" (Password) with ten dots representing masked characters. Below the password field is a checkbox labeled "บันทึกการใช้งานของฉัน" (Remember me) which is currently unchecked. To the right of the checkbox is a blue button labeled "เข้าสู่ระบบ" (Log In).

ภาพที่ 4.1 หน้าล็อกอิน (Login) ของผู้ดูแลระบบ

หน้าของผู้ดูแลระบบ

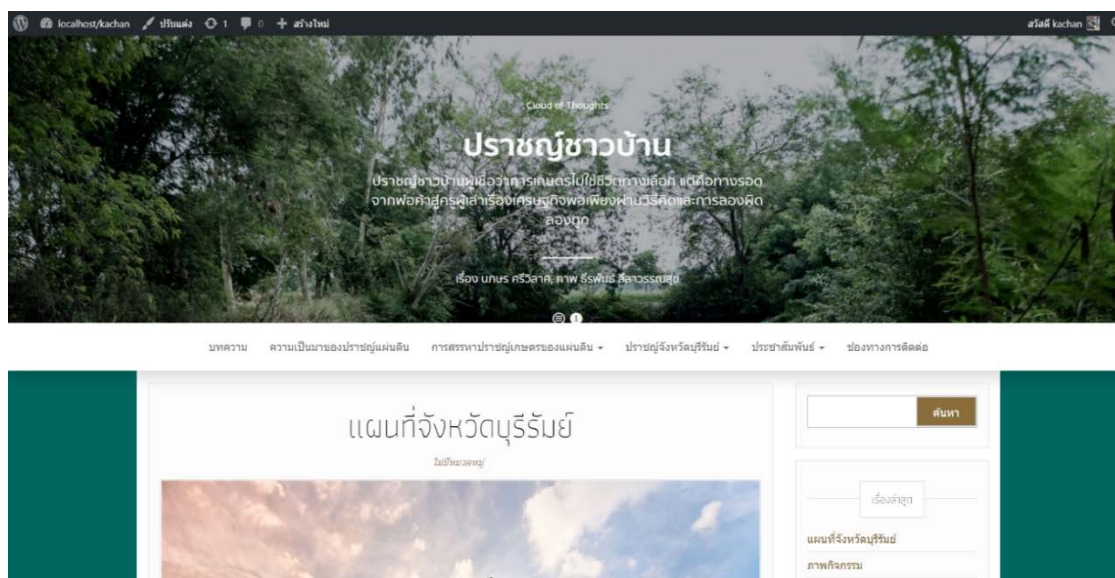
เป็นหน้าของผู้ดูแลระบบที่ต้องการเพิ่ม ลบ แก้ไข ข้อมูลเกี่ยวกับเว็บไซต์ปราชญ์ชาวบ้านประจำจังหวัดบุรีรัมย์ โดยแถบเมนู ได้แก่ เรื่อง สื่อ หน้า ความเห็น รูปแบบเว็บ ปลั๊กอิน ผู้ใช้ และการตั้งค่า



ภาพที่ 4.2 หน้าระบบการจัดการข้อมูลเว็บไซต์ประชาชนชาวบ้าน

4.1.2 ผู้ใช้ทั่วไป

เป็นหน้าแรกของเว็บไซต์ แสดงบทความ ความเป็นมา การสรรหาปราชญ์ ปราชญ์จังหวัดบุรีรัมย์ และข่าวประชาสัมพันธ์



ภาพที่ 4.3 ตัวอย่างหน้าจอโฮม

เป็นส่วนของหน้าบทความของปราชญ์ชาวบ้าน

บทความ ความเป็นมาของปราชญ์แผ่นดิน การสรรหาปราชญ์เกษตรของแผ่นดิน > ปราชญ์จังหวัดบุรีรัมย์ > ประชาสัมพันธ์ > ช่องทางการติดต่อ

บทความ

พอมายบอกว่า "เราเป็นชาวนา จะไปเป็นนายอำเภอ ไปเป็นหมอย่อมมีธรรมชาติ น่าจะเป็นชาวนาที่มีเกียรติมีศักดิ์ศรี และที่สำคัญมีความสุข"

ความสุขของพอมายคือ มีหลักประกันชีวิตครบถ้วน มีสุขภาพกายและใจแข็งแรง มีครอบครัวอบอุ่น มีชุมชนเข้มแข็ง มีสิ่งแวดล้อมดี มีอิสรภาพ มีความภาคภูมิใจและเข้าใจถึงธรรมชาติ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพึ่งตนเองและพึ่งพากันเอง

บทสรุปของพอมาย คือ 1.เศรษฐกิจดีขึ้น จากรายจ่ายที่ลดลงรายได้เพิ่มขึ้น เหลือกินเหลือแจกเหลือขาย 2.สิ่งแวดล้อมดีขึ้น จากดินดีน้ำดี ไม่มีเขื่อน ไม่มีไซ้สอย ฝักรดไม่ปลดสารพิษ 3.สุขภาพดีขึ้น กินได้นอนหลับไม่มีหนี้ มีสมุนไพรเป็นอาหารและยา 4.ปัญญา ดีขึ้น จากการเรียนรู้พึ่งตนเองและพึ่งพื่งกัน 5.สังคมดีขึ้น มีเพื่อนกว่า 200 หมู่บ้าน ใน 7 จังหวัดที่ชวนกันคิดดีทำดีเพื่อสังคม และนี่คือบทสรุปของคำว่า "ชาวนาที่มีเกียรติ มีศักดิ์ศรี และมีความสุข" คือ ปราชญ์เกษตรของแผ่นดิน สาขาเศรษฐกรจังหวัดพ้อประจำปี 2553 "พอมาย สร้อยสะกลาง"

