



เว็บไซต์ครบเครื่องเรื่องเห็ด

Fully Dressed Mushroom Website

จัดทำโดย

นายจิตพล	รัตเสนศรี
นายกิตติพงษ์	คำตา
นางสาววิษชุดา	จิตตรีรัมย์

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนการ

ปีการศึกษา 2562



ชื่อโครงการภาษาไทย	เว็บไซต์ครบเครื่องเรื่องเห็ด
ชื่อโครงการภาษาอังกฤษ	Fully Dressed Mushroom Website
โดย 1. นายชิตพล	รัตเสนศรี
2. นายกิตติพงษ์	คำตา
3. นางสาววิษชุดา	จิตติรัมย์

คณะกรรมการอนุมัติให้เอกสาร โครงการฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาวิชาโครงการตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนการ (ATC.)

(อาจารย์สมภรณ์ เย็นดี)

อาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์ฐิติรัตน์ นัยพัฒน์)

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

(อาจารย์ดิฐประพนธ์ สุวรรณศาสตร์)

หัวหน้าสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

บทคัดย่อ

หัวข้อโครงการ	เว็บไซต์ครบเครื่องเรื่องเห็ด	
	Fully Dressed Mushroom Website	
ผู้จัดทำโครงการ	นายชิตพล	รัตเสนศรี
	นายกิตติพงษ์	คำตา
	นางสาววิษุตา	จิตติรัมย์
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์สมภรณ์	เย็นดี
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	อาจารย์ฐิติรัตน์	นัยพัฒน์
สาขาวิชา	สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ	
สถาบัน	วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรณพวิทยพัฒน์วิชาการ ปีการศึกษา 2562	

บทคัดย่อ

การจัดทำโครงการเว็บไซต์ครบเครื่องเรื่องเห็ดครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ได้ทำความรู้จักเห็ดแต่ละชนิด ทำความเข้าใจกับประโยชน์และอันตรายต่อเห็ดชนิดต่าง ๆ และวิธีปฐมพยาบาลที่ถูกต้อง ขอบเขตการศึกษาของโครงการ คือ เว็บไซต์ที่นำเสนอถึงเห็ดที่สามารถนำมารับประทานได้และไม่สามารถนำมารับประทานได้ นำเสนอถึงสรรพคุณของเห็ดแต่ละชนิดและนำเสนอเห็ดที่สามารถนำไปประกอบอาหารได้

โครงการเว็บไซต์นี้ประกอบไปด้วยข้อมูลของเห็ดประเภทต่าง ๆ อาทิเช่น เห็ดที่สามารถกินได้ เห็ดที่ไม่สามารถกินได้ เห็ดที่มีคุณประโยชน์เป็นยาสมุนไพร อาหารที่ประกอบไปด้วยเห็ด และการปฐมพยาบาลเบื้องต้นเมื่อรับประทานเห็ดพิษ เว็บไซต์ของเราได้ใช้เทคนิค Rollover Image และภาพเคลื่อนไหว โครงการเว็บไซต์นี้สามารถลิงก์ออกไปเว็บไซต์อื่นได้ เช่น Facebook เว็บไซต์เป็นต้น ประกอบไปด้วยไฟล์ html 50 ไฟล์ ซึ่งรวมเป็นขนาด 446 KB ซึ่งเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของผู้จัดทำ

สรุปคือโครงการเว็บไซต์ครบเครื่องเรื่องเห็ดสามารถเป็นประโยชน์ต่อผู้เข้าชมเพื่อเรียนรู้เกี่ยวกับเห็ด และเป็นประโยชน์ต่อคณะผู้จัดทำในการฝึกทักษะการสร้างเว็บไซต์

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณวิทยาลัยอรรถวิทย์พัฒนชการที่ให้การสนับสนุนในการใช้สถานที่ และอุปกรณ์ในการทำโครงการเว็บไซต์ครบเครื่องเรื่องเห็ด

ขอขอบพระคุณอาจารย์ สมภรณ์ เย็นดี อาจารย์ฐิติรัตน์ นัยพัฒน์ และคณะอาจารย์ทุกท่านที่ให้ความรู้ในการทำโครงการในครั้งนี้

สุดท้ายนี้ขอขอบคุณสมาชิกในกลุ่มและเพื่อน ๆ ทุกคนที่ให้ความร่วมมือและช่วยเหลือในการทำโครงการเว็บไซต์ครั้งนี้ จนทำให้โครงการเว็บไซต์ครบเครื่องเรื่องเห็ดเสร็จสมบูรณ์

คำนำ

การจัดทำโครงการนี้ เป็นส่วนหนึ่งของวิชาโครงการ รหัสวิชา 2204-8501 หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ โดยคณะผู้จัดทำได้จัดทำโครงการประเภทเว็บไซต์เรื่อง ครัวเครื่องเรือนเห็ด โดยมีการสร้างเว็บไซต์เพื่อนำเสนอผลงานแก่ผู้ที่สนใจในการค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับเห็ดชนิดต่าง ๆ

เว็บไซต์ที่ทางคณะผู้จัดทำได้จัดทำนั้น ประกอบไปด้วยความรู้เกี่ยวกับเห็ดชนิดต่าง ๆ และการปฐมพยาบาลเบื้องต้นเมื่อรับประทานเห็ดมีพิษ โดยภายในเว็บไซต์จะประกอบไปด้วยเนื้อหาเห็ดทั้ง 3 ประเภท เพื่อให้เข้าใจในข้อมูลของเห็ดประเภทต่าง ๆ การทำอาหารจากเห็ดต่าง ๆ วิธีการปฐมพยาบาลที่ถูกต้อง รวมถึงยังสามารถนำความรู้ที่ได้จากการศึกษาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันหรือประกอบเป็นอาชีพรายได้เสริม

หากโครงการนี้มีข้อผิดพลาดประการใด ทางคณะผู้จัดทำ ขออภัยไว้ ณ ที่นี้ และจะดำเนินการพัฒนาผลงานทางด้านคอมพิวเตอร์ให้พัฒนาให้ดีขึ้น

คณะผู้จัดทำ

20 กุมภาพันธ์ 2563

สารบัญ

	หน้า
หน้าอนุมัติ	ก
บทคัดย่อ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
คำนำ	ง
สารบัญ	จ
สารบัญรูป	ช
สารบัญตาราง	ฎ
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ภูมิหลังและความเป็นมา	1
1.2 วัตถุประสงค์โครงการ	2
1.3 ขอบเขตการศึกษา	2
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
1.5 แผนการดำเนินงาน	3
1.6 เครื่องมือที่ใช้	4
1.7 งบประมาณในการดำเนินการ	4
บทที่ 2 ระบบงานและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	
2.1 ระบบงานในปัจจุบัน	5
2.2 ปัญหาที่เกิดขึ้นในระบบงานปัจจุบัน	5
2.3 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	5
2.4 การนำคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้ในระบบงาน	26

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 3 การออกแบบงานด้วยระบบคอมพิวเตอร์	
3.1 การออกแบบแผนภาพบริบท (Context Diagram)	28
3.2 การออกแบบ Site map	29
3.3 การออกแบบ Story Board	47
3.4 การออกแบบ Input Design	74
3.5 การออกแบบ Output Design	74
บทที่ 4 การพัฒนาระบบ	
4.1 เครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้	75
4.2 โปรแกรมทั้งหมดที่ใช้พัฒนา	75
4.3 วิธีการติดตั้งโปรแกรมและระบบ	76
4.4 วิธีการใช้งาน	76
บทที่ 5 สรุปการทำโครงการ	
5.1 สรุปผลการทำโครงการ	104
5.2 สรุปขนาดของโปรแกรม	104
5.3 สรุปข้อผิดพลาดที่มีต่อการออกแบบระบบงาน	106
5.4 สรุปข้อผิดพลาดที่มีในโปรแกรม	106
5.5 ปัญหาอุปสรรคในการดำเนินงาน	106
5.6 สรุปการดำเนินงานจริง(Gantt Chart)	107
5.7 สรุปค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานจริง	108
บรรณานุกรม	109
ภาคผนวก	
- ใบขอเสนออนุมัติโครงการระบบคอมพิวเตอร์ (ATC.01)	110
- ใบขอเสนออาจารย์ที่ปรึกษาร่วมโครงการ (ATC.02)	111
- ใบขอสอบโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ (ATC.03)	112
- ใบรายงานความคืบหน้าโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ (ATC.04)	113
- ใบบันทึกการเข้าพบที่ปรึกษาโครงการ (ATC.05)	114
- ใบขออนุญาตอาจารย์ที่ปรึกษาร่วมจัดทำเอกสาร	117
ประวัติผู้จัดทำโครงการ	118

สารบัญรูป

หน้า

บทที่ 2

รูปที่ 2.1	โครงการสร้างแบบเรียงลำดับ	12
รูปที่ 2.2	โครงสร้างแบบลำดับขั้น	12
รูปที่ 2.3	โครงสร้างแบบตาราง	13
รูปที่ 2.4	โครงสร้างแบบไขว้แมงมุม	13
รูปที่ 2.5	วงล้อของสี่	19
รูปที่ 2.6	โลโก้ Apple	21
รูปที่ 2.7	โลโก้ Air Asia และ Intel	21
รูปที่ 2.8	โน้ตของโลโก้	22
รูปที่ 2.9	โลโก้ Mc Donalds, Master Card และ Apple	22
รูปที่ 2.10	โลโก้ Elios	23
รูปที่ 2.11	โลโก้ BE และ Rocket Design Studio	23
รูปที่ 2.12	โทนสีรุ้ง	24
รูปที่ 2.13	โลโก้ KFC	24
รูปที่ 2.14	โปสเตอร์ Kee Calm And Don 't Copy	25
รูปที่ 2.15	รูปผู้ชายยื่นค้นหาแนวคิด	25

บทที่ 3

รูปที่ 3.1	การออกแบบ Site Map	
รูปที่ 3.2	การออกแบบ Site Map (ต่อ)	44
รูปที่ 3.3	การออกแบบ Site Map (ต่อ)	45
รูปที่ 3.4	การออกแบบ Site Map (ต่อ)	46
รูปที่ 3.5	การออกแบบ Site Map (ต่อ)	47
รูปที่ 3.6	การออกแบบ Site Map (ต่อ)	48
รูปที่ 3.7	การออกแบบ Site Map (ต่อ)	49
รูปที่ 3.8	การออกแบบ Site Map (ต่อ)	50
รูปที่ 3.9	การออกแบบ Site Map (ต่อ)	36
รูปที่ 3.10	การออกแบบ Site Map (ต่อ)	37
รูปที่ 3.11	การออกแบบ Site Map (ต่อ)	38
รูปที่ 3.12	การออกแบบ Site Map (ต่อ)	39
รูปที่ 3.13	การออกแบบ Site Map (ต่อ)	40

รูปที่ 3.14 การออกแบบ Site Map (ต่อ)	41
รูปที่ 3.15 การออกแบบ Site Map (ต่อ)	42
รูปที่ 3.16 การออกแบบ Site Map (ต่อ)	43
รูปที่ 3.17 การออกแบบ Site Map (ต่อ)	44
รูปที่ 3.18 การออกแบบ Site Map (ต่อ)	45
รูปที่ 3.19 การออกแบบ Site Map (ต่อ)	46
รูปที่ 3.20 การออกแบบ Story Board หน้า Index	47
รูปที่ 3.21 การออกแบบ Story Board หน้า Home	47
รูปที่ 3.22 หน้าแรก ประวัติความเป็นมา	48
รูปที่ 3.23 วิถีเพาะเห็ด	48
รูปที่ 3.24 ลักษณะรูปร่าง	49
รูปที่ 3.25 หน้ากรบเครื่องเรือนเห็ด เห็ดกินได้	49
รูปที่ 3.26 เห็ดไข่	50
รูปที่ 3.27 เห็ดโคน	50
รูปที่ 3.28 เห็ดนางฟ้า	51
รูปที่ 3.29 เห็ดหอม	51
รูปที่ 3.30 เห็ดขิง	52
รูปที่ 3.31 เห็ดแครง	52
รูปที่ 3.32 เห็ดเผาะ	53
รูปที่ 3.33 เห็ดโครตูปูน	53
รูปที่ 3.34 เห็ดพอร์ซัน	54
รูปที่ 3.35 เห็ดฟาง	54
รูปที่ 3.36 เห็ดเข็ม	55
รูปที่ 3.37 เห็ดหนูหนู	55
รูปที่ 3.38 กรบเครื่องเรือนเห็ด เห็ดเป็นยา	56
รูปที่ 3.39 เห็ดขาแข้ง	56
รูปที่ 3.40 เห็ดจวกู	57
รูปที่ 3.41 เห็ดตากวาย	57
รูปที่ 3.42 เห็ดขาช้าง	58
รูปที่ 3.43 เห็ดค้างแ	58
รูปที่ 3.44 เห็ดแดง	59
รูปที่ 3.45 เห็ดหลินจือ	59

รูปที่ 3.46 เห็ดบก	60
รูปที่ 3.47 เห็ดกลางตอ	60
รูปที่ 3.48 เห็ดจิก	61
รูปที่ 3.49 เห็ดพิมาน	61
รูปที่ 3.50 เห็ดปลวก	62
รูปที่ 3.51 ครอบเครื่องเรือนเห็ด เห็ดมีพิษ	62
รูปที่ 3.52 เห็ดระโงกเหลืองก้านตัน	63
รูปที่ 3.53 เห็ดกระโงกดินตัน	63
รูปที่ 3.54 เห็ดข่า	64
รูปที่ 3.55 เห็ดขี้ควาย	64
รูปที่ 3.56 เห็ดตองกล้วยแห้ง	65
รูปที่ 3.57 เห็ดระโงกหิน	65
รูปที่ 3.58 เห็ดมันปูใหม่	66
รูปที่ 3.59 เห็ดดอกกระถิน	66
รูปที่ 3.60 เห็ดก้านแดง	67
รูปที่ 3.61 เห็ดไข่หงส์	67
รูปที่ 3.62 เห็ดโคนส้ม	68
รูปที่ 3.63 เห็ดหนูผัดไข่	68
รูปที่ 3.64 เห็ดขำหนูเข็มทอง	69
รูปที่ 3.65 เมนู ต้มยำเห็ด	69
รูปที่ 3.66 เมนู ยำ 3 เห็ด	70
รูปที่ 3.67 เมนู แกงเห็ดเผาะไข่หมดแดง	70
รูปที่ 3.68 เมนู หมูกรอบผัดดอกหอมเห็ดนางฟ้า	71
รูปที่ 3.69 เมนู แกงฟักเห็ดหอม	71
รูปที่ 3.70 เมนู ข้าวผัดแฮมเห็ด	72
รูปที่ 3.71 เมนู เต้าหู้ผัดน้ำมัน	72
รูปที่ 3.72 ผู้จัดทำ	73

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1.1 แผนการดำเนินงาน (Gantt Chart)	3
ตารางที่ 1.2 งบประมาณการดำเนินงาน	4
ตารางที่ 5.1 สรุปขนาดของโปรแกรม	103
ตารางที่ 5.2 สรุปเวลาการดำเนินงานจริง	105
ตารางที่ 5.3 สรุปค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานจริง	106

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ภูมิหลังและความเป็นมา

เห็ดในพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 เห็ด คือส่วนของเชื้อราที่ออกเป็นดอก แบ่งเป็น 2 ชนิด ชนิดหนึ่งไม่มีพิษกินได้ อีกชนิดหนึ่งมีพิษ บางชนิดกินแล้วถึงตายเห็ดเริ่มเติบโตจากเชื้อเห็ดราเกิดเป็นเส้นใยเห็ดรานั้นเส้นใยเห็ดราจะรวมตัวกันเป็นก้อนเห็ดราเมื่อก่อนเห็ดราอยู่ในสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมได้รับอาหารความชื้น อุณหภูมิก่อนเห็ดราจะเจริญเติบโตเป็นเส้นใยเห็ดที่เรียกว่า ไฮฟา และเจริญเติบโตเป็นตุ่มเห็ดที่ค่อย ๆ งอก และยึดตัวโผล่ขึ้นสู่ผิวดินผิวนอกของตุ่มจะปริออกเริ่มมีรูปร่าง และสีสันตามชนิดของเห็ดจนดอกเห็ดเริ่มแผ่เป็นครีบ และกลายเป็นดอกเห็ดที่โตเต็มที่ส่วนประกอบของเห็ดที่โตเต็มที่ที่มีส่วนประกอบคือ หมวกเห็ด เป็นส่วนของดอกเห็ดที่โตเต็มที่ ครีบหรือกลีบเป็นซี่ ๆ คล้ายเหงือกปลาอยู่ใต้หมวกเห็ดเมื่อดอกเห็ดบานแต่ยังมีส่วนที่ติดกับก้านดอกคล้ายกับวงแหวน ก้านดอก เป็นท่อนาสัน ยาว เล็ก ใหญ่ แตกต่างตามชนิดของเห็ด ปลายก้านดอกด้านหนึ่งติดกับใต้หมวกเห็ด

ในปัจจุบันเห็ดเป็นอาหารที่ผู้บริโภคให้ความสนใจเพราะมีคุณค่าทางสารอาหารสูง โดยเฉพาะโปรตีนที่สามารถใช้แทนเนื้อสัตว์ในผู้ที่รับประทานมังสะวิรัตบางชนิดนำมาใช้เป็นยา รักษาโรค การเพาะเห็ดในประเทศไทยนับว่ามีความสำคัญเพิ่มมากขึ้นทั้งเป็นอาชีพเสริม และเป็นอาชีพหลักเนื่องจากประชากรเพิ่มมากขึ้นจึงต้องการอาหารโปรตีนที่ราคาไม่แพงแต่มีคุณค่าอาหารสูงปลอดจากสารเคมีที่นำมาประกอบอาหารแต่เห็ดที่แสนอร่อยไม่ได้รับประทานได้ ทุกชนิดอาจจะเจอเห็ดที่พิษที่รับประทานแล้วให้โทษต่อร่างกายบางคนอาจจะไม่ทราบว่าเห็ดที่มีสีสนับดูฉูดฉาดสวยงามที่พบเห็ดตามธรรมชาติมักมาพร้อมกับพิษที่ทำให้ถึงแก่ชีวิตก็เป็นได้ ทั้งนี้คณะผู้จัดทำจึงต้องการนำเสนอเรื่องราวของเห็ดที่มีโทษ และมีสรรพคุณเพื่อให้ความรู้ และประโยชน์ที่ควรทราบรวมทั้งเน้นการพัฒนาเพิ่มคุณค่าทางโภชนาการทางอาหารดังนั้นจึงเกิดเว็บไซต์นี้ขึ้นมาเพื่อง่ายและสะดวกต่อความเข้าใจ

ดังนั้นคณะผู้ทำจึงมีความประสงค์อย่างมากที่จะจัดสร้างเว็บไซต์นำเสนอความรู้ และความเข้าใจเกี่ยวกับเห็ดต่อผู้เข้ามาเยี่ยมชมได้เข้าถึง และเข้าใจได้ง่ายขึ้นเพื่อนำความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์

1.2 วัตถุประสงค์โครงการ

- 1.เพื่อให้รู้จักเห็ดแต่ละชนิด
- 2.เพื่อให้รู้ถึงประโยชน์ของเห็ดแต่ละชนิด
- 3.เพื่อให้ทราบถึงพิษและอันตรายต่อผู้บริโภคในการรับประทานเห็ด
- 4.เพื่อให้ทราบวิธีปลูกพยายาลที่ถูกต้องจากเห็ดที่มีพิษ