ค้นหา

เรื่องล่าสุด

แผนที่จังหวัดบุรีรัมย์
ภาพกิจกรรม
ปรัชญาของปราชญ์ชาวนา

ความเห็นล่าสุด

META

ผู้ควบคุมเว็บ
ออกจากระบบ
Entries RSS


ภาพที่ 4.4 ตัวอย่างหน้าบทความ

เป็นส่วนของหน้าความเป็นมาของปราชญ์แผ่นดิน

ความเป็นมาของปราชญ์แผ่นดิน ปราชแผ่นดิน มีอยู่ 4 วิชา ได้แก่ ปราชญ์เกษตรผู้ทรงภูมิปัญญา และคุณูปการต่อภาคการเกษตรไทย ,ปราชญ์เกษตรเศรษฐกิจพอเพียง ,ปราชญ์เกษตรดีเด่น ,ปราชญ์เกษตรผู้นำชุมชนและเครือข่าย

บทความ ความเป็นมาของปราชญ์แผ่นดิน การสรรหาปราชญ์เกษตรของแผ่นดิน > ปราชญ์จังหวัดบุรีรัมย์ > ประชาสัมพันธ์ > ช่องทางการติดต่อ

ความเป็นมาของปราชญ์แผ่นดิน



กระทรวงเกษตรและสหกรณ์เห็นสมควรยกย่องและเชิดชูเกียรติแก่ผู้ทรงภูมิปัญญาด้านการเกษตรในสาขาต่างๆ ซึ่งเป็นผู้มีความดี มีความรู้ความสามารถ และประสบการณ์สมควรเป็นปราชญ์เกษตรของแผ่นดิน ให้ได้รับการดูแลด้านสวัสดิการและสนับสนุนให้มีการถ่ายทอดองค์ความรู้ประสบการณ์และความสามารถสู่สังคม

ปราชญ์ของแผ่นดินมี 4 สาขา

- 1.ปราชญ์เกษตรผู้ทรงภูมิปัญญาและคุณูปการต่อภาคการเกษตรไทย
- 2.ปราชญ์เกษตรเศรษฐกิจพอเพียง
- 3.ปราชญ์เกษตรดีเด่น
- 4.ปราชญ์เกษตรผู้นำชุมชนและเครือข่าย

ค้นหา

เรื่องล่าสุด

แผนที่จังหวัดบุรีรัมย์
ภาพกิจกรรม
ปรัชญาของปราชญ์ชาวนา

ความเห็นล่าสุด

META

ผู้ควบคุมเว็บ
ออกจากระบบ
Entries RSS

ภาพที่ 4.5 ตัวอย่างหน้าความเป็นมาของปราชญ์แผ่นดิน

เป็นส่วนของหน้าหลักเกณฑ์การสรรหาปราชญ์แผ่นดิน

บทความ ความเป็นมาของปราชญ์แผ่นดิน การสรรหาปราชญ์เกษตรของแผ่นดิน - ปราชญ์จังหวัดบุรีรัมย์ - ประชาสัมพันธ์ - ช่องทางการติดต่อ

ขบวนการสรรหาปราชญ์
หลักเกณฑ์การสรรหาปราชญ์

หลักเกณฑ์การสรรหาปราชญ์

หมวดที่ 1 คุณลักษณะส่วนบุคคล

พิจารณาจากข้อมูลคุณลักษณะส่วนบุคคล ได้แก่ การประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดี และเป็นที่ยอมรับของสังคม การมีคุณธรรม จริยธรรม และเสียสละในการถ่ายทอดองค์ความรู้ ความสามารถในการใช้องค์ความรู้ ความไม่รู้ ไม่เรียน ไม่ปฏิบัติ และการเป็นผู้นำที่ดี และมีความสามารถในการบริหารจัดการ

หมวดที่ 2 ผลงาน

พิจารณาจากผลงานที่เกิดจากความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และพัฒนาอย่างต่อเนื่องผลงานที่เป็นประโยชน์ต่อประเทศชาติในการแก้ไขปัญหา และเพื่อการพัฒนา

หมวดที่ 3 การถ่ายทอดองค์ความรู้

พิจารณาจากความสามารถในการถ่ายทอดองค์ความรู้ การปรับปรุง และพัฒนาวิธีการในการถ่ายทอดองค์ความรู้ ความสามารถในการสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ การเผยแพร่ประชาสัมพันธ์องค์ความรู้ และมีการติดตาม และประเมินผลการถ่ายทอดองค์ความรู้

ทั้งนี้ การพิจารณาของคณะกรรมการสรรหาปราชญ์เกษตรของแผ่นดินระดับจังหวัด และกรุงเทพมหานคร ให้ถือปฏิบัติตามหลักเกณฑ์ และวิธีการที่นำเสนอในแต่ละประเด็นตามที่แนบ ท้ายระเบียบนี้ โดยผู้ที่ได้รับการเสนอชื่อให้เป็นปราชญ์เกษตรของแผ่นดิน จะต้องเป็นผู้ได้รับคะแนนคุณลักษณะส่วนบุคคลไม่น้อยกว่าร้อยละ 60 และคะแนนรวมในทุกหมวดไม่น้อยกว่าร้อยละ 7

หลักเกณฑ์การสรรหาปราชญ์เกษตรของแผ่นดิน

ค้นหา

เรื่องล่าสุด

แผนที่จังหวัดบุรีรัมย์

ภาพกิจกรรม

ปรัชญาของปราชญ์ชาวบ้าน

ความเห็นล่าสุด

META

ผู้ควบคุมเว็บ

ออกจากระบบ

ภาพที่ 4.6 ตัวอย่างหน้าการสรรหาปราชญ์เกษตรของแผ่นดินและหลักเกณฑ์การสรรหาปราชญ์

เป็นส่วนของรายชื่อปราชญ์จังหวัดบุรีรัมย์ทั้งหมด

ได้แก่ นายคำเตื่อง ภาษี นายवल อินทสุข นายผาย สร้อยสะกลาง นายสุทธินันท์ ปรัชญพฤทธิ นายไพรัตน์ ชื่นศรี นายทองคำ ลีรัมย์

บทความ ความเป็นมาของปราชญ์แผ่นดิน การสรรหาปราชญ์เกษตรของแผ่นดิน - ปราชญ์จังหวัดบุรีรัมย์ - ประชาสัมพันธ์ - ช่องทางการติดต่อ

ปราชญ์จังหวัดบุรีรัมย์

นายคำเตื่อง ภาษี
นายवल อินทสุข
นายผาย สร้อยสะกลาง
นายสุทธินันท์ ปรัชญพฤทธิ
นายไพรัตน์ ชื่นศรี
นายทองคำ ลีรัมย์
นายทองคำ ลีรัมย์

ค้นหา

เรื่องล่าสุด

แผนที่จังหวัดบุรีรัมย์

ภาพกิจกรรม

ปรัชญาของปราชญ์ชาวบ้าน

ความเห็นล่าสุด

META

ผู้ควบคุมเว็บ

ออกจากระบบ

Entries RSS

ปราชญ์ชาวบ้าน คนส่วนใหญ่มักจะคิดถึงองค์ความรู้หรือภูมิปัญญาที่มาจากชาวบ้านเป็นความรู้ที่ตกทอดมาจากบรรพบุรุษ เกิดจากกระบวนการเรียนรู้ปรับตัวผ่านประสบการณ์ที่สั่งสมพัฒนาและสืบทอดกันต่อๆมา เพื่อใช้แก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในการดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุขหลักการแนวคิดและวิถีชีวิตของปราชญ์ เป็นสิ่งที่คนในยุคสมัยปัจจุบันนี้ควรได้เรียนรู้และยึดถือเอาจากปราชญ์ชาวบ้านมาประยุกต์ใช้ในงานซึ่งสามารถนำไปใช้