1.3 ขอบเขตการศึกษา

- 1.เว็บไซต์ที่เสนอถึงเห็ดที่สามารถนำมารับประทานได้
- 2.เว็บไซต์ที่เสนอถึงเห็ดที่มีพิษไม่ควรรับประทาน
- 3.เว็บไซต์ที่เสนอถึงสรรพคุณของเห็ดแต่ละชนิดที่ใช้รักษาโรค
- 4.เว็บไซต์ที่เสนอเมนูอาหารที่สามารถนำไปประกอบอาหารได้

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.ได้ความรู้ในการศึกษาประโยชน์ และสรรพคุณของเห็ดแล้วนำมาสร้างเว็บไซต์
- 2.ได้ความรู้เกี่ยวกับเทคนิคต่าง ๆ สำหรับการสร้างเว็บ
- 3.สามารถนำความรู้เกี่ยวกับโครงการครั้งนี้ไปต่อยอดต่อไป

1.1 แผนการดำเนินงาน (Gantt Chart)

กำหนดการ โครงการสอบและนำเสนอวิชาโครงการ ปีการศึกษา 2562 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ภาคเรียนที่ 1-2																			
รายการ ภาคเรียนที่ 1	มิถุนายน 62				กรกฎาคม 62				สิงหาคม 62				กันยายน 62				ระยะเวลา		
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
อบรมการทำโครงการนักศึกษา ปวช.3 และปวส.2		↔															11-12 มิถุนายน 62		
เสนอหัวข้อ ATC.01 โครงการ รอบที่ 1 เอกสารบทที่ 1		↔															14 มิถุนายน 62		
ประกาศผลหัวข้อโครงการ รอบที่ 1			↔														17 มิถุนายน 62		
เสนอหัวข้อโครงการ รอบที่ 2			↔														19 มิถุนายน 62		
ประกาศผลหัวข้อโครงการ รอบที่ 2			↔														21 มิถุนายน 62		
ลงทะเบียนหัวข้อออนไลน์			↔														18-30 มิถุนายน 62		
ส่งบทที่ 2					↔												8-14 กรกฎาคม 62		
ส่งบทที่ 3						↔											15-31กรกฎาคม62		
สอบหัวข้อโครงการ (รอบเอกสาร)											↔						17 สิงหาคม 62		
ประกาศผลสอบ												↔					22 สิงหาคม 62		
ส่งความคืบหน้าโปรแกรม 50%													↔				9-15 กันยายน 62		
ส่งความคืบหน้าโปรแกรม 60%														↔			16-22 กันยายน 62		
ส่งความคืบหน้าโปรแกรม 70%																↔	23-30 กันยายน 62		
รายการ ภาคเรียนที่ 2	มิถุนายน 62				กรกฎาคม 62				สิงหาคม 62				กันยายน 62				ระยะเวลา		
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
ส่งความคืบหน้า 90%	↔																1-8 พฤศจิกายน 62		
ส่งความคืบหน้า 100%		↔															9-13พฤศจิกายน62		
สอบโปรแกรม ระดับปวส.2		↔															16 พฤศจิกายน 62		
สอบโปรแกรม ระดับ ปวช.3			↔														30 พฤศจิกายน 62		
ประกาศผลสอบ (รอบโปรแกรม)				↔													2 ธันวาคม 62		
ส่งบทที่ 4									↔								6-19 มกราคม 63		
ส่งบทที่ 5										↔							20-26 มกราคม 63		
ส่งงบประมาณในการทำโครงการตารางที่ 1.7 และตารางที่ 5.3 (แบบออนไลน์)											↔						26-30 มกราคม 63		
ส่งรูปเล่ม ชีดี และค่าเช่าเล่ม													↔				1-20 กุมภาพันธ์ 63		

ตารางที่ 1.1 แผนการดำเนินงาน (Gantt Chart)

1.6 เครื่องมือที่ใช้พัฒนาโปรแกรม

1. โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ใช้ในการตกแต่งเว็บไซต์
2. โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 ใช้ในการสร้างเว็บไซต์

1.7 งบประมาณการดำเนินงาน

ลำดับ	รายการ	จำนวน	ราคา (บาท)
1	กระดาษ A4	2 รีม	250
2	ค่าตลับหมึกเครื่องปริ้น	2 กล่อง	800
รวมเป็นเงิน			1,250

ตารางที่ 1.2 ตารางงบประมาณ

บทที่ 2

ระบบงานและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.1 ระบบงานปัจจุบัน

ในปัจจุบันการดำเนินการเพาะเห็ดหลายชนิดผลผลิตที่ได้จะมีพ่อค้าจากตลาดไทย มาซื้อเหมาที่ฟาร์มตามจำนวนที่ผลิตเห็ดได้ในแต่ละวัน ราคาขึ้นอยู่กับคุณภาพโดยคิดเป็นกิโลกรัม ขึ้นตอนการเพาะเห็ดแต่ละชนิดมีความแตกต่างกัน เห็ดบางชนิดจะต้องดูแลควบคุมอุณหภูมิในโรงเรือน และสังเกตตรวจดูโรคที่ดอกเห็ดเสมอหากเกิดปัญหาโรคเกิดขึ้นจะทำให้เกิดความเสียหายมาก ผู้เพาะเห็ดจึงใช้เวลาในแต่ละวันกับดูแลเห็ดเป็นส่วนมาก เพื่อให้ได้ผลผลิตที่มีคุณภาพดี ข้อมูลที่เกี่ยวข้องจึงเป็นปัญหาในการจัดเก็บและค้นหา

ในปัจจุบันคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวันของมนุษย์มากยิ่งขึ้นจนกลายเป็นปัจจัยอีกหนึ่งปัจจัยที่ขาดไม่ได้เลยที่ได้ปัจจุบันมนุษย์ได้นำเอาคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาช่วยอำนวยความสะดวกในการทำงานการติดต่อสื่อสารการคมนาคมมากยิ่งขึ้นทั้งภายในส่วนขององค์กรภาครัฐ และเอกชนรวมถึงองค์กรที่ทำหน้าที่ในด้านของการค้า และบริการได้เทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาช่วยในการบริหารจัดการรวมถึงการจัดเก็บข้อมูลต่าง ๆ ขององค์กรอีกด้วย ไม่ว่าจะเป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลการคำนวณรายได้รายจ่ายของหน่วยงาน รวมไปถึงการควบคุมการตรวจสอบกระบวนการในการทำงานให้ทราบว่าพัสดุในคลังมีจำนวนเท่าใด และข้อมูลรายงานต่าง ๆ เป็นต้น

คณะผู้จัดทำจึงมีแนวคิดพัฒนาระบบเว็บไซต์โดยนำเอาเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาช่วยในการพัฒนาเว็บไซต์ เพื่อให้เกิดความสะดวกต่อการสืบค้นข้อมูล และนำไปใช้งาน

2.2 ปัญหาที่เกิดขึ้นในระบบงานปัจจุบัน

1. ปัญหาในการจัดเก็บ และค้นหาข้อมูล
2. ปัจจุบันผู้คนไม่ค่อยสนใจเรื่องเห็ดแต่ละชนิด และไม่ค่อยมีความรู้เรื่อง เห็ด
3. เว็บไซต์บางเว็บไซต์นำเสนอข้อมูลได้ไม่ครบถ้วน
4. ทำการศึกษาความเป็นไปได้ในแง่มุมต่าง ๆ เช่น ด้านต้นทุน และทรัพยากร

2.3 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

เว็บไซต์ คือสื่อนำเสนอข้อมูลบนเครื่องคอมพิวเตอร์ หรือคือการรวบรวมหน้าเว็บเพจหลายหน้า ซึ่งเชื่อมโยงกันผ่านทางไฮเปอร์ลิงก์ ซึ่งต้องเปิดด้วยโปรแกรมเฉพาะทางที่เรียกว่า Web Browser โดยถูกจัดเก็บไว้ในเวิร์ดไวด์เว็บ และเว็บไซต์นั้นถูกสร้างขึ้นด้วยภาษาทางคอมพิวเตอร์ที่เรียกว่า HTML (Hyper Text Markup Language) และได้มีการพัฒนาและนำภาษาอื่นๆเข้ามาร่วมด้วย เพื่อให้มีความสามารถมากขึ้น เช่น PHP , SQL , Java ฯลฯ

เว็บไซต์ นั้นมีคำศัพท์เฉพาะทางหลายคำ เช่น เว็บเพจ (web page) และ โฮมเพจ (home page) เป็นต้น ปัจจุบันการออกแบบเว็บไซต์ไม่ใช่เรื่องยากอีกต่อไป เนื่องจากมีเครื่องมือในการออกแบบเว็บไซต์ ให้เลือกมากมายไม่ว่าจะเป็นโปรแกรมสำเร็จรูป หรือแม้กระทั่ง CMS (Content Management System) อย่าง joomla, wordpress, drupal เป็นต้น

โดยเว็บไซต์นั้นมีไว้เพื่อแสดงข้อมูลที่แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของผู้ทำเว็บไซต์นั้น ๆ เช่น แสดงข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ , ข้อมูลบริษัท , ขายสินค้า เป็นต้น

รายละเอียดเพิ่มเติมเกี่ยวกับเว็บไซต์

เว็บไซต์ (อังกฤษ: website, web site หรือ site) หมายถึง หน้าเว็บเพจหลายหน้า ซึ่งเชื่อมโยงกันผ่านทางไฮเปอร์ลิงก์ ส่วนใหญ่จัดทำขึ้นเพื่อนำเสนอข้อมูลผ่านคอมพิวเตอร์ โดยถูกจัดเก็บไว้ในเวิร์ดไวด์เว็บ หน้าแรกของเว็บไซต์ที่เก็บไว้ที่ชื่อหลักจะเรียกว่า โฮมเพจ เว็บไซต์โดยทั่วไปจะให้บริการต่อผู้ฟรี แต่ในขณะเดียวกันบางเว็บไซต์จำเป็นต้องมีการสมัครสมาชิกและเสียค่าบริการเพื่อที่จะดูข้อมูล ในเว็บไซต์นั้น ซึ่งได้แก่ ข้อมูลทางวิชาการ ข้อมูลตลาดหลักทรัพย์ หรือข้อมูลสื่อต่าง ๆ ผู้ทำเว็บไซต์มีหลากหลายระดับ ตั้งแต่สร้างเว็บไซต์ส่วนตัว จนถึงระดับเว็บไซต์สำหรับธุรกิจหรือองค์กรต่าง ๆ การเรียกดูเว็บไซต์โดยทั่วไปนิยมเรียกดูผ่านซอฟต์แวร์ ในลักษณะของ เว็บเบราว์เซอร์ เว็บไซต์แห่งแรกของโลกถูกสร้างขึ้นเมื่อ 30 เมษายน พ.ศ. 2536 โดยวิศวกรของเซิร์น

หลักการออกแบบเว็บไซต์

เว็บไซต์เป็นสื่อที่ได้รับความนิยมอย่างมากบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งเว็บไซต์เป็นสื่อที่อยู่ในความควบคุมของผู้ใช้โดยสมบูรณ์ กล่าวคือ ผู้ใช้สามารถตัดสินใจเลือกได้ว่าจะดูเว็บไซต์ใด และจะไม่

เลือกดูเว็บไซต์ได้ตามต้องการ จึงทำให้ผู้ใช้ไม่มีความอดทนต่ออุปสรรค และปัญหาที่เกิดจากการออกแบบเว็บไซต์ผิดพลาดถ้าผู้ใช้เห็นว่าเว็บที่กำลังดูอยู่นั้นไม่มีประโยชน์ต่อตัวเขา หรือไม่เข้าใจว่าเว็บไซต์นี้จะใช้งานอย่างไร เขาก็สามารถที่จะเปลี่ยนไปดูเว็บไซต์อื่น ๆ ได้อย่างรวดเร็ว เนื่องจากในปัจจุบันมีเว็บไซต์อยู่มากมาย และยังมีเว็บไซต์ที่เกิดขึ้นใหม่ ๆ ทุกวัน ผู้ใช้จึงมีทางเลือกมากขึ้น และสามารถเปรียบเทียบคุณภาพของเว็บไซต์ต่าง ๆ ได้เอง

เว็บไซต์ที่ได้รับการออกแบบอย่างสวยงาม มีการใช้งานที่สะดวก ย่อมได้รับความสนใจจากผู้ใช้ มากกว่าเว็บไซต์ที่ดูสับสนวุ่นวาย มีข้อมูลมากมายแต่หาอะไรไม่เจอ นอกจากนี้ยังใช้เวลาในการแสดงผลแต่ละหน้านานเกินไป ซึ่งปัญหาเหล่านี้ล้วนเป็นผลมาจากการออกแบบเว็บไซต์ไม่ดีทั้งสิ้น

ดังนั้น การออกแบบเว็บไซต์จึงเป็นกระบวนการสำคัญในการสร้างเว็บไซต์ ให้ประทับใจผู้ใช้ ทำให้เขาอยากกลับมาเว็บไซต์เดิมอีกในอนาคต ซึ่งนอกจากต้องพัฒนาเว็บไซต์ที่ดีมีประโยชน์แล้ว ยังต้องคำนึงถึงการแข่งขันกับเว็บไซต์อื่น ๆ อีกด้วย

องค์ประกอบของการตกแต่งเว็บไซต์

การออกแบบเว็บไซต์ที่มีประสิทธิภาพนั้นต้องคำนึงถึง องค์ประกอบสำคัญดังต่อไปนี้

1. ความเรียบง่าย (Simplicity) หมายถึง การจำกัดองค์ประกอบเสริมให้เหลือเฉพาะองค์ประกอบหลัก กล่าวคือในการสื่อสารเนื้อหากับใช้นั้น เราต้องเลือกเสนอสื่อที่เราต้องการนำเสนอจริง ๆ ออกมาในส่วนของกราฟิก สี สัน ตัวอักษรและภาพเคลื่อนไหว ต้องเลือกให้พอเหมาะ ถ้าหากมีมากเกินไปจะรบกวนสายตา และสร้างความรำคาญต่อผู้ใช้ตัวอย่างเว็บไซต์ที่ได้รับการออกแบบที่ดี ได้แก่ เว็บไซต์ของบริษัทใหญ่ ๆ อย่างเช่น Apple Adobe Microsoft หรือ Nokia ที่มีการออกแบบเว็บไซต์ในรูปแบบที่เรียบง่าย ไม่ซับซ้อน และใช้งานอย่างสะดวก

2. ความสม่ำเสมอ (Consistency) หมายถึง การสร้างความสม่ำเสมอให้เกิดขึ้นตลอดทั้งเว็บไซต์ โดยอาจเลือกใช้รูปแบบเดียวกันตลอดทั้งเว็บไซต์ก็ได้ เพราะถ้าหากว่าแต่ละหน้าในเว็บไซต์นั้นมีความแตกต่างกันมากจนเกินไป อาจทำให้ผู้ใช้เกิดความสับสน และไม่แน่ใจว่ากำลังอยู่ในเว็บไซต์เดิมหรือไม่ เพราะฉะนั้นการออกแบบเว็บไซต์ในแต่ละหน้าควรมีรูปแบบสไตล์ของกราฟิก ระบบเนวิเกชัน (Navigation) และโทนสีที่มีความคล้ายคลึงกันตลอดทั้งเว็บไซต์

3. ความเป็นเอกลักษณ์ (Identity) ในการออกแบบเว็บไซต์ต้องคำนึงถึงลักษณะขององค์กรเป็นหลัก เนื่องจากเว็บไซต์จะสะท้อนถึงเอกลักษณ์และลักษณะขององค์กร การเลือกใช้ตัวอักษร ชุดสี รูปภาพ หรือกราฟิก จะมีผลต่อรูปแบบของเว็บไซต์เป็นอย่างมาก ตัวอย่างเช่น ถ้าเราต้องออกแบบ

เว็บไซต์ของธนาคารแต่เรากลับเลือกสีส้มและกราฟิกมากมาย อาจทำให้ผู้ใช้คิดว่าเป็นเว็บไซต์ของสวนสนุกซึ่งส่งผลต่อความเชื่อถือขององค์กรได้

4. เนื้อหา (Useful Content) ถือเป็นสิ่งสำคัญที่สุดในเว็บไซต์ เนื้อหาในเว็บไซต์ต้องสมบูรณ์ และได้รับการปรับปรุงพัฒนาให้ทันสมัยอยู่เสมอ ผู้พัฒนาต้องเตรียมข้อมูล และเนื้อหาที่ผู้ใช้ต้องการให้ถูกต้อง และสมบูรณ์ เนื้อหาที่สำคัญที่สุดคือเนื้อหาที่ทีมผู้พัฒนาสร้างสรรค์ขึ้นมาเอง และไม่ไปซ้ำกับเว็บอื่น เพราะจะถือเป็นสิ่งที่ดึงดูดผู้ใช้ให้เข้ามาเว็บไซต์ได้เสมอ แต่ถ้าเป็นเว็บที่

ลิงค์ข้อมูลจากเว็บอื่น ๆ มาเมื่อใดก็ตามที่ผู้ใช้ทราบว่า ข้อมูลนั้นมาจากเว็บใด ผู้ใช้ก็ไม่จำเป็นต้องกลับมาใช้งานลิงค์เหล่านั้นอีก

5. ระบบเนวิเกชัน (User-Friendly Navigation) เป็นส่วนประกอบที่มีความสำคัญต่อเว็บไซต์มาก เพราะจะช่วยไม่ให้เกิดความสับสนระหว่างคู่มือเว็บไซต์ ระบบเนวิเกชันจึงเปรียบเสมือนป้ายบอกทาง ดังนั้นการออกแบบเนวิเกชัน จึงควรให้เข้าใจง่าย ใช้งานได้สะดวก ถ้ามีการใช้กราฟิกก็ควรสื่อความหมาย ตำแหน่งของการวางเนวิเกชันก็ควรวางให้สม่ำเสมอ เช่น อยู่ตำแหน่งบนสุดของทุกหน้าเป็นต้น ซึ่งถ้าจะให้ดีเมื่อมีเนวิเกชันที่เป็นกราฟิกก็ควรเพิ่มระบบเนวิเกชันที่เป็นตัวอักษรไว้ส่วนล่างด้วย เพื่อช่วยอำนวยความสะดวกให้กับผู้ใช้ที่ขี้เกียจคลิกการแสดงผลภาพกราฟิกบนเว็บเบราว์เซอร์

6. คุณภาพของสิ่งที่ปรากฏให้เห็นในเว็บไซต์ (Visual Appeal) ลักษณะที่น่าสนใจของเว็บไซต์นั้น ขึ้นอยู่กับความชอบส่วนบุคคลเป็นสำคัญ แต่โดยรวมแล้วก็สามารถสรุปได้ว่าเว็บไซต์ที่น่าสนใจนั้นส่วนประกอบต่าง ๆ ควรมีคุณภาพ เช่น กราฟิกควรสมบูรณ์ไม่มีรอยหรือขอบขั้นบ้นให้เห็น ชนิดตัวอักษรอ่านง่ายสบายตา มีการเลือกใช้โทนสีที่เข้ากันอย่างสวยงาม เป็นต้น