ปราชญ์จังหวัดบุรีรัมย์

ภาพที่ 4.7 ตัวอย่างหน้าปราชญ์จังหวัดบุรีรัมย์

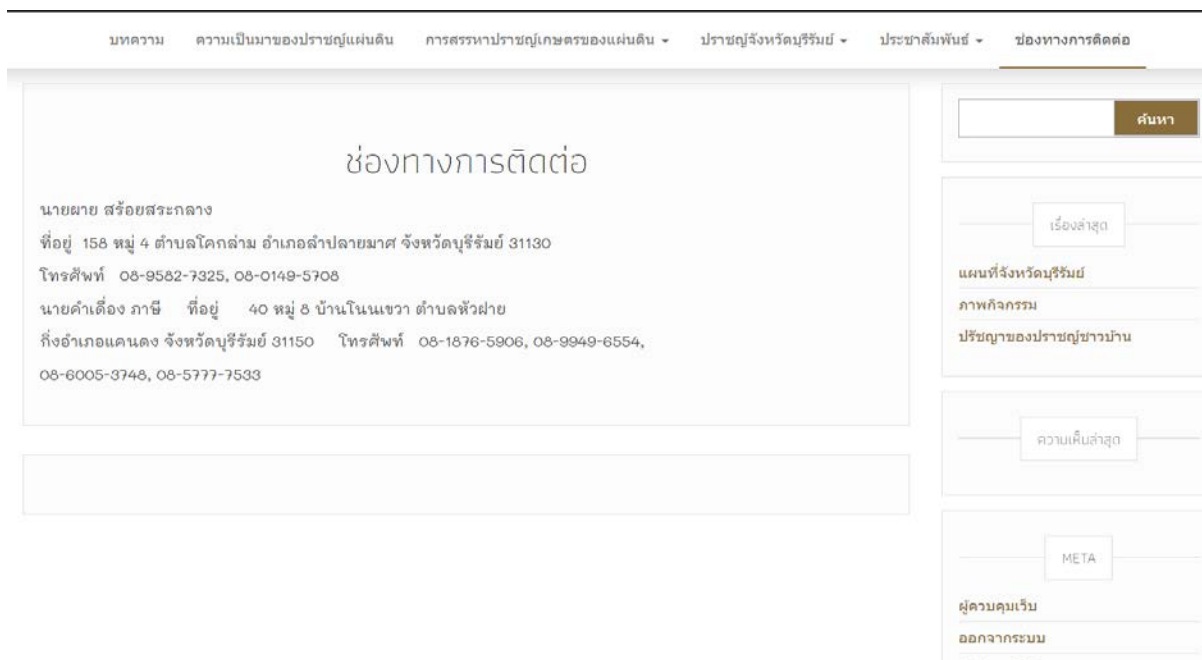
เป็นส่วนของหน้าหน้าประชาสัมพันธ์ทั่วไป



ภาพที่ 4.8 ตัวอย่างหน้าหน้าประชาสัมพันธ์

เป็นส่วนของหน้าช่องทางกรติดต่อ

ข้อมูลการติดต่อของปราชญ์แต่ละท่าน



ภาพที่ 4.9 ตัวอย่างหน้าช่องทางการติดต่อ

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการประเมินความพึงพอใจของเว็บไซต์ของกลุ่มตัวอย่าง ตารางที่ 4.1 จำนวนร้อยละ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	19	38.00%
หญิง	31	62.00%
รวม	50	100

จากตาราง 4.1 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากเป็นเพศหญิง จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 62% และเพศชาย จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 38%

ตารางที่ 4.2 ด้านประสิทธิภาพและประโยชน์

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. ความเหมาะสมของเมนูการใช้งาน	4.12	0.66	มาก
2. ความรวดเร็วในการตอบสนอง	4.26	0.75	มาก
3. การเชื่อมต่อของระบบฐานข้อมูลฯ มีประสิทธิภาพต่อการใช้งาน	4.26	0.66	มาก

4.ความง่ายของการใช้งาน	4.24	0.69	มาก
5. ผู้ใช้สามารถใช้ประโยชน์จากเว็บไซต์ได้อย่างสะดวก	4.26	0.60	มาก
รวม	4.23	0.47	มาก

จากตาราง 4.2 ความพึงพอใจของระบบในส่วนด้านประสิทธิภาพและประโยชน์ ของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 50 คน พบว่าผู้ที่มีความพึงพอใจภาพรวม อยู่ในระดับดีมากมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.23 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 0.47 อยู่ในเกณฑ์ดีมาก ประกอบด้วย ความเหมาะสมของเมนูการใช้งานมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.12 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.) 0.66 อยู่ในเกณฑ์ดีมาก ความง่ายของการใช้งานมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.24 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.) 0.69 อยู่ในเกณฑ์ดีมาก ผู้ใช้สามารถใช้ประโยชน์จากเว็บไซต์ได้อย่างสะดวกมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.26 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.) 0.60 อยู่ในเกณฑ์ดีมาก การเชื่อมต่อของระบบฐานข้อมูลฯ มีประสิทธิภาพต่อการใช้งานมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.26 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.) 0.66 อยู่ในเกณฑ์ดีมาก ความรวดเร็วในการตอบสนองมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.26 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.) 0.75 อยู่ในเกณฑ์ดีมาก

ตารางที่ 4.3 การให้บริการการใช้งาน

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. ความรวดเร็วในการให้บริการและแก้ไขปัญหา	4.16	0.62	มาก
2. เอกสาร/คู่มือประกอบการใช้งานมีความชัดเจนเข้าใจง่าย	4.08	0.67	มาก
3. มีช่องทางในการติดต่อ/สอบถามปัญหาอย่างเพียงพอ	4.06	0.71	มาก
รวม	4.10	0.50	มาก

จากตาราง 4.3 ความพึงพอใจของระบบในส่วนด้านการให้บริการการใช้งาน ของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 50 คน พบว่าผู้ที่มีความพึงพอใจภาพรวม อยู่ในระดับดีมากมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.10 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.) 0.50 อยู่ในเกณฑ์ดีมาก ประกอบด้วย มีช่องทางในการติดต่อ/สอบถามปัญหาอย่างเพียงพอ ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.06 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.) 0.71 อยู่ในเกณฑ์ดีมาก เอกสาร/คู่มือประกอบการใช้งานมีความชัดเจนเข้าใจง่าย ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.08 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.) 0.67 อยู่ในเกณฑ์ดีมาก ความรวดเร็วในการให้บริการและแก้ไขปัญหา ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.16 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.) 0.62 อยู่ในเกณฑ์ดีมาก

ตารางที่ 4.4 ด้านข่าวสาร

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. ความรวดเร็วและทันต่อเหตุการณ์ในการนำเสนอ	4.10	0.71	มาก
2. ความถูกต้องของข้อมูลที่นำเสนอ	4.08	0.67	มาก
3. รูปแบบ / เนื้อหา และวิธีในการนำเสนอ	4.44	0.50	มาก
4. เนื้อหาต่าง ๆ ที่นำเสนอภายในเว็บไซต์	3.98	0.71	มาก
รวม	4.15	0.46	มาก

จากตาราง 4.4 ความพึงพอใจของระบบในส่วนด้านข่าวสาร ของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 50 คน พบว่าผู้ที่มีความพึงพอใจภาพรวม อยู่ในระดับดีมากมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.15 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.) 0.46 อยู่ในเกณฑ์ดีมาก ประกอบด้วย เนื้อหาต่าง ๆ ที่นำเสนอภายในเว็บไซต์ มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.98 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.) 0.71 อยู่ในเกณฑ์ดีมาก ความถูกต้องของข้อมูลที่นำเสนอมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.08 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.) 0.67 อยู่ในเกณฑ์ดีมาก ความรวดเร็วและทันต่อเหตุการณ์ในการนำเสนอ มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.10 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.) 0.71 อยู่ในเกณฑ์ดีมาก รูปแบบ / เนื้อหา และวิธีในการนำเสนอ มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.44 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.) 0.50 อยู่ในเกณฑ์ดีมาก

ตารางที่ 4.5 สรุปภาพรวมของเว็บไซต์

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับคุณภาพ
1.ด้านประสิทธิภาพและประโยชน์	4.23	0.47	มาก
2. การให้บริการการใช้งาน	4.10	0.50	มาก
3. ด้านข่าวสาร	4.15	0.46	มาก
รวม	4.16	0.42	มาก

จากตาราง 4.5 ความพึงพอใจของระบบในส่วนด้านสรุปภาพรวมของเว็บไซต์ ของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 50 คน พบว่าผู้ผู้มีความพึงพอใจภาพรวม อยู่ในระดับดีมากมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.16 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.) 0.42 อยู่ในเกณฑ์ดีมาก การให้บริการการใช้งาน มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.10 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.) 0.50 อยู่ในเกณฑ์ดีมาก ด้านข่าวสาร มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.15 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.) 0.46 อยู่ในเกณฑ์ดีมาก ด้านประสิทธิภาพและประโยชน์ มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.23 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.) 0.47 อยู่ในเกณฑ์ดีมาก

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุป อภิปรายผล

การพัฒนาเว็บไซต์ปราชญ์ชาวบ้านประจำจังหวัดบุรีรัมย์ เป็นการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร ประชาสัมพันธ์ เกี่ยวปราชญ์ชาวบ้านประจำจังหวัดบุรีรัมย์ ต้องการให้คนที่สนใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมพื้นบ้าน ประเพณีท้องถิ่นได้ทราบ ถึงการดำรงชีวิตของปราชญ์จังหวัดบุรีรัมย์ ต้องการประชาสัมพันธ์ให้คนรุ่นใหม่ได้รู้จัก การดำรงชีวิต การเป็นอยู่ แบบวิถีชาวบ้าน และเศรษฐกิจพอเพียง โดยไม่ต้องหาข้อมูลในหนังสือ สะดวกต่อการค้นหา และเป็นการสร้าง ภาพลักษณ์ให้กับเว็บไซต์แนะนำปราชญ์ชาวบ้านประจำจังหวัดบุรีรัมย์ เพิ่มประสิทธิภาพ และพัฒนาตามวัสดุ ประสงค์ 1. เพื่อพัฒนาเว็บไซต์ปราชญ์ชาวบ้านประจำจังหวัดบุรีรัมย์ ได้สรุปข้อมูลการพัฒนาดังนี้

โดยการสร้างเว็บไซต์แนะนำปราชญ์ชาวบ้านประจำจังหวัดบุรีรัมย์ ครั้งนี้ได้พัฒนาขึ้นมาจากโปรแกรม Word press ใช้ภาษา PHP , CSS , Spl , Java Script และ HTML ในการควบคุมระบบ, โปรแกรม xampp ใช้ในการสร้างฐานข้อมูล, โปรแกรม xampp ใช้งานจริงบน Server ระหว่างพัฒนาโปรแกรม, โปรแกรม Adobe PhotoshopCs6 ในการสร้างภาพพื้นหลังของหน้าเว็บไซต์

เนื้อหาของเว็บไซต์ปราชญ์ชาวบ้านประจำจังหวัดบุรีรัมย์มีดังนี้ หน้าแรก ประวัติ ประชาสัมพันธ์ เว็บ บอร์ด บทความ ติดต่อเรา นอกจากนี้ยังมีส่วนประกอบเสริมการทำงานให้เว็บไซต์ ได้แก่ ข่าวสารประชาสัมพันธ์ ผู้ใช้ทั่วไป เป็นต้น

การออกแบบและพัฒนาได้ออกแบบตามมาตรฐานการทำเว็บไซต์ โดยเน้นเนื้อหาข้อมูลเกี่ยวกับหลักการ พัฒนาเว็บไซต์ ซึ่งได้มาจากเอกสารวิชาการ ตำรา งานวิจัย และบุคคลที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญ และข้อมูล สารสนเทศบนเว็บไซต์ จะได้มาจากข้อมูลจากบุคลากรสาขาวิชาคอมพิวเตอร์กิจ คณะวิทยาการ