7. ความสะดวกของการใช้ในสภาพต่าง ๆ (Compatibility) การใช้งานของเว็บไซต์นั้นไม่ควรมีข้อจำกัด กล่าวคือ ต้องสามารถใช้งานได้ดีในสภาพแวดล้อมที่หลากหลาย ไม่มีการบังคับให้ผู้ใช้ต้องติดตั้งโปรแกรมอื่นใดเพิ่มเติม นอกเหนือจากเว็บเบราว์เซอร์ ควรเป็นเว็บที่แสดงผลได้ดีในทุกระบบปฏิบัติการ สามารถแสดงผลได้ในทุกความละเอียดหน้าจอ ซึ่งหากเป็นเว็บไซต์ที่มีผู้ใช้บริการมาก และกลุ่มเป้าหมายหลากหลายควรให้ความสำคัญกับเรื่องนี้ให้มาก

8. ความคงที่ในการออกแบบ (Design Stability) ถ้าต้องการให้ผู้ใช้ใช้งานรู้สึกว่าการเว็บไซต์มีคุณภาพ ถูกต้อง และเชื่อถือได้ ควรให้ความสำคัญกับการออกแบบเว็บไซต์เป็นอย่างมาก ต้อง

ออกแบบวางแผน และเรียบเรียงเนื้อหาอย่างรอบคอบ ถ้าเว็บที่จัดทำขึ้นอย่างลวก ๆ ไม่มีมาตรฐานการออกแบบ และระบบการจัดการข้อมูล ถ้ามีปัญหามากขึ้นอาจส่งผลให้เกิดปัญหาและทำให้ผู้ใช้งานหมดความเชื่อถือ

9. ความคงที่ของการทำงาน (Function Stability) ระบบการทำงานต่าง ๆ ในเว็บไซต์ควรมีความถูกต้องแน่นอน ซึ่งต้องได้รับการออกแบบโครงสร้างและตรวจสอบอยู่เสมอ ตัวอย่างเช่น ลิงค์ต่าง ๆ ในเว็บไซต์ ต้องตรวจสอบว่ายังสามารถลิงก์ข้อมูลได้ถูกต้องหรือไม่ เพราะเว็บไซต์อื่นอาจมีการเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา ปัญหาที่เกิดจากลิงค์ ก็คือ ลิงค์ขาด ซึ่งพบได้บ่อยเป็นปัญหาที่สร้างความรำคาญกับผู้ใช้เป็นอย่างมาก การกำหนดเป้าหมายและวางแผนในการพัฒนาเว็บไซต์เราควรกำหนดเป้าหมาย และวางแผนไว้ล่วงหน้า เพื่อให้การทำงานในขั้นต่อ ๆ ไปมีแนวทางที่ชัดเจนเรื่องหลัก ๆ ที่เราควรทำในขั้นตอนนี้ประกอบด้วย

1. กำหนดวัตถุประสงค์ของเว็บไซต์ เพื่อให้เห็นภาพที่ชัดเจนว่าเว็บไซต์นี้ต้องการนำเสนอ หรือต้องการให้เกิดผลอะไร เช่น เป็นเว็บไซต์สำหรับให้ข้อมูลหรือขายสินค้า ซึ่งวัตถุประสงค์นี้จะเป็นตัวกำหนดรายละเอียดอื่น ๆ ที่จะตามมา เช่น โครงสร้างของเว็บไซต์ รวมถึงลักษณะหน้าตา และสีสันทันของเว็บเพจ ในกรณีที่เว็บไซต์ของบริษัทหรือองค์กร วัตถุประสงค์นี้ก็ต้องวางให้สอดคล้องกับภารกิจขององค์กรด้วย

2. กำหนดกลุ่มผู้ชมเป้าหมาย เพื่อจะได้รู้ว่าผู้ชมหลักของเราคือใคร และออกแบบเว็บไซต์ให้ตอบสนองความต้องการ หรือโดนใจผู้ชมกลุ่มนั้นให้มากที่สุด ไม่ว่าจะเป็นการเลือกเนื้อหา โทนสี กราฟิก เทคโนโลยีที่นำมาสนับสนุน และอื่น ๆ

3. เตรียมแหล่งข้อมูล เนื้อหาหรือข้อมูลคือสาระที่แท้จริงของเว็บไซต์ เราต้องรู้ว่าข้อมูลที่จำเป็นต้องใช้จะมาจากแหล่งใดได้บ้าง เช่น ถ้าเป็นเว็บของบริษัท ใครที่จะเป็นผู้ให้ข้อมูล หรือถ้าเป็นเว็บข่าวสาร ข่าวสารนั้นจะมาจากแหล่งใด มีลิขสิทธิ์หรือไม่

4. เตรียมทักษะหรือบุคลากร การสร้างเว็บไซต์ต้องอาศัยทักษะหลาย ๆ ด้าน เช่น ในการเตรียมเนื้อหา ออกแบบกราฟิก เขียนโปรแกรม และการดูแลเว็บไซต์ฟเวอร์ เป็นต้น ซึ่งถ้าเป็นเว็บไซต์ขนาดใหญ่อาจจะต้องใช้บุคลากรเป็นจำนวนมาก แต่สำหรับเว็บไซต์เล็ก ๆ ที่ต้องดูแลเพียงคนเดียว เราก็จะต้องศึกษาหาความรู้ในเรื่องนั้น ๆ เพื่อเตรียมพร้อมเอาไว้

5. เตรียมทรัพยากรต่าง ๆ ที่จำเป็น เช่น โปรแกรมสำหรับสร้างเว็บไซต์ โปรแกรมสำหรับสร้างกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว และมัลติมีเดีย โปรแกรมอื่น ๆ ที่ต้องใช้ การจดทะเบียนโดเมนเนม ตลอดจนการเตรียมหาผู้ให้บริการรับฝากเว็บไซต์ (Web Hosting) และเลือกแผนบริการที่เหมาะสม

กระบวนการออกแบบและสร้างเว็บไซต์

การออกแบบโครงสร้างเว็บไซต์ คือ การวางแผนการจัดลำดับ เนื้อหาสาระของเว็บไซต์ ออกเป็นหมวดหมู่ เพื่อจัดทำเป็นโครงสร้างในการจัดวางหน้าเว็บเพจทั้งหมด เปรียบเสมือนแผนที่ ที่ทำให้เห็นโครงสร้างทั้งหมดของเว็บไซต์ ช่วยในนักออกแบบเว็บไซต์ไม่ให้หลงทางการจัดโครงสร้างของเว็บไซต์ มีจุดมุ่งหมายสำคัญคือ การที่จะทำให้ผู้เข้าเยี่ยมชม สามารถค้นหาข้อมูลในเว็บเพจได้อย่างเป็นระบบ ซึ่งถือว่าเป็นขั้นตอนที่สำคัญ ที่สามารถสร้างความสำเร็จให้กับผู้ที่ทำหน้าที่ในการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (Webmaster) การออกแบบโครงสร้างหรือจัดระเบียบของข้อมูลที่ชัดเจน แยกย่อยเนื้อหาออกเป็นส่วนต่าง ๆ ที่สัมพันธ์กันและให้อยู่ในมาตรฐานเดียวกัน จะช่วยให้นำใช้งาน และง่ายต่อการเข้าอ่านเนื้อหาของผู้ใช้เว็บไซต์

เนื้อหาที่ควรมีในเว็บไซต์

การศึกษาตัวอย่างจากเว็บไซต์ทั่วไป จะช่วยให้เรามองเห็นว่าในเว็บไซต์ของเราควรมีเนื้อหาอะไรบ้าง อย่างไรก็ตามเนื้อหา ต่าง ๆ บนเว็บไซต์นั้นไม่มีข้อกำหนดที่เป็นมาตรฐานตายตัว แต่ขึ้นอยู่กับสิ่งที่จะนำเสนอและจุดเด่นที่เราต้องการให้มี ซึ่งจะทำให้รายละเอียดปลีกย่อยของแต่ละเว็บไซต์แตกต่างกันออกไป แต่หลัก ๆ สำคัญแล้ว พอสรุปได้ว่าข้อมูลพื้นฐานที่ควรมีในเว็บไซต์ควรประกอบด้วย

1. ข้อมูลเกี่ยวกับบริษัท องค์กร หรือผู้จัดทำ (About Us) คือข้อมูลเกี่ยวกับเจ้าของเว็บไซต์ เพื่อบอกให้ผู้ชมรู้ว่าเราเป็นใคร มาจากไหน และต้องการนำเสนออะไร เช่น วัตถุประสงค์ของเว็บไซต์ ประวัติความเป็นมา สถานที่ตั้งของหน่วยงาน เป็นต้น

2. รายละเอียดของผลิตภัณฑ์หรือบริการ (Product/Service Information) คือข้อมูลหลักที่เรานำเสนอในเว็บไซต์ ซึ่งหากเป็นเว็บไซต์ทางธุรกิจ ผู้เข้าชมอาจต้องการรู้รายละเอียดของผลิตภัณฑ์หรือบริการในเว็บไซต์ของเรา เพื่อประกอบการตัดสินใจในการซื้อสินค้าหรือบริการ แต่หากเป็นเว็บไซต์ที่ให้ความรู้ ส่วนนี้ก็จะประกอบด้วยบทความ ภาพกราฟิก มัลติมีเดีย และการเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์อื่นเพื่อให้ได้ข้อมูลเพิ่มเติม

3. ข่าวสาร (News / Press Release) อาจเป็นข่าวสารที่ต้องการส่งถึงบุคคลทั่วไปหรือสมาชิก เพื่อให้รับรู้ความเคลื่อนไหวเกี่ยวกับบริษัทหรือเว็บไซต์ของเรา เช่นการเปิดตัวสินค้าบริการใหม่ ๆ โปรโมชั่นสินค้าประจำเดือน หรือกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น

4. คำถามคำตอบ (Frequently Asked Question) คำถามคำตอบมีความจำเป็น เพราะผู้เข้าชมบางส่วนอาจไม่เข้าใจข้อมูลหรือมีปัญหาที่ต้องการสอบถาม การติดต่อทางอีเมลหรือช่องทางอื่น แม้ว่าจะทำได้แต่เสียเวลา ดังนั้นเราควรคาดการณ์หรือรวบรวมคำถามที่เคยตอบไปแล้วใส่ไว้ในเว็บไซต์ ซึ่งผู้เข้าชมที่สงสัยจะสามารถเปิดดูได้ทันที นอกจากนี้ อาจมีเว็บบอร์ดสำหรับผู้ดูแลเว็บไซต์คอยตอบคำถาม รวมทั้งอาจเปิดให้ผู้เข้าชมด้วยกันก็ได้

5. ข้อมูลในการติดต่อ (Contact Information) เพื่อให้ผู้เข้าชมเว็บไซต์ของเราที่เกิดข้อสงสัยหรือต้องการสอบถามข้อมูลเพิ่มเติม สามารถติดต่อกับเราได้ ควรจะระบุอีเมลแอดเดรส (E-mail Address) ที่อยู่ เบอร์โทรศัพท์ ที่ติดต่อได้ไว้ ด้วย รวมทั้งอาจมีแผนที่สำหรับลูกค้าที่ต้องการติดต่อโดยตรง

โครงสร้างเว็บไซต์

ในการกำหนดโครงสร้างของเว็บไซต์นั้นจะเป็นการออกแบบส่วนประกอบทั้งหมดของเว็บไซต์ที่ต้องการจะแสดงให้ผู้เข้าชมรู้ว่า เว็บไซต์เรานั้นมีทั้งหมดกี่หน้า ในแต่ละหน้าเป็นส่วนการแสดงผลของรายละเอียดอะไรแต่ละเชื่อมโยงกันอย่างไร

การออกแบบโครงสร้างเว็บไซต์ คือ การวางแผนการจัดลำดับ เนื้อหาสาระของเว็บไซต์ ออกเป็นหมวดหมู่ เพื่อจัดทำเป็นโครงสร้างในการจัดวางหน้าเว็บเพจทั้งหมด เปรียบเสมือนแผนที่ที่ทำให้เห็นโครงสร้างทั้งหมดของเว็บไซต์ ช่วยให้นักพัฒนาเว็บไซต์ไม่หลงทาง การจัดโครงสร้างของเว็บไซต์ มีจุดมุ่งหมายสำคัญคือ การที่จะทำให้ผู้เข้าเยี่ยมชม สามารถค้นหาข้อมูลในเว็บไซต์ได้อย่างเป็นระบบ ซึ่งถือว่าเป็นขั้นตอนที่สำคัญ ที่สามารถสร้างความสำเร็จให้กับผู้ที่ทำหน้าที่ในการออกแบบ และพัฒนาเว็บไซต์ (Webmaster) การออกแบบโครงสร้างหรือจัดระเบียบของข้อมูลที่ชัดเจน แยกย่อยเนื้อหาออกเป็นส่วนต่าง ๆ ที่สัมพันธ์กันและให้อยู่ในมาตรฐานเดียวกัน จะช่วยให้นำใช้งานและง่าย ต่อการเข้าอ่านเนื้อหาของผู้ใช้เว็บไซต์

โครงสร้างเว็บไซต์ ก็คือการจัดลำดับของเนื้อหาบนเว็บไซต์ออกเป็นแผนผังที่เข้าใจง่าย ว่าต้องการให้เว็บไซต์มีเนื้อหาอะไรบ้าง มีเว็บเพจอยู่ตรงไหน หน้าไหนบ้างที่จะนำมาเชื่อมโยงถึงกัน หรือกล่าวง่าย ๆ ก็คือเหมือนการวางโครงเรื่องก่อนจะเขียนเนื้อหาให้ออกมาอย่างสมบูรณ์แบบ

นั่นเอง ดังนั้นการออกแบบโครงสร้างเว็บไซต์จึงมีความสำคัญมาก ซึ่งก็สามารถทำได้หลากหลายรูปแบบด้วยกัน แต่มีแนวคิดหลัก ๆ ที่ได้รับความนิยมมากที่สุดอยู่ 2 รูปแบบ คือ

1. จัดโครงสร้างตามกลุ่มเนื้อหา (Content-based Structure)
2. จัดโครงสร้างตามกลุ่มผู้ชม (User-based Structure)

หลักในการออกแบบโครงสร้างเว็บไซต์ ควรพิจารณาดังนี้

1. กำหนดวัตถุประสงค์ โดยพิจารณาว่าเป้าหมายของการสร้างเว็บไซต์นี้ทำเพื่ออะไร
2. ศึกษาคุณลักษณะของผู้ที่เข้ามาใช้ว่ากลุ่มเป้าหมายใดที่ผู้สร้างต้องการสื่อสาร ข้อมูลอะไรที่พวกเขาต้องการโดยขั้นตอนนี้ควรปฏิบัติควบคู่ไปกับขั้นตอนที่หนึ่ง
3. วางแผนเกี่ยวกับการจัดรูปแบบโครงสร้างเนื้อหาสาระ การออกแบบเว็บไซต์ต้องมีการจัดโครงสร้างหรือจัดระเบียบข้อมูลที่ชัดเจน การที่เนื้อหาไม่มีความต่อเนื่องไปไม่สิ้นสุดหรือกระจายมากเกินไป อาจทำให้เกิดความสับสนต่อผู้ใช้ได้ ฉะนั้นจึงควรออกแบบให้มีลักษณะที่ชัดเจนแยกย่อยออกเป็นส่วนต่าง ๆ จัดหมวดหมู่ในเรื่องที่สัมพันธ์กัน รวมทั้งอาจมีการแสดงให้ผู้ใช้งานเห็นแผนที่โครงสร้างเพื่อป้องกันความสับสนได้
4. กำหนดรายละเอียดให้กับโครงสร้าง ซึ่งพิจารณาจากวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยตั้งเกณฑ์ในการใช้ เช่น ผู้ใช้ควรทำอะไรบ้าง จำนวนหน้าควรมีเท่าใด มีการเชื่อมโยง มากน้อยเพียงใด หลังจากนั้น จึงทำการสร้างเว็บไซต์แล้วนำไปทดลองเพื่อหาข้อผิดพลาด และทำการแก้ไขปรับปรุง แล้วจึงนำเข้าสู่เครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นขั้นสุดท้าย

รูปแบบของโครงสร้างเว็บไซต์

เราสามารถวางรูปแบบโครงสร้างเว็บไซต์ได้หลายแบบตามความเหมาะสม เช่น

แบบเรียงลำดับ (Sequence) เหมาะสำหรับเว็บไซต์ที่มีจำนวนเว็บเพจไม่มากนัก หรือเว็บไซต์ที่มีการนำเสนอข้อมูลแบบทีละขั้นตอน

แบบระดับชั้น (Hierarchy) เหมาะสำหรับเว็บไซต์ที่มีจำนวนเว็บเพจมากขึ้น เป็นรูปแบบที่เราจะพบได้ทั่วไป

แบบผสม (Combination) เหมาะสำหรับเว็บไซต์ที่ซับซ้อน เป็นการนำข้อดีของรูปแบบทั้ง 2 ข้างต้นมาผสมกัน

รูปแบบโครงสร้างของเว็บไซต์

การออกแบบโครงสร้างของเว็บไซต์ สามารถทำได้หลากหลายแบบ ซึ่งก็ขึ้นอยู่กับความชอบและความถนัดของแต่ละบุคคล นอกจากนี้ยังขึ้นอยู่กับกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการนำเสนอ เพราะจะต้องออกแบบให้เหมาะกับการใช้งานของกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด โดยโครงสร้างของเว็บไซต์ส่วนใหญ่ก็จะประกอบไปด้วย 4 รูปแบบดังนี้

1. โครงสร้างแบบเรียงลำดับ



รูปที่ 2.1 โครงสร้างแบบเรียงลำดับ

โครงสร้างเว็บไซต์แบบเรียงลำดับ จะเป็นโครงสร้างแบบธรรมดาที่นิยมใช้งานกันมากที่สุด เนื่องจากมีความง่ายต่อการจัดระบบข้อมูล และสามารถนำเสนอเรื่องราวตามลำดับได้เป็นอย่างดี เหมาะกับเว็บไซต์ที่มีขนาดเล็ก มีเนื้อหาที่ไม่ซับซ้อน ส่วนใหญ่ก็จะเป็นพวกเว็บไซต์ที่ให้ความรู้ หรือเว็บไซต์องค์กรขนาดเล็ก โดยลักษณะการลิ้งค์เนื้อหา ก็จะลิ้งค์ไปที่หน้า มีทิศทางในการเข้าสู่เนื้อหาต่าง ๆ ในแบบเส้นตรง ใช้ปุ่มเดินหน้า-ถอยหลังในการกำหนดทิศทาง จึงทำให้การใช้งานเป็นไปอย่างง่าย แต่โครงสร้างเว็บไซต์แบบเรียงลำดับก็มีข้อเสีย คือจะทำให้ผู้ใช้งานต้องเสียเวลาในการเข้าสู่เนื้อหาเพราะไม่สามารถกำหนดทิศทางการเข้าสู่เนื้อหาด้วยตัวเองได้

2. โครงสร้างแบบลำดับขั้น



รูปที่ 2.2 โครงสร้างแบบลำดับชั้น

โครงสร้างแบบลำดับชั้น นิยมใช้กับเว็บที่มีความซับซ้อนของข้อมูล เพื่อให้สามารถเข้าถึงข้อมูลต่าง ๆ ได้ง่ายขึ้น โดยจะมีการแบ่งเนื้อหาออกเป็น ส่วน ๆ และมีการนำเสนอรายละเอียดย่อย ๆ ที่ลดหลั่นกันมา ทำให้สามารถทำความเข้าใจกับโครงสร้างเนื้อหาได้ง่ายขึ้น โดยจะมีโฮมเพจเป็นจุดเริ่มต้น และจุดรวมจุดเดียวที่จะนำไปสู่การเชื่อมโยงเนื้อหาเป็นลำดับจากบนลงล่าง