และวัตถุประสงค์ข้อ 2 เพื่อสำรวจความพึงพอใจของผู้ใช้เว็บไซต์กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการเก็บข้อมูลวิจัย ครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ ที่ใช้งานคอมพิวเตอร์และเข้าใช้งาน เว็บไซต์ จำนวน 50 คน โดยจะมาประเมินความพึงพอใจของเว็บไซต์

เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน คือ แบบประเมินความพึงพอใจของเว็บไซต์แบ่งเป็นประเด็นดังนี้ ดังนี้ ด้าน ประสิทธิภาพและประโยชน์ ด้านการให้บริการใช้งาน ด้านข่าวสาร การกำหนดคะแนนของระดับความพึง พพอใจของแบบสอบถามเป็นแบบมาตรฐานส่วนประมาณค่า (Rating scale) ตามรูปแบบของ Likert's scale ซึ่ง จะมีให้เลือกตอบได้เพียงคำตอบเดียว แบ่งเป็น 5 ระดับ ซึ่งผลการวิเคราะห์และสรุปผลการพัฒนาเว็บไซต์ ดังนี้

ผลการประเมินความพึงพอใจของเว็บไซต์

ข้อมูลทั่วไป

สรุปได้ว่าผู้ตอบแบบสำรวจ ทั้งหมด จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ส่วนมากเป็นเพศหญิง จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 62% และเพศชาย จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 38% ตามลำดับ

ข้อมูลความพึงพอใจของเว็บไซต์

ผลการประเมินความพึงพอใจของเว็บไซต์จากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 50 คน พบว่า ผู้ใช้มีความพึงพอใจด้านการให้บริการการใช้งาน อยู่ในระดับดีมากมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.10 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.) 0.50 อยู่ในเกณฑ์ดีมาก ด้านข่าวสาร อยู่ในระดับดีมากมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.15 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.) 0.46 อยู่ในเกณฑ์ดีมาก ด้านประสิทธิภาพและประโยชน์ อยู่ในระดับดีมากมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.23 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.) 0.47 อยู่ในเกณฑ์ดีมาก

5.2 ข้อเสนอแนะ

1. สำหรับผู้ที่สนใจที่จะพัฒนาโปรแกรม ควรศึกษาการนำเสนอ และการออกแบบหน้าเว็บเพจให้องค์ประกอบของเนื้อหาแต่ละส่วนน่าสนใจมากกว่านี้
2. ควรศึกษาภาษาอื่นๆ นอกเหนือจากโปรแกรมที่ใช้อยู่แล้ว เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการควบคุมและการนำเสนอของระบบ
3. ควรให้ข้อมูลให้ครบถ้วนสมบูรณ์

ภาคผนวก

แบบสอบถามความพึงพอใจ

แบบสอบถามความพึงพอใจในการใช้งานเว็บไซต์

คำชี้แจงโปรดทำเครื่องหมาย ของแต่ละข้อที่ตรงกับระดับความพึงพอใจของท่านมากที่สุด

ส่วนที่ 1 ข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถาม

เพศ

ชาย หญิง

อายุ

15 - 24 ปี 25 - 34ปี 35 ปีขึ้นไป

อาชีพ

ข้าราชการ ประกอบธุรกิจส่วนตัว เกษตร อื่น ๆ

ส่วนที่ 2 ความพึงพอใจต่อการใช้งานเว็บไซต์

ข้อ	รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
ก. ด้านประสิทธิภาพและประโยชน์						
1.	ความเหมาะสมของเมนูการใช้งาน					
2.	ความรวดเร็วในการตอบสนอง					
3.	การเชื่อมต่อของระบบฐานข้อมูลฯ มีประสิทธิภาพต่อการใช้งาน (การใช้งานระบบหลุดบ่อยหรือไม่ การบันทึกข้อมูล การอัปโหลดภาพ การส่งข้อมูล)					
4.	ความง่ายของการทำงาน					

ข้อ	รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
5.	ผู้ใช้สามารถใช้ประโยชน์จากเว็บไซต์ได้อย่างสะดวก					
ข. ด้านการออกแบบ						
6.	ความสวยงาม ความทันสมัย และน่าสนใจของเว็บไซต์					
7.	ขนาดตัวอักษร และรูปแบบตัวอักษร อ่านได้ง่ายและสวยงาม					
8.	ความเร็วในการแสดงผล ภาพ ตัวอักษร และข้อมูลต่าง ๆ					
ค. การให้บริการการใช้งาน						
9.	ความรวดเร็วในการให้บริการและแก้ไขปัญหา					
10.	เอกสาร/คู่มือประกอบการใช้งานมีความชัดเจนเข้าใจง่าย					
11.	มีช่องทางในการติดต่อ/สอบถามปัญหาอย่างเพียงพอ					
ง. ด้านข่าวสาร						
12.	ความรวดเร็วและทันต่อเหตุการณ์ในการนำเสนอ					
13.	ความถูกต้องของข้อมูลที่นำเสนอ					