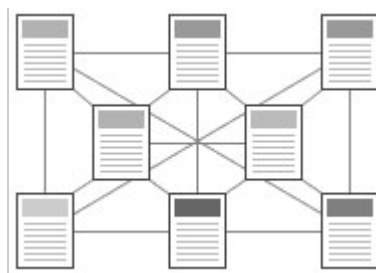
3. โครงสร้างแบบตาราง



รูปที่ 2.3 โครงสร้างแบบตาราง

โครงสร้างแบบตาราง เป็นโครงสร้างการออกแบบเว็บไซต์ที่มีความซับซ้อน แต่ก็มีคามยืดหยุ่นในระดับหนึ่ง เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถเข้าสู่เนื้อหาต่าง ๆ ได้ง่ายขึ้น การออกแบบในลักษณะนี้จะมีการเชื่อมโยงเนื้อหาในแต่ละส่วนซึ่งกันและกัน ทำให้ผู้ใช้งานสามารถเปลี่ยนทิศทาง หรือกำหนดทิศทางในการเข้าสู่เนื้อหาด้วยตัวเองได้ จึงไม่ทำให้เสียเวลา แล้วยังทำให้เว็บไซต์มีความทันสมัยขึ้น

4. โครงสร้างแบบใยแมงมุม



รูปที่ 2.4 โครงสร้างแบบใยแมงมุม

โครงสร้างแบบใยแมงมุม เป็นโครงสร้างที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก เพราะมีความยืดหยุ่นมากที่สุด โดยทุกหน้าเว็บจะมีการเชื่อมโยงถึงกันหมด ทำให้สามารถเข้าถึงหน้าเว็บเพจต่าง ๆ ที่ต้องการได้อย่างง่าย และมีความอิสระมากขึ้น นอกจากนี้ก็สามารถเชื่อมโยงไปสู่เว็บไซต์ภายนอกได้

ลักษณะของเว็บไซต์

1. ความทันสมัย (Currency) เป็นข้อมูลที่ใหม่ ทันต่อสถานการณ์ และได้รับการปรับปรุงแก้ไขตามระยะเวลาอย่างเหมาะสม และแสดงวันที่ปรับปรุงข้อมูลครั้งล่าสุด

2. เนื้อหาและข้อมูล (Content and Information) ต้องมีเนื้อหาและข้อมูลที่เป็นประโยชน์ เนื้อหาของเว็บมีความถูกต้อง เป็นไปตามวัตถุประสงค์ในการจัดทำเว็บไซต์

3. ความน่าเชื่อถือ (Authority) คือ ผู้จัดทำเว็บเป็นผู้ที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับเนื้อหา หรือเป็นองค์กรที่รับผิดชอบด้านนั้นโดยตรง โดยแสดงความรับผิดชอบในเว็บอย่างชัดเจน แสดงให้เห็นได้จากส่วนที่สงวนลิขสิทธิ์ และผู้รับผิดชอบภายในเว็บ ซึ่งนิยมแสดงไว้ด้านล่างของเว็บไซต์

4. การเชื่อมโยงข้อมูล (Navigation) ควรจะแสดงการเชื่อมโยงไปยังส่วนต่างๆ ในรูปแบบที่เข้าใจง่าย และอ่านได้อย่างชัดเจน

5. การปฏิบัติจริง (Experience) ต้องทำให้ผู้เข้าชมรู้สึกว่าจะไม่เสียเวลา ไม่ไร้ประโยชน์หรือเว็บเพจไม่เป็นไปตามวัตถุประสงค์

6. ความเป็นมัลติมีเดีย (Multimedia) องค์ประกอบที่สำคัญของความเป็น Multimedia ภายในเว็บไซต์ คือ เสียง ภาพ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว ควรสอดคล้องกับเนื้อหาภายในเว็บ

7. การให้ข้อมูล (Treatment) ควรจะเข้าถึงได้ง่าย และรวดเร็ว โดยไม่มีความสลับซับซ้อน มีการจัดรูปแบบ และหมวดหมู่ของข้อมูลอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ง่ายต่อการตรวจสอบและใช้งานข้อมูล

8. การเข้าถึงข้อมูล (Access) สามารถแสดงผลข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว เมื่อผู้เข้าใช้เว็บไซต์

9. ความหลากหลายของข้อมูล (Miscellaneous) เว็บไซต์ควรมีความหลากหลาย และมีเรื่องที่เป็นประโยชน์หลาย ๆ เรื่อง มีความน่าเชื่อถือและตรวจสอบข้อมูลได้ ข้อมูลนั้นก็จะได้รับความนิยม และแนะนำกันให้เข้ามาชมอีก

กระบวนการพัฒนาเว็บไซต์

แนวทางหลักการออกแบบเว็บไซต์สามารถแบ่งออกเป็นขั้นตอนต่าง ๆ เพื่อให้เหมาะสมกับผู้เริ่มต้นใช้เป็นแนวทาง ในการสร้างและพัฒนาเว็บไซต์

- การวางแผน การวางแผนนับว่ามีความสำคัญมากในการสร้างเว็บไซต์ เพื่อให้การทำงานในขั้นตอนต่าง ๆ มีแนวทางที่ชัดเจนและสามารถปฏิบัติได้ตามที่ตั้งเป้าไว้ ซึ่งประกอบด้วย

- การกำหนดเนื้อหาและจุดประสงค์ของเว็บไซต์ การกำหนดเนื้อหาและจุดประสงค์ของเว็บไซต์ที่จะสร้าง นับเป็นสิ่งสำคัญอย่างมากในการเริ่มต้นสร้างเว็บไซต์เลยทีเดียว เพื่อให้เห็นภาพว่าเราต้องการนำเสนอข้อมูลแบบใด เช่น เว็บไซต์เพื่อให้ข้อมูลข่าวสาร การบริการด้านต่าง ๆ หรือขายสินค้า เป็นต้น เมื่อสามารถกำหนดจุดประสงค์ของเว็บไซต์ได้แล้ว เงื่อนไขเหล่านี้จะเป็นตัวกำหนดโครงสร้างรูปแบบรวมถึงหน้าตา และสีเว็บไซต์ของเราด้วย

- การกำหนดกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้การสร้าง และออกแบบเว็บไซต์ได้รับความนิยม การกำหนดกลุ่มเป้าหมายในการเข้าชมเว็บไซต์ก็นับว่ามีส่วนสำคัญไม่น้อย เช่น เว็บไซต์สำหรับเยาวชน นักเรียน นักศึกษาในการค้นหาข้อมูล หรือเว็บไซต์สำหรับบุคคลทั่วไปที่เข้าไปใช้บริการต่าง ๆ เป็นต้น

- การเตรียมข้อมูล เนื้อหาหรือข้อมูลจัดว่าเป็นสิ่งที่เชิญชวนให้ผู้อื่นเข้ามาเยี่ยมชมเว็บไซต์ และต้องทราบว่าข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ สามารถนำมาจากแหล่งใดบ้าง เช่น การคิดนำเสนอข้อมูลด้วยตัวเอง หรือนำข้อมูลที่น่าสนใจมาจากสื่ออื่น 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 ในขั้นตอนนี้เราจะจัดระบบเพื่อใช้เป็นกรอบสำหรับการออกแบบและดำเนินการในขั้นตอนต่อไป ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

- โครงสร้างและสารบัญของเว็บไซต์

- การใช้ระบบนำผู้เข้าชมไปยังส่วนต่าง ๆ ภายในเว็บไซต์หรือที่เราเรียกว่าระบบนำทาง (Navigation)

- องค์ประกอบที่ต้องนำมาใช้ เช่น สื่อมัลติมีเดีย ภาพกราฟิก แบบฟอร์มต่าง ๆ

- การกำหนดรูปแบบและลักษณะของเว็บเพจ

- การกำหนดฐานข้อมูล ภาษาสคริปต์หรือแอปพลิเคชันที่นำมาใช้ในเว็บไซต์

- การบริการเสริมต่าง ๆ

- การออกแบบเว็บไซต์ นับเป็นขั้นตอนในการออกแบบรูปร่าง โครงสร้างและลักษณะทางด้านการกราฟิกของหน้าเว็บเพจโดย โปรแกรมที่เหมาะสมในการออกแบบคือ Photoshop หรือ Fireworks ซึ่งจะช่วยให้การสร้างเค้าโครงของหน้าเว็บ และองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น ชื่อเว็บไซต์ โลโก้ รูป ไอคอน ปุ่มไอคอน ภาพเคลื่อนไหว แบนเนอร์โฆษณา เป็นต้น

- ในการออกแบบเว็บไซต์นั้นยังต้องคำนึงถึงสี สัน และรูปแบบของส่วนประกอบต่าง ๆ ที่ไม่ใช่ภาพกราฟิก เช่น ขนาดของตัวอักษร สีของข้อความ สีพื้น ลวดลายของเส้นกรอบเพื่อความสวยงาม และดึงดูดผู้เยี่ยมชมด้วย

เทคนิคการออกแบบเว็บไซต์

การออกแบบเว็บไซต์ที่น่าสนใจต้องพิจารณา 3 ประการ คือ

1. ออกแบบเว็บไซต์ที่เน้นเนื้อหา

เว็บไซต์บางประเภทจะเน้นเนื้อหา หรือข้อความเป็นหลัก ภายในเว็บไซต์จะประกอบไปด้วยตัวหนังสือ มีภาพประกอบบ้างแต่ไม่มาก เช่น เอนไซโคพีเดีย 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

แนวคิดในการออกแบบ

ดูจากเว็บไซต์อื่นเพื่อเป็นตัวอย่าง การดูจากเว็บไซต์อื่นบนอินเทอร์เน็ตเพื่อศึกษาเป็นตัวอย่างนั้น นับเป็นวิธีการที่ง่ายที่สุด แต่ก็ควรนำไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับเนื้อหา และกลุ่มเป้าหมายของเราด้วย

ศึกษาจากสื่อสิ่งพิมพ์ในรูปแบบต่าง ๆ สื่อสิ่งพิมพ์ในที่นี้ ได้แก่ แมกกาซีน โปสเตอร์โฆษณา โบรชัวร์ หรือหนังสือบางเล่มที่มีรูปแบบ และจุดดึงดูดความสนใจ สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในเว็บไซต์ของเราได้เช่นกัน

กระบวนการพัฒนาเว็บไซต์

การที่จะสร้างพัฒนาเว็บเพจ และนำเว็บไซต์เข้าสู่ระบบเวิลด์ ไวด์ เว็บ ให้คนอื่นเข้ามาเยี่ยมชมได้นั้น มีกระบวนการที่ผู้พัฒนาเว็บไซต์จะต้องศึกษาและปฏิบัติตาม ดังนี้

1. การวางแผนการทำงาน

การวางแผนการทำงานเปรียบเหมือนเข็มทิศที่จะชี้ทางให้เราทราบว่าควรจะไปทิศทางใดเพื่อไม่ให้หลงทาง

การสร้างเว็บไซต์ก็เหมือนกันจำเป็นต้องมีการวางแผนการทำงานให้รอบด้านก่อนที่จะเริ่มลงมือทำ โดยมีหลักที่ต้องกำหนดในการวางแผน ดังนี้

1. ระยะเวลาการทำงาน เป็นการกำหนดช่วงเวลาที่ใช้ในการสร้างเว็บ

2. ทีมงานหรือผู้ร่วมงาน ปกติการสร้างเว็บต้องทำงานเป็นทีม อย่างน้อยต้องมีผู้เชี่ยวชาญ 3 ฝ่าย คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษา HTML หรือโปรแกรมสร้างเว็บเพจ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ และตกแต่งภาพ และผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาหรือบรรณาธิการ

3. งบประมาณ เป็นการกำหนดค่าใช้จ่าย

4. อุปกรณ์หรือเครื่องมือช่วยงาน เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องสแกนเนอร์และรูปภาพ ประกอบเว็บเพจ เป็นต้น

5. ปัญหาและอุปสรรค

2. การรวบรวมและวิเคราะห์โครงสร้าง เป็นขั้นตอนหนึ่งที่ต้องจากการวางแผน เป็นการแผนงานไปปฏิบัติ โดยการรวบรวมข้อมูลที่จะต้องใช้ในการสร้างเว็บ ตามหัวข้อที่เลือกไว้ ทั้งเนื้อหา ภาพ เสียง และภาพเคลื่อนไหว เก็บรวบรวมเป็นไฟล์ข้อมูล หรือใส่แฟ้มแยกเป็นหมวดหมู่ เพื่อความสะดวกในการนำมาใช้งาน

3. การออกแบบและการสร้างเว็บไซต์ เป็นขั้นตอนการนำข้อมูลทั้งหมดมาสร้างเป็นเว็บไซต์ ด้วยภาษา HTML หรือเครื่องมือในการสร้างเว็บอื่น ๆ หลักสำคัญในการออกแบบและสร้างเว็บ คือ

1. กำหนดจุดประสงค์เว็บไซต์ โดยวางเป้าหมายของผู้เข้าชมว่าจะเป็นกลุ่มใด

2. เลือกเว็บเบราว์เซอร์ เป็นการเลือกเว็บเบราว์เซอร์ที่ใช้แสดงผลเว็บไซต์ จะได้กำหนดขนาด กว้าง ยาว และลักษณะการวางองค์ประกอบเว็บให้สวยงามและแสดงผลได้เร็ว

3. วางโครงร่างของเว็บไซต์ กำหนดโครงร่างว่ามีทั้งหมดกี่เว็บเพจ แต่ละเว็บเพจมีเนื้อหาอะไรบ้าง ควรเขียนเป็นแผนผังเว็บไซต์ออกมาบนกระดาษ

4. ออกแบบหน้าตาเว็บ เป็นขั้นตอนในการลงมือสร้างเว็บเพจแต่ละหน้าตามที่ได้ออกแบบไว้ พร้อมกับทดสอบผ่านเว็บเบราว์เซอร์ (แบบ Offline)

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

5. เผยแพร่ผ่านเว็บไซต์ เป็นการเผยแพร่ให้คนทั่วไปได้รู้จัก หรือเรียกว่าการอัปโหลด (Upload) โดยเจ้าของเว็บจะต้องจดทะเบียนโดเมนเนม และเช่าพื้นที่โฮสต์ ก็สามารถนำเว็บเพจอัปโหลดขึ้นสู่อินเทอร์เน็ต และประชาสัมพันธ์ให้คนทั่วไปได้รู้จัก การที่จะทำให้คนรับรู้ และเข้ามาใช้บริการเว็บไซต์ได้มากนั้นจะต้องมีการประชาสัมพันธ์อย่างต่อเนื่อง และใช้เวลาพอสมควร และถ้าจะให้ดีควรมีเคาน์เตอร์ (Counter) หรือตัวจดสถิติผู้เข้าชม ก็จะช่วยให้ประเมินได้ว่าเว็บไซต์ของเราได้รับความสนใจมากน้อยเพียงใด

6. การพัฒนาเว็บไซต์ เป็นการปรับปรุงเนื้อหา ภาพประกอบหรืออัปเดต (Update) เว็บไซต์ ถือเป็นขั้นตอนสำคัญเพราะในโลกของอินเทอร์เน็ตมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วอยู่ตลอดเวลา ผู้ชมเว็บมักจะใช้เวลาในการค้นหา และเปิดผ่านเว็บไซต์ต่าง ๆ อย่างรวดเร็วหากพบว่าเว็บไซต์ของเราไม่ได้เปลี่ยนแปลงหรือมีข้อมูลใหม่ ๆ เพิ่มขึ้นเลย ผู้เข้าชมเว็บก็จะลดจำนวนลงไปเรื่อย ๆ จนกลายเป็นเว็บที่ไม่มีผู้คนเข้ามาเลยหรือเป็นเว็บที่ตายแล้ว

ดังนั้นการปรับปรุงเว็บไซต์อยู่เสมออาจจะวันละครั้ง หรือสัปดาห์ละครั้ง โดยเพิ่มข้อมูลข่าวสารใหม่ ๆ อยู่เป็นประจำจะทำให้เว็บไซต์ทันสมัย ผู้คนเข้าชมเป็นประจำและมากขึ้นจนพัฒนาเป็นเว็บไซต์ยอดนิยมได้ในที่สุด

สีกับการออกแบบ

การใช้สีกับงานออกแบบนั้น อยู่ที่นักออกแบบมีจุดมุ่งหมายใด ที่จะสร้างความสนใจ ความเข้าใจต่อผู้ดู เพื่อให้เข้าถึงจุดหมายที่ตนต้องการ หลักของการใช้สีดังนี้

2.4.1 การใช้สีวรรณะเดียว ความหมายของสีวรรณะเดียว (tone) คือกลุ่มสีที่แบ่งออกเป็นวงล้อของสีเป็น 2 วรรณะ คือ วรรณะร้อน (warm tone) ซึ่งประกอบด้วย สีเหลือง สีส้ม สีแดง สีม่วง สีเหล่านี้ให้อิทธิพล ต่อความรู้สึก ตื่นเต้น เร้าใจ กระฉับกระเฉง ถือว่าเป็นวรรณะร้อน และ วรรณะเย็น (cool tone) ประกอบด้วย สีเหลือง สีเขียว สีน้ำเงิน สีม่วง สีเหล่านี้ดู เย็นตา ให้ความรู้สึก สดชื่น (สีเหลืองกับสีม่วงอยู่ได้ทั้งสองวรรณะ) การใช้สีแต่ละครั้งควรใช้สีวรรณะเดียวในภาพทั้งหมด เพราะจะทำให้ภาพความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน (เอกภาพ) กลมกลืน มีแรงจูงใจให้คล้อยตามได้

2.4.2 การใช้สีต่างวรรณะ หลักการทั่วไป ใช้อัตราส่วน 80% ต่อ 20% ของวรรณะสี คือ ถ้าใช้สีวรรณะร้อน 80% สีวรรณะเย็นก็ 20% เป็นต้น ซึ่งการใช้แบบนี้สร้างจุดสนใจของผู้ดู ไม่ควรใช้อัตราส่วนที่เท่ากันเพราะจะทำให้ไม่มีสีโดดเด่น ไม่น่าสนใจ

2.4.3 การใช้สีตรงกันข้าม สีตรงข้ามจะทำให้ความรู้สึกที่ตัดกันรุนแรง สร้างความเด่น และเร้าใจได้มากแต่หากใช้ไม่ถูกหลัก หรือ ไม่เหมาะสม หรือใช้จำนวนสีมากเกินไป ก็จะทำให้ความรู้สึกพร่ำมัว ลายตา ขัดแย้ง ควรใช้สีตรงข้าม ในอัตราส่วน 80% ต่อ 20% หรือหากมีพื้นที่

เท่ากันที่จำเป็นต้องใช้ ควรนำสีขาว หรือสีดำ เข้ามาเสริม เพื่อ ตัดเส้นให้แยกออก จาก กันหรืออีกวิธีหนึ่งคือการลดความสดของสีตรงข้ามให้หม่นลงไปสีตรงข้ามมี 6 คู่ได้แก่ สีเหลือง ตรงข้ามกับ สี ม่วง , สีแดง ตรงข้ามกับ สีเขียว , สีนํ้าเงิน ตรงข้ามกับ สีส้ม , สีเขียวเหลือง ตรงข้ามกับ สีม่วงแดง , สีส้มเหลือง ตรงข้ามกับ สีม่วงนํ้าเงิน , สีส้มแดง ตรงข้ามกับ สีเขียวนํ้าเงิน



รูปที่ 2.11 วงล้อของสี

ที่มา : ออนไลน์ (<http://www.comneta.com>)

2.4.4 สีร้อน (สีอุ่น) Warm Colors นับจากโทนสีเหลือง ชมพู แดง ส้ม ม่วง น้ำตาล สีเหล่านี้ให้ความหมายที่เราร้อน ก้าวร้าว มีอิทธิพลต่อการดึงดูดและกระตุ้นอารมณ์ได้ มากกว่าโทนสีอื่น ๆ สีเหล่านี้จะใช้มากกับงานประเภท ห้วนหนังสือ นิติศาสตร์ แคตตาล็อก ตลอดจนป้ายโฆษณาต่าง ๆ ซึ่งจะกระตุ้นความสนใจต่อผู้พบเห็นได้เร็วสีโทนร้อน คือสีที่ให้ความหมาย รื่นเริง สดชื่น อบอุ่น ปลอดภัย

2.4.5 สีเย็น (Cool Colors) เริ่มจากสีเทา ฟา นํ้าเงิน เขียว สีโทนนี้จัดอยู่ในสีโทนเย็น ให้ อารมณ์ความรู้สึก สงบ สะอาด เย็นสบาย

2.4.6 สีขาว (White) คือสีแห่งความสะอาด บริสุทธิ์ ไร้เดียงสา เหมือนกับสำนวนที่ ชอบพูดว่า "เด็กที่เกิดมาเหมือนผ้าขาวที่ยังไม่มีรอยแปดเปื้อน"

2.4.7 สีดำ (Black) คือ สัญลักษณ์แห่งความโศกเศร้า และความตาย และบางความหมายใช้แทนความชั่วร้าย ในความหมายของคนยุโรป อเมริกา แทนความเป็นผู้ดี ขริมน มั่นคง

2.4.8 สีแดง (Red) คือสีแห่งความกระตือรือร้น เราร้อน รุนแรง สะเทือนอารมณ์ มีพลัง ความสว่างโชติช่วง เป็นสัญลักษณ์แห่งความรัก ดึงดูด ความสนใจ หากเป็นสีชมพู ซึ่งความเข้มของสีจะจางลงจะให้ความรู้สึกหวาน โรแมนติก

2.4.9 สีเหลือง (Yellow) คือสีสดชื่น ร่าเริงมีชีวิตชีวา เป็นสีที่เข้าได้กับทุกสี

2.4.10 สีเขียว (Green) คือสีของต้นไม้ ใบหญ้า เป็นสัญลักษณ์ของความสงบ เรียบง่าย ความเข้มของสีเขียวให้ความหมายถึงความอุดมสมบูรณ์

2.4.11 สีฟ้า (Blue) คือ สีแห่งท้องฟ้า และน้ำทะเล เป็นสัญลักษณ์ของความสงบ เยือกเย็น มั่นคง แต่เต็มไปด้วยพลัง หากเป็นสีฟ้าอ่อนจะให้ความรู้สึก สดชื่น สวยงาม กระฉับกระเฉงเป็นหนุ่มสาว

2.4.12 สีม่วง (Purple) คือสีแห่งความลึกลับ ซ่อนเร้น เป็นสีที่มีอิทธิพลต่อจินตนาการ และความอยากรู้อยากเห็นของเด็ก เช่น เรื่องเทพนิยายต่าง ๆ

2.4.13 สีนํ้าตาล (Brown) เป็นสีสัญลักษณ์แห่งความรุ่มรวยเปรียบเสมือนต้นไม้มีใบร่วงหล่นเมื่อถึงอายุขัย เป็นสีที่ให้ความหมายดูเหมือนธรรมชาติ เช่น สีนํ้าตาลอ่อน และสีแก่นของลายไม้เป็นต้น

2.4.14 สีแจ่ม (Vivid Colors) คือสีที่สะดุดตาเรามองเห็นได้ไกล โทนสีตัดกันแบบตรงข้าม เช่น แดงกับดำ เหลืองกับน้ำเงิน เขียวกับแดง ดำกับเหลืองเป็นต้น สีจำพวกนี้นิยมใช้กันมากในงานของเด็กเล่น ภัตตาคาร ร้านอาหาร ประเภทฟาสต์ฟู้ด ค่าเฟ่ ข้อเสียของสีประเภทนี้หากใช้จำนวนสีมากจะดูล้นตา พร่า วิธีใช้ที่ดีควรใช้หนึ่งหรือสองสีเป็นตัวเน้นหนัก

2.4.15 สีจาง (สีอ่อน) Light Colors ให้ความหมายที่ดูอ่อนโยน เบาหวานเหมือนคลื่นเมฆหรือปุยฝ้าย ช่วยให้พื้นที่ที่แคบดูให้กว้างขึ้น โทนสีจำพวกนี้จะใช้กันมากกับเสื้อผ้า สตรี ชุดชั้นใน แฟชั่นชุดนอน ในงานศิลปะบางอย่างใช้สีอ่อน เป็นพื้นฉากหลัง เพื่อขับให้รูปทรงลอยเด่นขึ้น

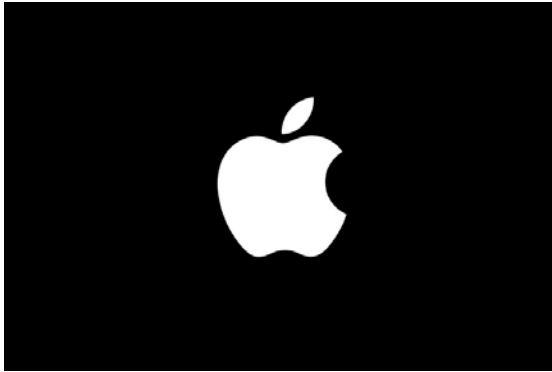
2.4.16 สีทึบ (Dull Color) คือสีอ่อนที่ค่อนข้างเข้มหรือสีที่เจือจางลง ให้ความรู้สึที่ สลัว ลาง มัว บางครั้งดูเหมือนฝุ่น และดูคล้ายเกรียด

2.4.17 สีมืดทึบ (Dark Colors) ให้ความรู้สึที่หนัก แข็งแกร่ง เข้ม มีพลัง สัมผัสได้จากสีเครื่องแต่งกายของทหาร สีสุทของผู้ชาย ชุดฟอร์มของช่าง เป็นต้น

การออกแบบโลโก้

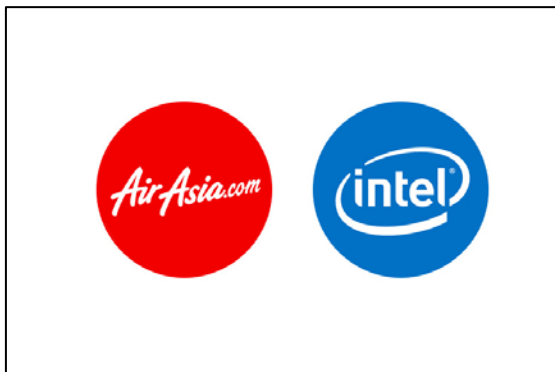
การออกแบบโลโก้นั้นถือว่าเป็นอีกสิ่งหนึ่ง โจทย์ที่ยากสำหรับนักออกแบบ เพราะว่าโลโก้นั้นกระบวนการคิดจะต้งซับซ้อนมากกว่าออกแบบ Artwork ทั่วไป นั่นก็เพราะ การออกแบบโลโก้นั้นจะต้องคิดถึงความหมายที่แอบแฝง สี รูปร่าง เพื่อให้เหมาะสมกับภาพลักษณ์ของแบรนด์หรือธุรกิจนั้นๆ

1. โลโก้ที่ดีต้องจดจำได้ง่าย



โลโก้เป็นตัวบ่งบอกถึงธุรกิจของคุณว่าแตกต่างจากธุรกิจอื่นๆหรือคู่แข่งขนาดไหน และโลโก้ที่ดีจะต้องสามารถทำให้คนจดจำแบรนด์ธุรกิจของคุณได้แม้ว่าจะทำการจับordanผ่านหรือเห็นผ่าน ๆ ก็ต้องจดจำให้ได้ ยกตัวอย่างง่าย ๆ เวลาเห็นโลโก้ของ Apple แล้วเราก็คิดถึง iPhone คิดถึง Macbook แต่พอเราเห็นโลโก้อื่น ๆ ที่มีรูปร่างคล้ายกันเราก็จะคิดถึง Apple ก่อน เพราะโลโก้ นั้นถึงจดจำโดยสมองเราไปแล้ว

2. ตัวอักษรบนโลโก้สำคัญมาก



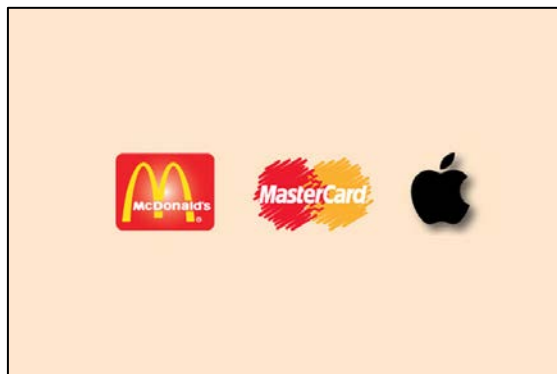
ฟอนในโลโก้ นั้นสำคัญมากๆ เพราะมันสามารถที่จะส่งเสริมหรือทำลายโลโก้ของเรานั้นได้ในทันที หากเราเลือกที่ไม่เหมาะสมกับบุคลิกของธุรกิจ เทคนิคง่าย ๆ ของการใช้ฟอนต์กับโลโก้ เราควรจะใช้ฟอนต์ไม่เกิน 10 – 20 ตัวอักษรเท่านั้น เพื่อไม่ให้โลโก้ของเรานั้นดูไม่ร่ก และไม่อึดอัดจนเกินไป ขนาด , ระยะห่าง และน้ำหนักของตัวอักษรจัดให้ดีเพื่อส่งเสริมโลโก้ และธุรกิจของเรา

3. เลือกสีให้เหมาะสม



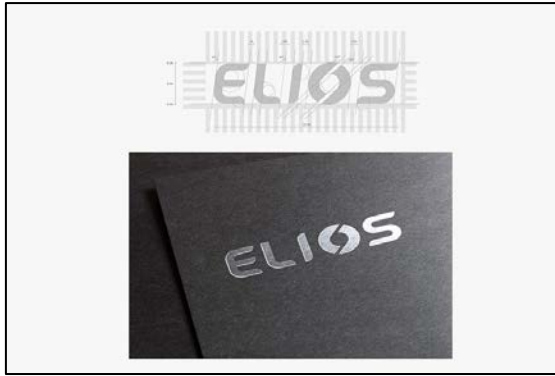
สีทุกสีมีความหมายทำให้เรามองโลโก้แล้วรู้สึกถึงสิ่งที่กำลังถูกสื่อออกมา พยายามเลือกสีให้เหมาะสม และดูบ่งบอกถึงธุรกิจของเรา เพราะสีที่เราเลือกนั้นจะถูกจดจำไปในองค์กรตลอดไป เทคนิคง่าย ๆ สำหรับคนที่ยังไม่มีพื้นฐานแนะนำว่าควรเข้าใจทฤษฎีการใช้สีและความหมายของสีแต่ละสีเสียก่อน

4. อย่าใช้ Effect บนโลโก้เยอะเกินไป



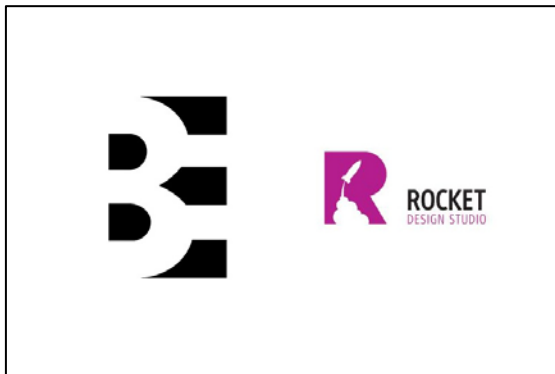
โลโก้นั้นต้องการความเรียบง่าย และความหมายที่ดูแล้วสามารถจดจำได้ง่าย อย่าพยายามใช้ Effect แปลก ๆ บนโลโก้เพราะนั่นจะทำให้โลโก้ของเรานั้นดูไม่มีพลังเลย

5. ออกแบบโลโก้จากพื้นหลังสีขาว



เริ่มแรกออกแบบพยายามใช้พื้นหลังสีขาวก่อนเพราะนั้นจะสามารถทำให้เราเห็นองค์ประกอบต่างๆ ของโลโก้ได้ชัดมากขึ้น หลังจากออกแบบบนพื้นหลังสีขาวเสร็จแล้วค่อยนำไปต่อยอดทำอย่างอื่น ต่อเช่น พื้นหลังสีดำหรือทำเป็นลายไม้ สิ่งเหล่านี้จะมาคอยช่วยส่งเสริมโลโก้ของเราในภายหลัง

6. เล่นกับพื้นที่ว่าง



ลองเล่นกับพื้นที่ในตัวโลโก้ให้มีความหลากหลายมากขึ้น และที่สำคัญต้องทำให้โลโก้เกิดความรู้สึกของการจัดวาง การเล่นกับพื้นที่ว่างนั้นจะสามารถทำให้โลโก้ที่เป็นตัวอักษรดูไม่อึดอัดจนเกินไป

7. อย่าใช้สีรุ้ง



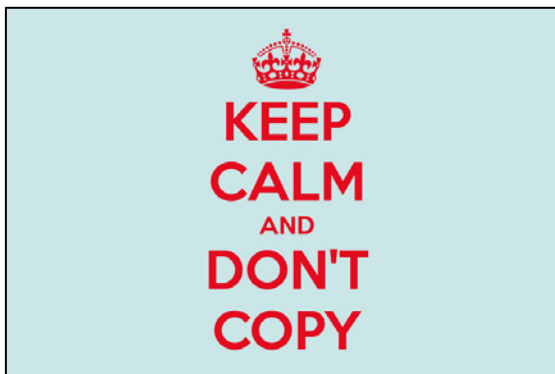
สีเขียวๆดูสวยดีแต่กับโลโก้นั้นไม่ใช่ โลโก้ที่ดีหรือโลโก้ระดับโลกนั้นสังเกตได้เลยที่ใช้สีไม่เกิน 1 – 2 สี เพียงเพื่อต้องการให้คนจดจำกับสีนั้นไปตลอดเวลา

8. โลโก้ไม่ใช่แค่สวยงามแต่ต้องสื่อความหมายให้ได้



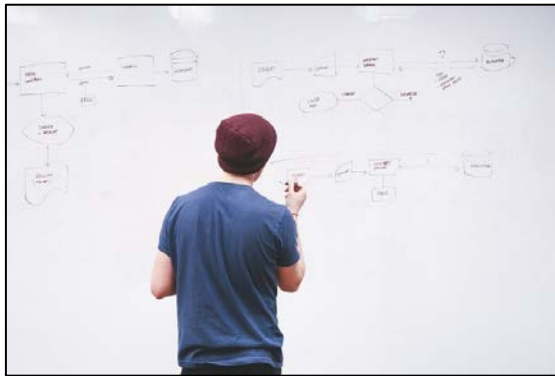
โลโก้เป็นหน้าตาในส่วนแรกของบริษัทที่ลูกค้าจะดู จึงไม่จำเป็นต้องออกแบบให้ดูดีมากมาย แต่ควรที่จะต้องออกแบบให้สื่อความหมายได้ และทำให้คนจดจำได้ง่ายเพราะโลโก้จะอยู่กับธุรกิจหรือแบรนด์นั้นๆ ไปตลอด

9. อย่า Copy งานคนอื่น



ถ้าคิดไม่ออกหรือทำไม่ได้ไม่ควรจะไป Copy งานคนอื่น เพราะสมัยนี้โลกแห่งอินเทอร์เน็ตมันแคบ ค้นหาไม่นานก็เจอ คำว่า Inspiration กับ Copy มันต่างกัน ถ้าเป็นแค่ Inspiration ยังพอได้แต่ถ้า Copy เลยอาจจะทำให้ความน่าเชื่อถือของเราลดลง

10. โลโก้ที่ต้องผ่านการคิดอย่างรอบคอบ



หลายคนลงมือทำโลโก้ไปโดยที่ยังไม่มีจุดประสงค์หรือไอเดียด้วยซ้ำ ซึ่งมันไม่ดีเสียเลยเพราะเราต้องไม่ลืมว่าโลโก้นั้นจะต้องอยู่กับธุรกิจหรือองค์กรนั้นต่อไปอีกนาน เพราะฉะนั้นก่อนเริ่มทำโลโก้ทุกครั้งควรจะต้องคิดให้รอบคอบในทุกๆอย่างหรือทุกองค์ประกอบเสียก่อน

ที่มา : www.bluesodapromo.com

การออกแบบแบนเนอร์

การออกแบบแบนเนอร์ ส่วนหัวเว็บ แบบ Responsive Design การทำเว็บไซต์โดยทั่วไปมักจะออกแบบแบนเนอร์ ให้มีความกว้างตามขนาดของหน้าเว็บ เช่น 1000 x 200 / 1000 x 300 / 1000 x 400 หรือขนาดอื่น ๆ ก็ว่ากันไป แต่แล้ววันหนึ่ง เมื่อได้เข้าสู่เทรนด์ของ Responsive web ทำให้เราไม่สามารถที่จะออกแบบหัวเว็บในลักษณะนี้ได้อีกต่อไปแล้ว เพราะถ้าออกแบบในลักษณะเดิม เมื่อเปิดดูในโมบายเว็บ แน่นอนว่าภาพมันถูกย่อส่วนลงมา ตัวหนังสือทั้งหมดก็จะเล็กลงทันที คงถึงเวลาที่จะต้องอินเทรนด์การทำแบนเนอร์ส่วนหัวเว็บแบนเนอร์ส่วนหัวเว็บ นี่มันก็คือรูปภาพที่แสดงผลอยู่ด้านบนสุดของเว็บไซต์ ซึ่งเบื้องต้นจะมีรูปภาพส่วนหัวที่ออกแบบเทมเพลตเริ่มต้นที่คุณเลือกใช้ งานระบบจะรองรับนามสกุล .JPG, .PNG, .GIF, .SWF โดย Ready Planet ซึ่งคุณสามารถใส่รูปภาพแบนเนอร์ที่คุณสร้างขึ้นเอง ได้จากโปรแกรมตกแต่งภาพ อย่างเช่น Photoshop, PhotoScape หรือจะเป็นแอนิเมชันจาก Flash ผ่าน Program Adobe Flash

ส่วนการทำเว็บไซต์แบบ Responsive หลายท่านก็คงรู้ว่าแล้วนะคะว่ามันก็คือ การทำให้เว็บไซต์ของเรานั้นสามารถที่จะ รองรับหน้าจอ Smartphone, Tablet, และ Desktop ในเว็บไซต์เดียว ซึ่งเป็นเทรนด์สำหรับงานเว็บดีไซน์ในช่วงนี้คะ เพราะเป้าหมายของ Responsive Design ก็คือการออกแบบเว็บให้มีความสะดวกง่ายต่อผู้ใช้มือถือเป็นหลัก

รูปภาพที่นำมาออกแบบมาเพื่อใช้งานเป็นแบนเนอร์ส่วนหัวเว็บนั้น จะมีขนาดความกว้างแตกต่างกันออกไป ขึ้นอยู่กับขนาดเทมเพลตที่เราเลือกใช้งาน