ข้อ	รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
		5 มาก ที่สุด	4 มาก	3 ปาน กลาง	2 น้อย	1 น้อย ที่สุด
14.	รูปแบบ / เนื้อหา และวิธีในการนำเสนอ					
15.	เนื้อหาต่าง ๆ ที่นำเสนอภายในเว็บไซต์					

แบบสอบถามความพึงพอใจในการใช้งาน เว็บไซต์แนะนำปราชญ์ชาวบ้านประจำ จังหวัดบุรีรัมย์

เพื่อพัฒนาระบบจะได้นำเอาข้อมูลของท่านมาปรับปรุงระบบ ให้ตรงกับความต้องการของท่านและเกิดประโยชน์ต่อการใช้งานมากที่สุด

ส่วนที่ 1 ข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจงโปรดทำเครื่องหมายของแต่ละข้อที่ตรงกับระดับความพึงพอใจของท่านมากที่สุด

เพศ

- ชาย
- หญิง

อายุ

- 15 - 24 ปี
- 25 - 34 ปี
- 35 ปีขึ้นไป

อาชีพ

- นักศึกษา
- ข้าราชการ
- ประกอบธุรกิจส่วนตัว
- เกษตร

แบบสอบถามความพึงพอใจในการใช้งาน เว็บไซต์แนะนำปราชญ์ชาวบ้านประจำ จังหวัดบุรีรัมย์

ส่วนที่ 2 ความพึงพอใจต่อการใช้งานเว็บไซต์

มากที่สุด	มีคะแนนเท่ากับ	5
มาก	มีค่าคะแนนเท่ากับ	4
ปานกลาง	มีค่าคะแนนเท่ากับ	3
น้อย	มีค่าคะแนนเท่ากับ	2
น้อยที่สุด	มีค่าคะแนนเท่ากับ	1

1.ด้านประสิทธิภาพและประโยชน์

	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1.1 ความเหมาะสมของเมนูการใช้งาน	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
1.2 ความรวดเร็วในการตอบสนอง	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
1.3 การเชื่อมต่อของระบบฐานข้อมูล มีประสิทธิภาพต่อการใช้งาน (การใช้งานระบบหลุดบ่อยหรือไม่ การบันทึกข้อมูล การอัปโหลดภาพ การส่งข้อมูล)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
1.4 ความง่ายของการทำงาน	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
1.5 ผู้ใช้สามารถใช้ประโยชน์จากเว็บไซต์ได้อย่างสะดวก	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

2. การให้บริการการใช้งาน

	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
2.1 ความรวดเร็วในการให้บริการและแก้ไขปัญหา	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2.2 เอกสาร/คู่มือประกอบการใช้งานมีความชัดเจนเข้าใจง่าย	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2.3 มีช่องทางในการติดต่อ/สอบถามปัญหาอย่างเพียงพอ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

3. ด้านข่าวสาร

	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
3.1 ความรวดเร็วและทันต่อเหตุการณ์ในการนำเสนอ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3.2 ความถูกต้องของข้อมูลที่นำเสนอ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3.3 รูปแบบ / เนื้อหา และวิธีในการนำเสนอ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3.4 เนื้อหาต่าง ๆ ที่นำเสนอภายในเว็บไซต์	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

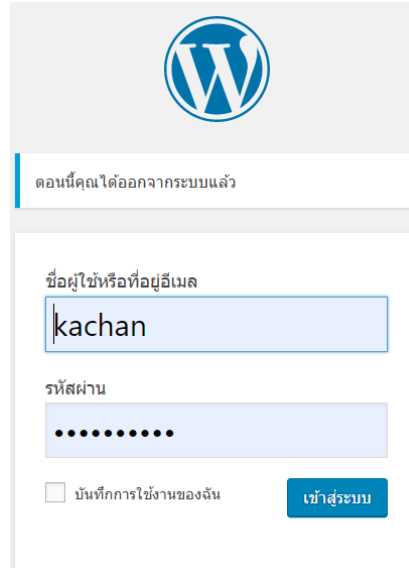
กลับ

ส่ง

ภาคผนวก ก

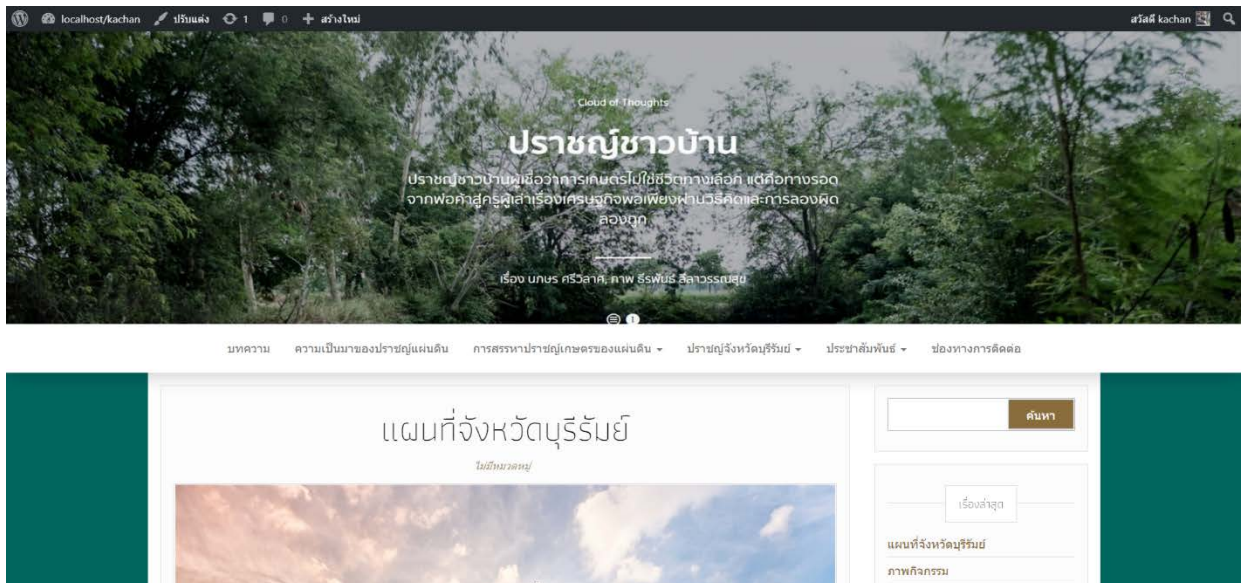
คู่มือการใช้งานโปรแกรม

1. หน้า Login เข้าสู่ระบบ



ภาพที่ ก-1 ตัวอย่างหน้า Login เข้าสู่ระบบ

2. หน้าแรกเว็บไซต์แนะนำปราชญ์ชาวบ้านประจำจังหวัดบุรีรัมย์



ภาพที่ ก-2 ตัวอย่างหน้าแรกเว็บไซต์

ภาคผนวก ข

ข้อมูลผู้จัดทำ



ชื่อ นายคเชนทร์ เจนถั่ว

เกิดวันที่ 3 พฤษภาคม พ.ศ. 2541 อายุ 21 ปี

ที่อยู่ 6 หมู่ 9 ตำบลโนนสุวรรณ อำเภอโนนสุวรรณ

จังหวัดบุรีรัมย์ รหัสไปรษณีย์ 31000

เบอร์โทร 0956058590



ชื่อ นายภานุเดช ทองงาม
เกิดวันที่ 29 มกราคม พ.ศ. 2540 อายุ 22 ปี
ที่อยู่ 12 หมู่ 4 ตำบลโคกกลาง อำเภอพนมดงรัก
จังหวัดสุรินทร์ รหัสไปรษณีย์ 32140
เบอร์โทร 0930935355

บรรณานุกรม

- กิตติมา เจริญศิริ.(2546). *การวิเคราะห์และออกแบบระบบ = System analysis and design.*
<http://www.scphkk.ac.th/ulibrary/dublin.php?ID=13399110491#.XUrhqY77RPY>
- ทองชัย บัวทอง.(2551). *พัฒนาสื่อนวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษา*
<http://www.mo.nkp2.go.th/images/t01.pdf>
- เพ็ญศรี จุลกาญจน์ และชวิศ น้อยหัวหาด.(2547) *การออกแบบกราฟิกและสื่อสิ่งพิมพ์สำหรับ
 ประชาสัมพันธ์ชุมชนบ้านข้างวัด*
<http://conference.nu.ac.th/nrc12/downloadPro.php?plD=237&file=237.pdf>
- สมศักดิ์ คล้ายสังข์. (2560) *การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์และสื่อออนไลน์เพื่อส่งเสริมการตลาดและการ
 ท่องเที่ยวแบบมีส่วนร่วมในพื้นที่เขตตลิ่งชัน กรุงเทพมหานคร*
<https://www.tci-thaijo.org/index.php/vrurdihsjournal/article/download/107946/88221/>
- สุภักดิ์ ถาวรนิติกุล.(2557) *การศึกษาแนวทางเพื่อพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ของคณะเกษตร กำแพงแสน
 มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน*
http://www.thapra.lib.su.ac.th/thesis/showthesis_th.asp?id=0000009919
- สุวิมล พองแก้ว.(2541) *ระบบฐานข้อมูล (ออนไลน์)*
<http://www.thaigoodview.com/library/teachershow/lumpang/datamon/index.html>
- สำนักพัฒนานโยบายและแผนการประชาสัมพันธ์.(2555) *แนวคิดด้านการประชาสัมพันธ์(ออนไลน์)
 เข้าถึงสื่อประชาสัมพันธ์เบื้องต้น.*
http://hq.prd.go.th/plan/download/article/article_20120329105248.doc
- สำนักพัฒนานโยบายและแผนการประชาสัมพันธ์.(2559) *แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับสื่อเพื่อการ
 ประชาสัมพันธ์(ออนไลน์)*
http://www.opsmoac.go.th/download/province/sample_pro.pdf
hq.prd.go.th
- อภิวัฒน์ ปันทะธง , จิรวัฒน์ พิระสันต์และนิรัช สุดสังข์.(2555) *การพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการท่องเที่ยว
 เชิงวัฒนธรรมของชุมชนรอบอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย*
http://archmis.arch.nu.ac.th/arch_ajnu/journal/article_file/article_2012_41.pdf