กรณีใช้ Flash Template (ไฟล์ภาพส่วนหัวจะต้องเป็นไฟล์นามสกุล .swf เท่านั้น)

เทมเพลตขนาด 1024×768 pixels ควรจะมีขนาดรูปส่วนหัวคือ 900×200 pixels

เทมเพลตขนาด 800×600 pixels ควรจะมีขนาดรูปส่วนหัวคือ 770×200 pixels

ส่วนกรณีที่ใช้ เทมเพลตธรรมดา (ไฟล์ภาพส่วนหัวจะต้องเป็นไฟล์นามสกุล .jpg, .png, .gif)

เทมเพลตแบบเต็มหน้าจอ (Fullscreen) นั้นควรจะมีขนาดรูปส่วนหัว 1004×200 pixels

เทมเพลตขนาด 1024×768 pixels ควรจะมีขนาดรูปส่วนหัวคือ 900×200 pixels

เทมเพลตขนาด 800×600 pixels ควรจะมีขนาดรูปส่วนหัวคือ 770×200 pixels

โครงการที่เกี่ยวข้อง

โครงการเว็บไซต์เรื่อง ความสำคัญของศาสนา นายณัฐพงศ์ น้อยพานิช จัดทำขึ้นเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับศาสนาทั้ง 4 เพื่อให้รู้และเข้าใจความหมาย และความสำคัญของศาสนา

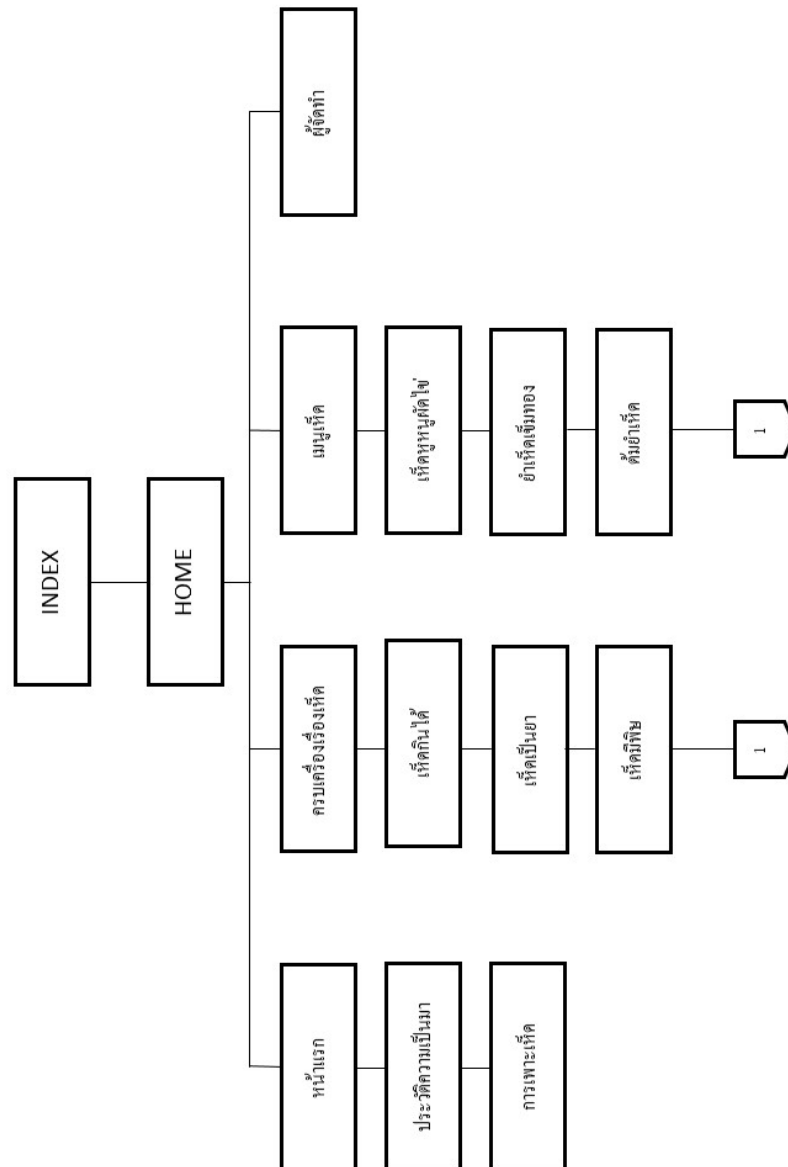
โครงการเว็บไซต์เรื่อง ระบบสุริยะ นายภัทรกร อัฐมิเดช จัดทำขึ้นเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับการกำเนิดระบบสุริยะและองค์ประกอบระบบสุริยะ เพื่อให้สามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ต่อไป

โครงการเว็บไซต์เรื่อง พันธุ์ไม้สงวนที่คสรอนุรักษ์ นายเอกสิทธิ์ การสาถิ จัดทำขึ้นเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับ พันธุ์ไม้สงวน ประวัตินของป่าไม้ เพื่อให้เข้าใจถึงการดูแลอนุรักษ์ป่าไม้และประวัตินของพันธุ์ไม้สงวนแต่ละชนิด

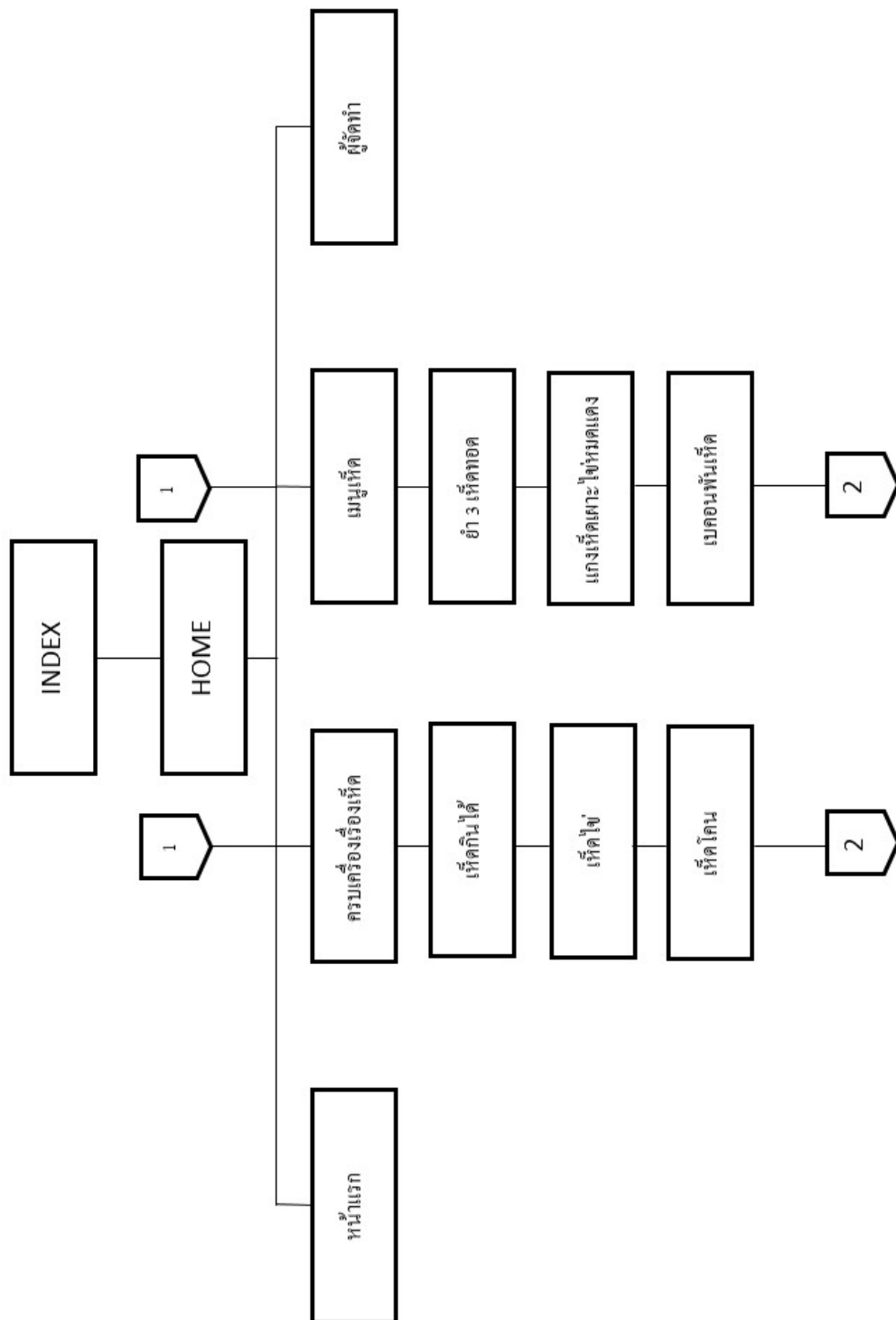
บทที่ 3

การออกแบบระบบงานด้วยคอมพิวเตอร์

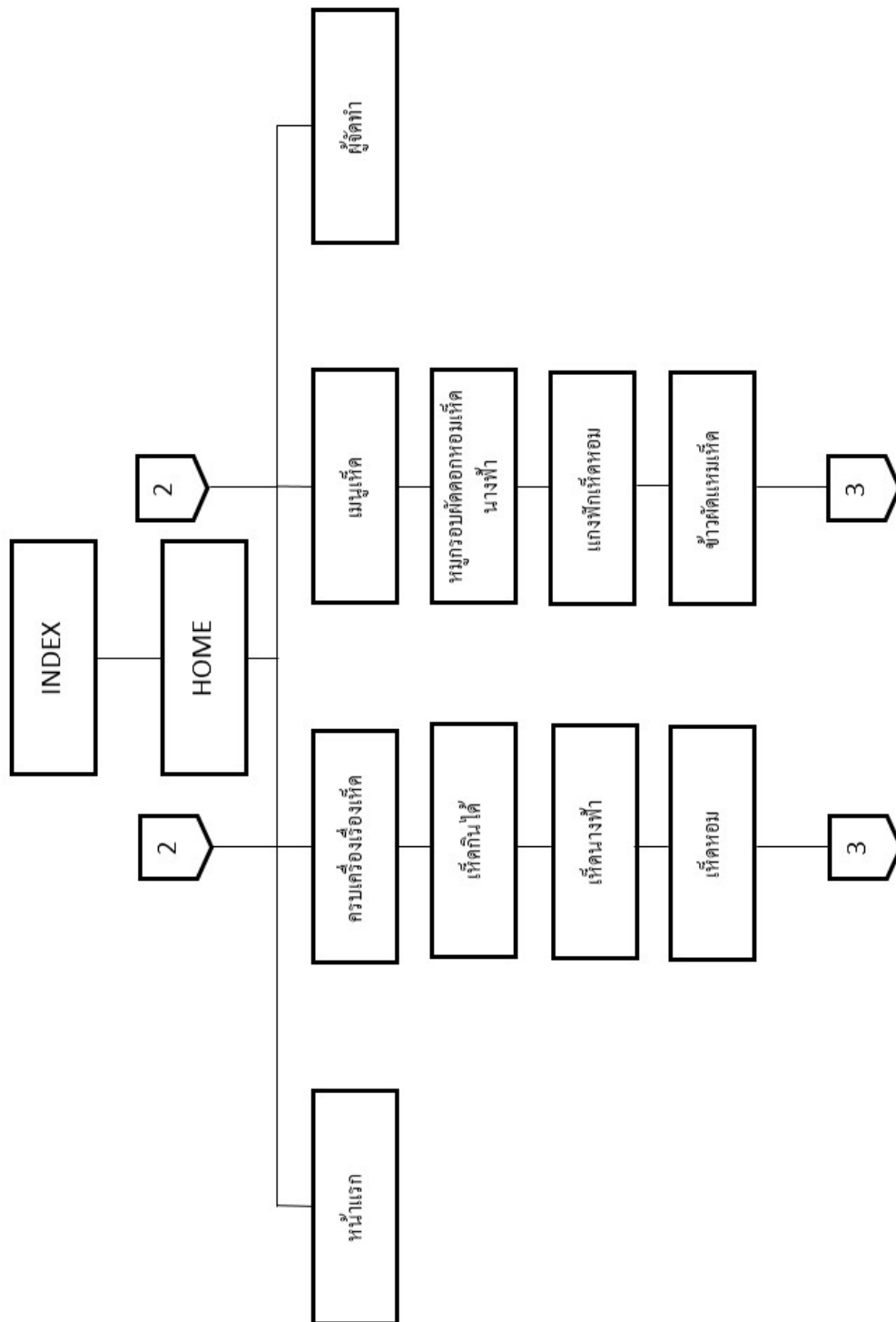
3.1 การออกแบบ Site Map



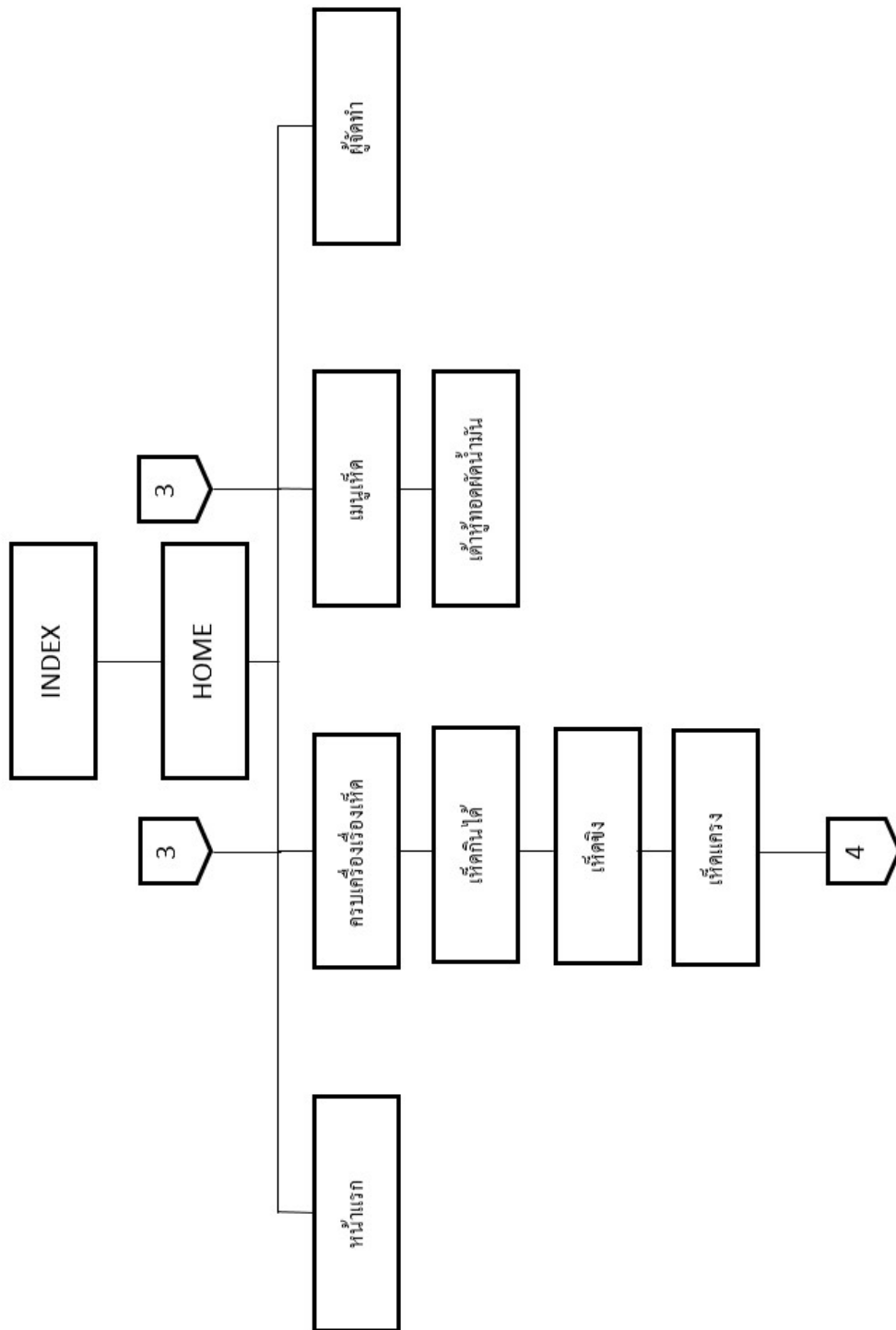
รูปที่ 3.1 การออกแบบ Site Map



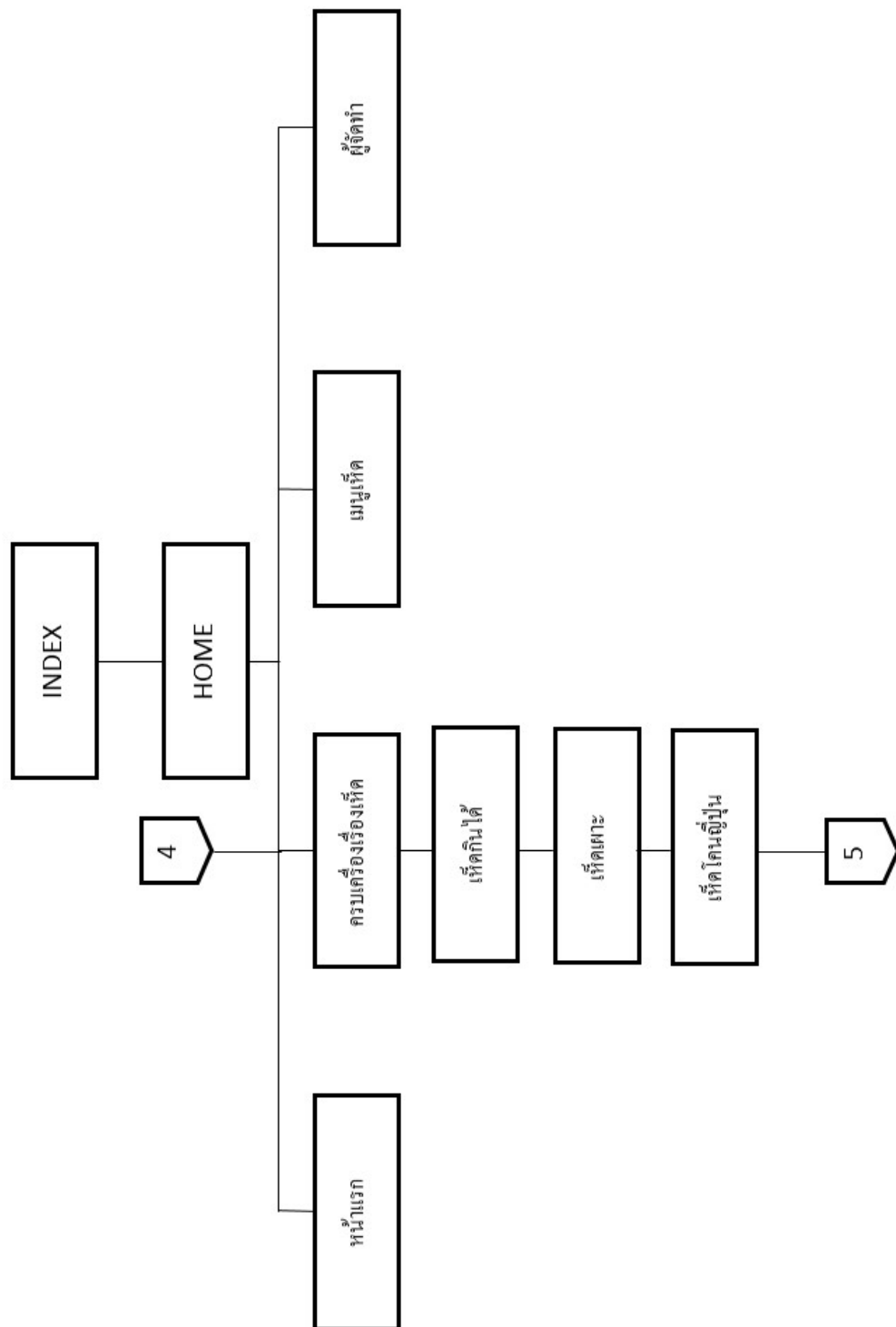
รูปที่ 3.2 การออกแบบ Site Map (ต่อ)



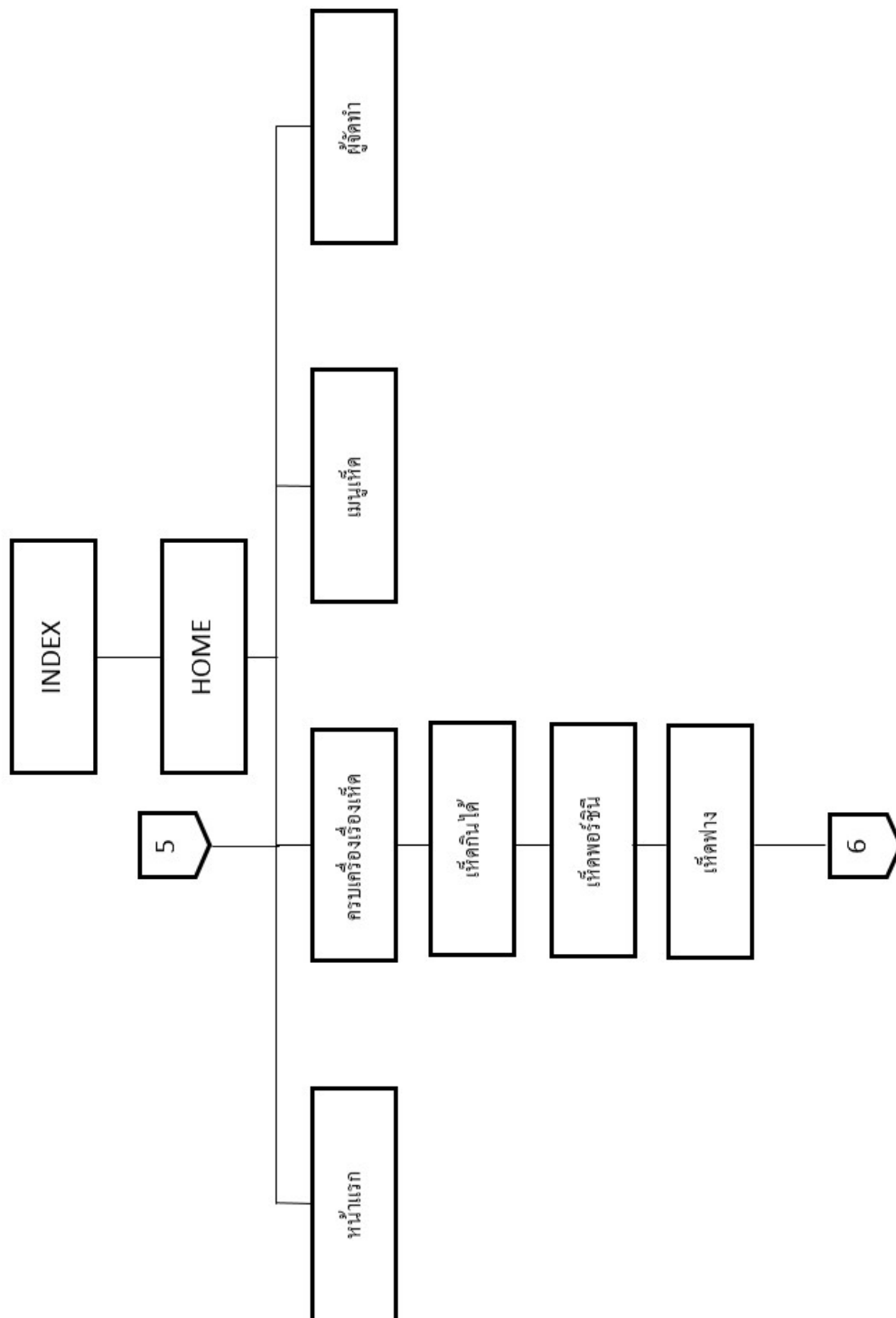
รูปที่ 3.3 การออกแบบ Site Map (ต่อ)



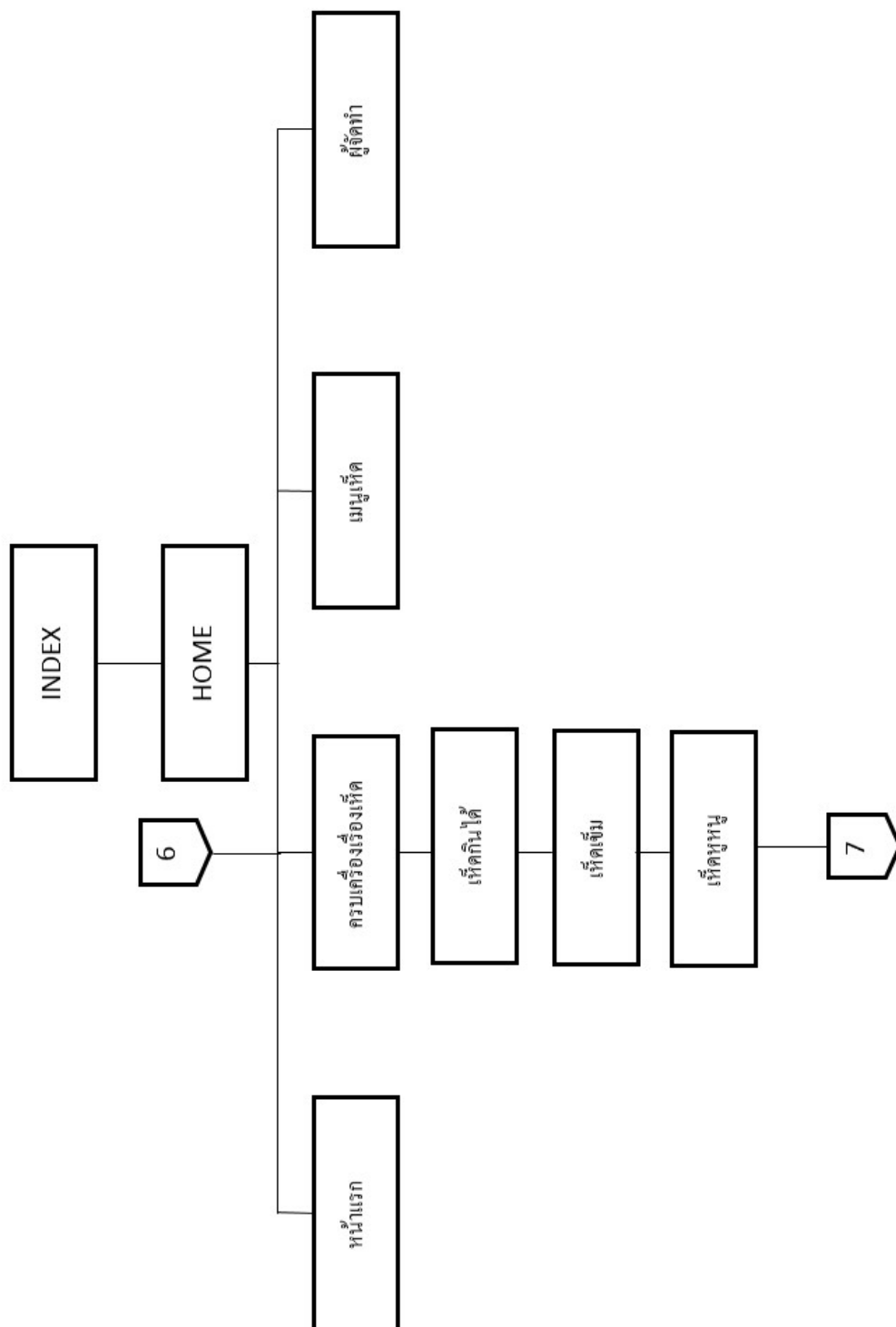
รูปที่ 3.4 การออกแบบ Site Map (ต่อ)



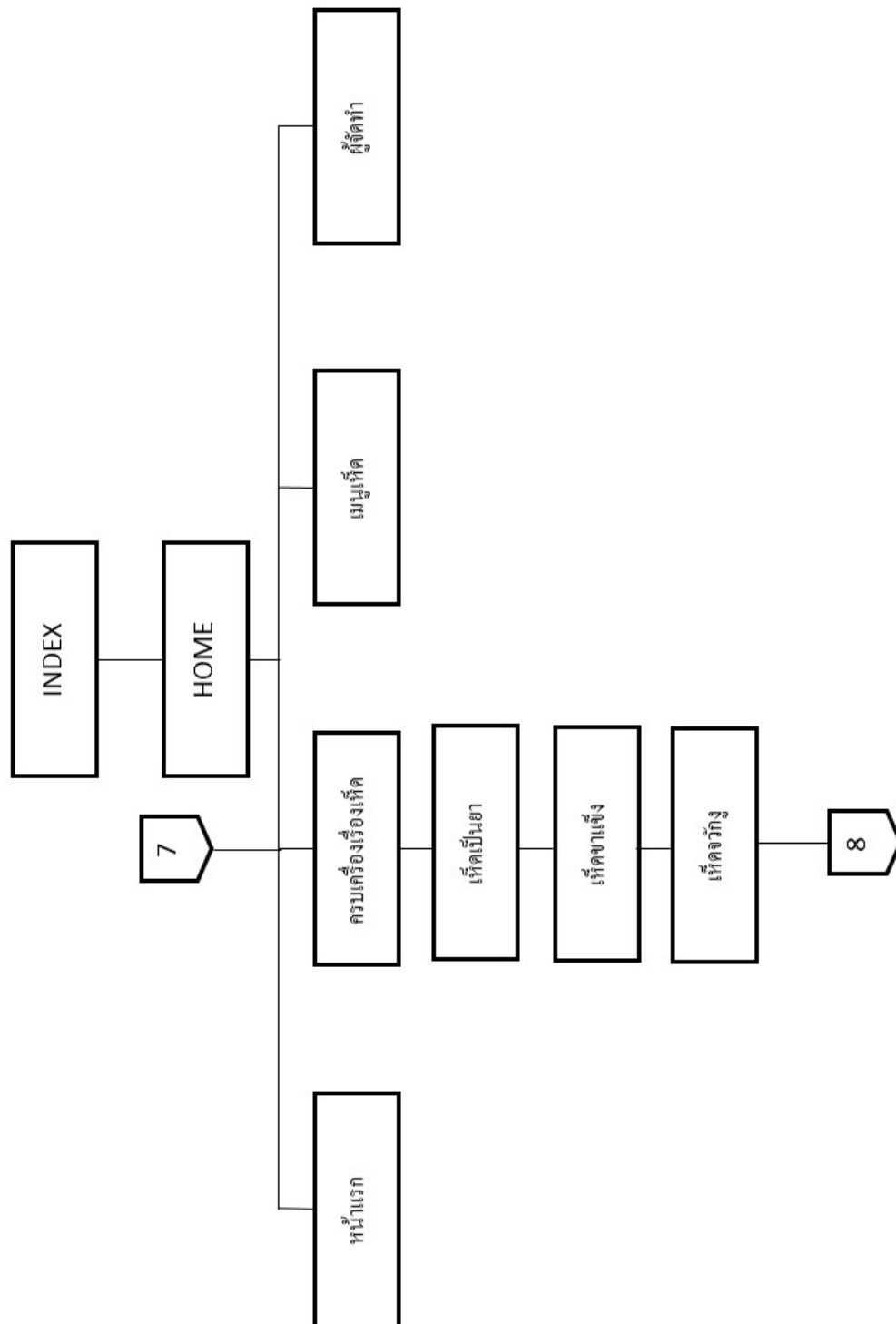
รูปที่ 3.5 การออกแบบ Site Map (ต่อ)



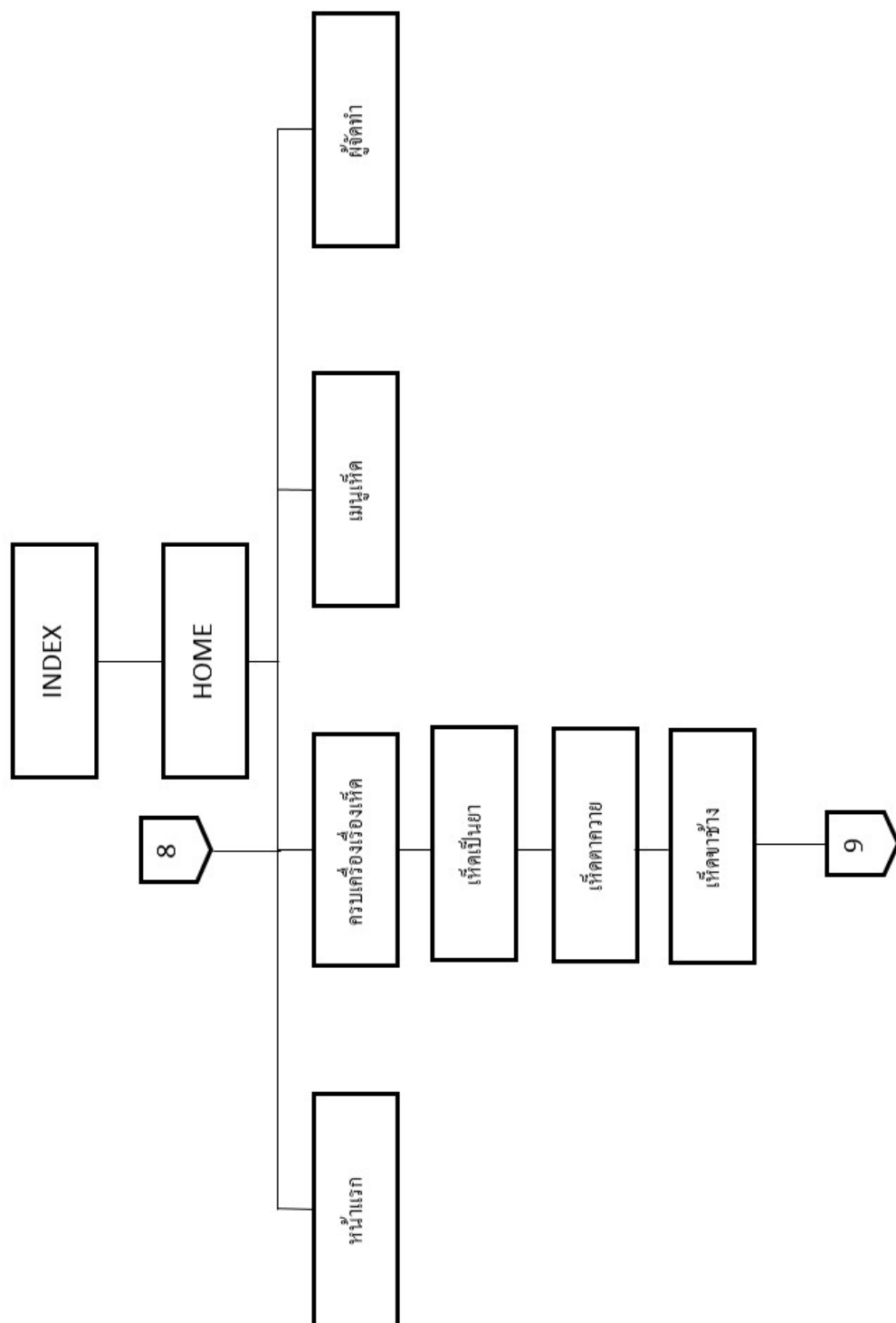
รูปที่ 3.6 การออกแบบ Site Map (ต่อ)



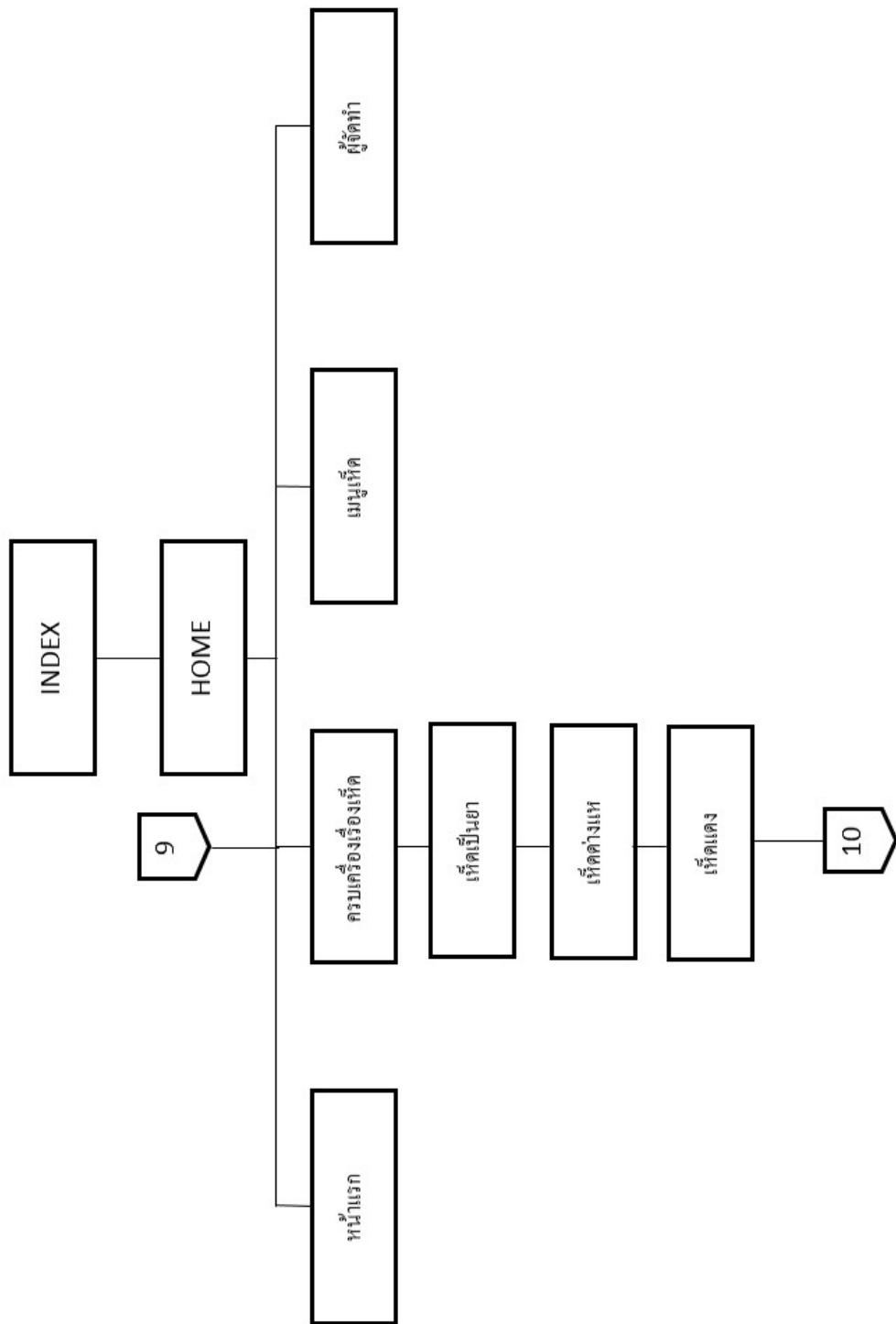
รูปที่ 3.7 การออกแบบ Site Map (ต่อ)



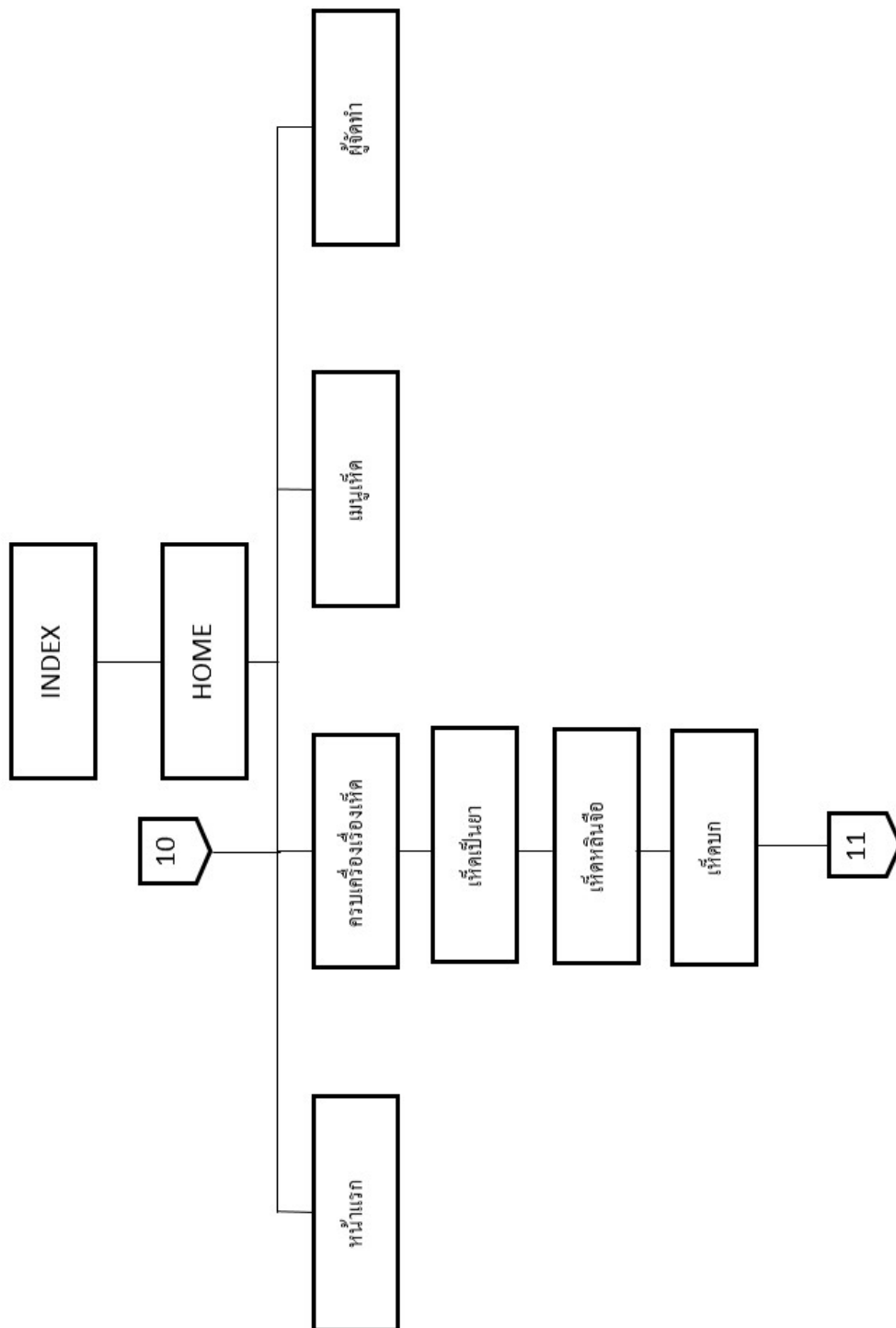
รูปที่ 3.8 การออกแบบ Site Map (ต่อ)



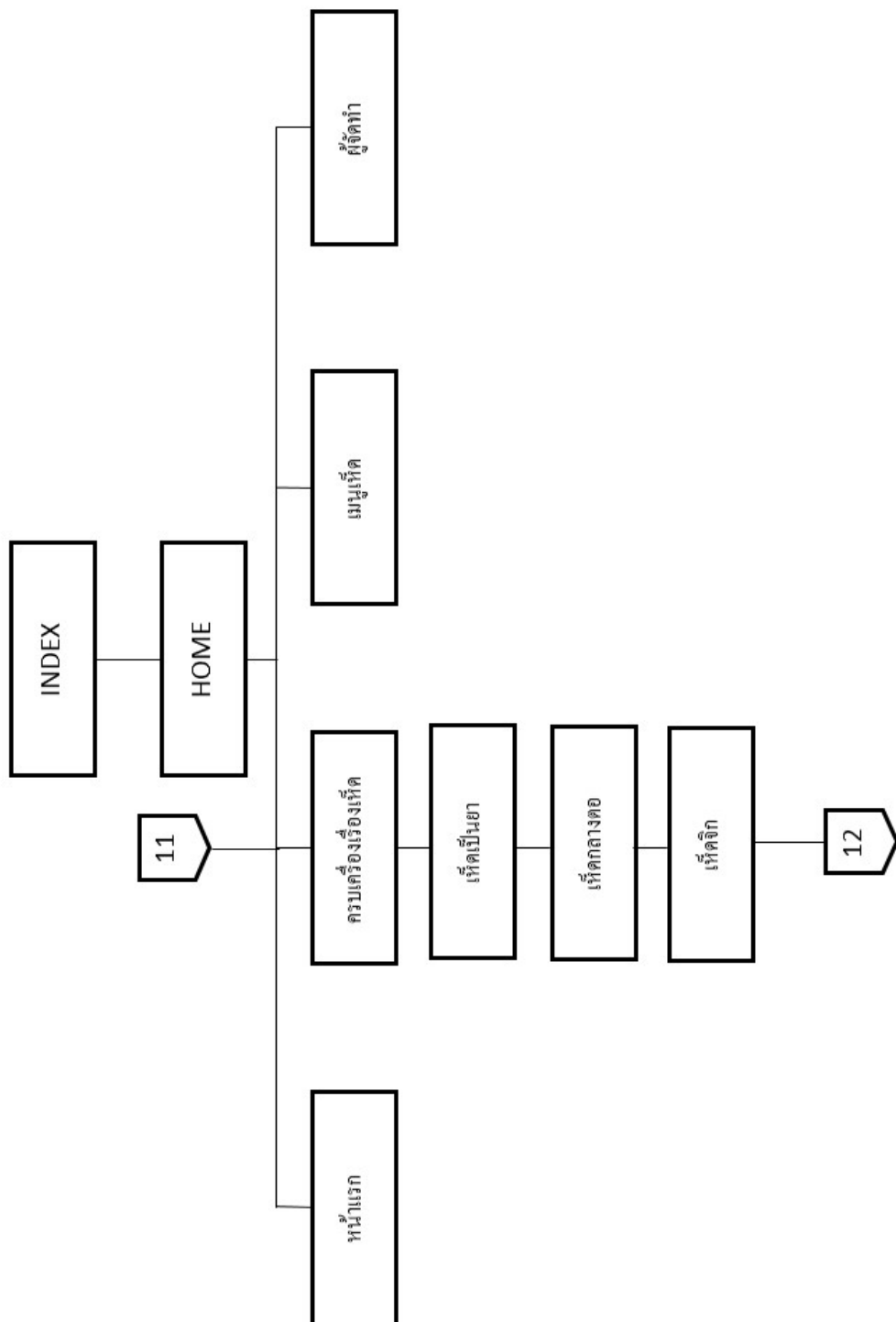
รูปที่ 3.9 การออกแบบ Site Map (ต่อ)



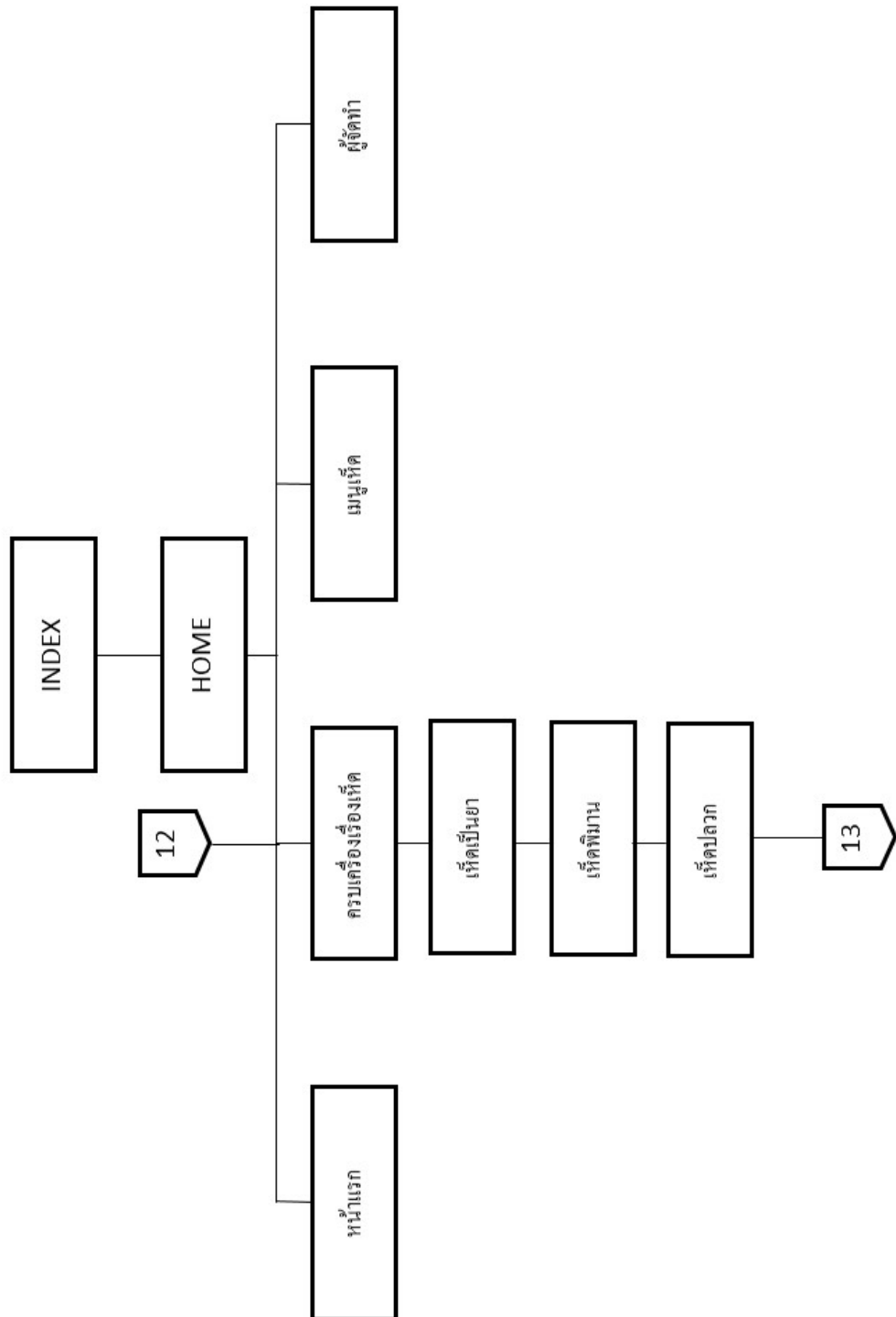
รูปที่ 3.10 การออกแบบ Site Map (ต่อ)



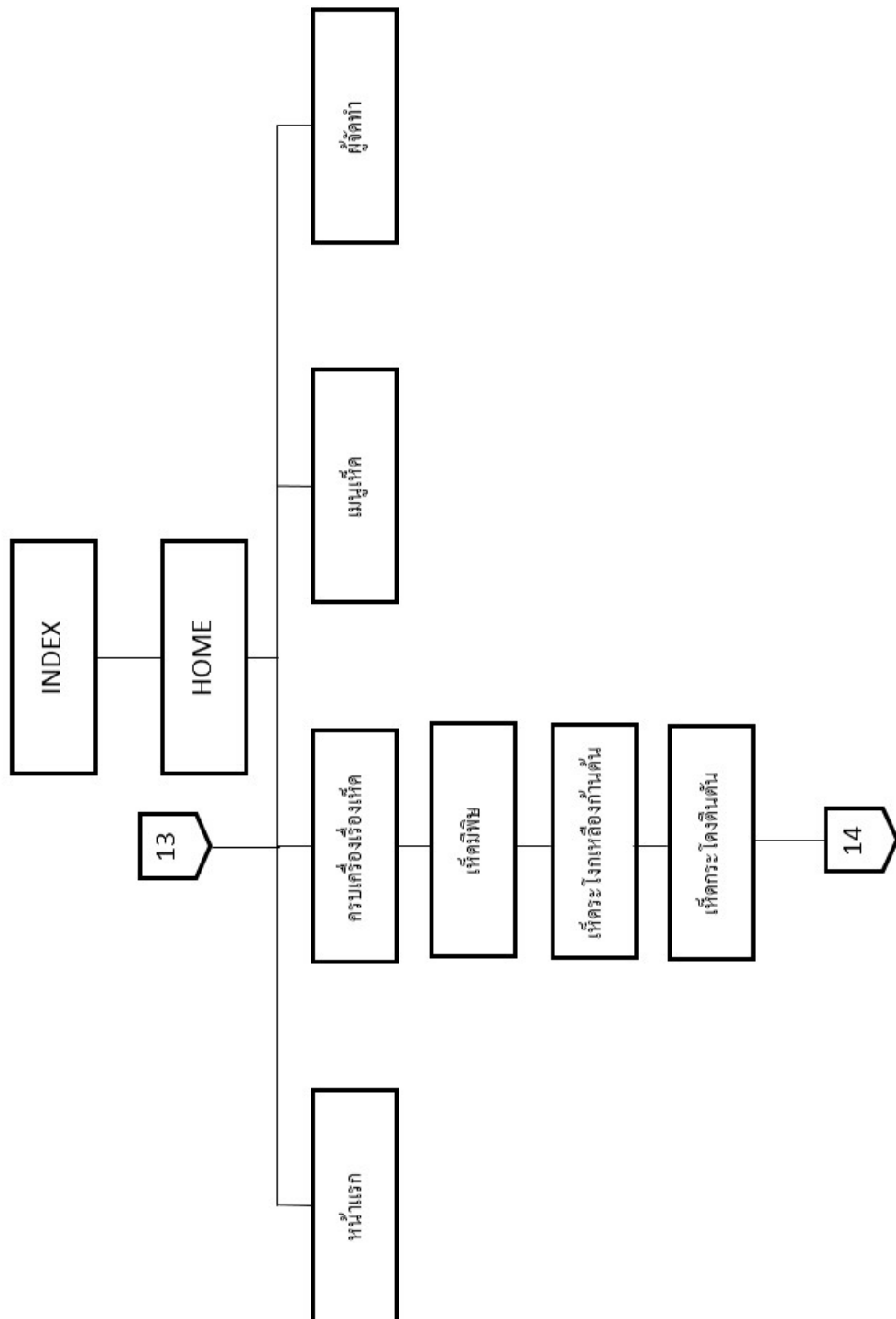
รูปที่ 3.11 การออกแบบ Site Map (ต่อ)



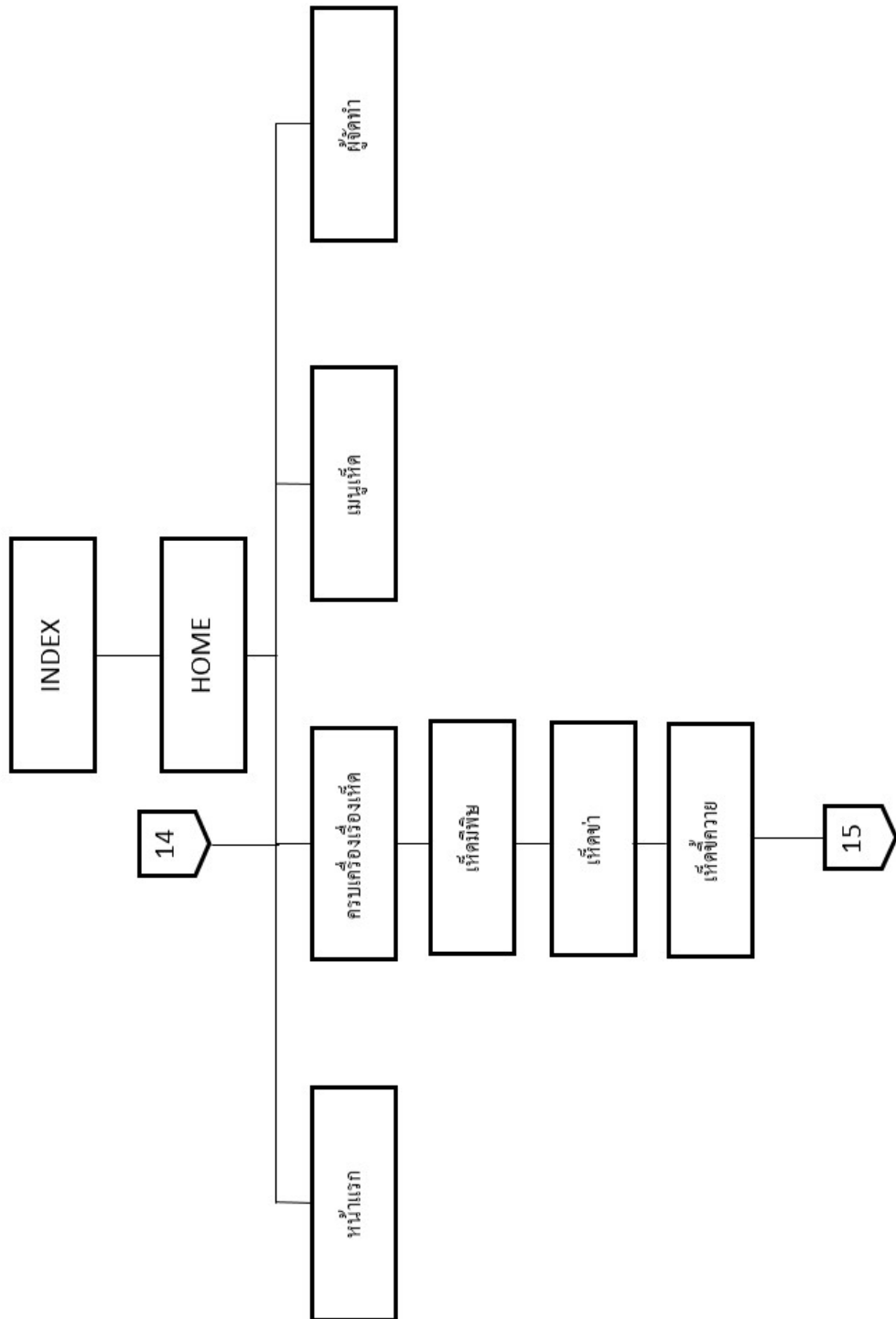
รูปที่ 3.12 การออกแบบ Site Map (ต่อ)



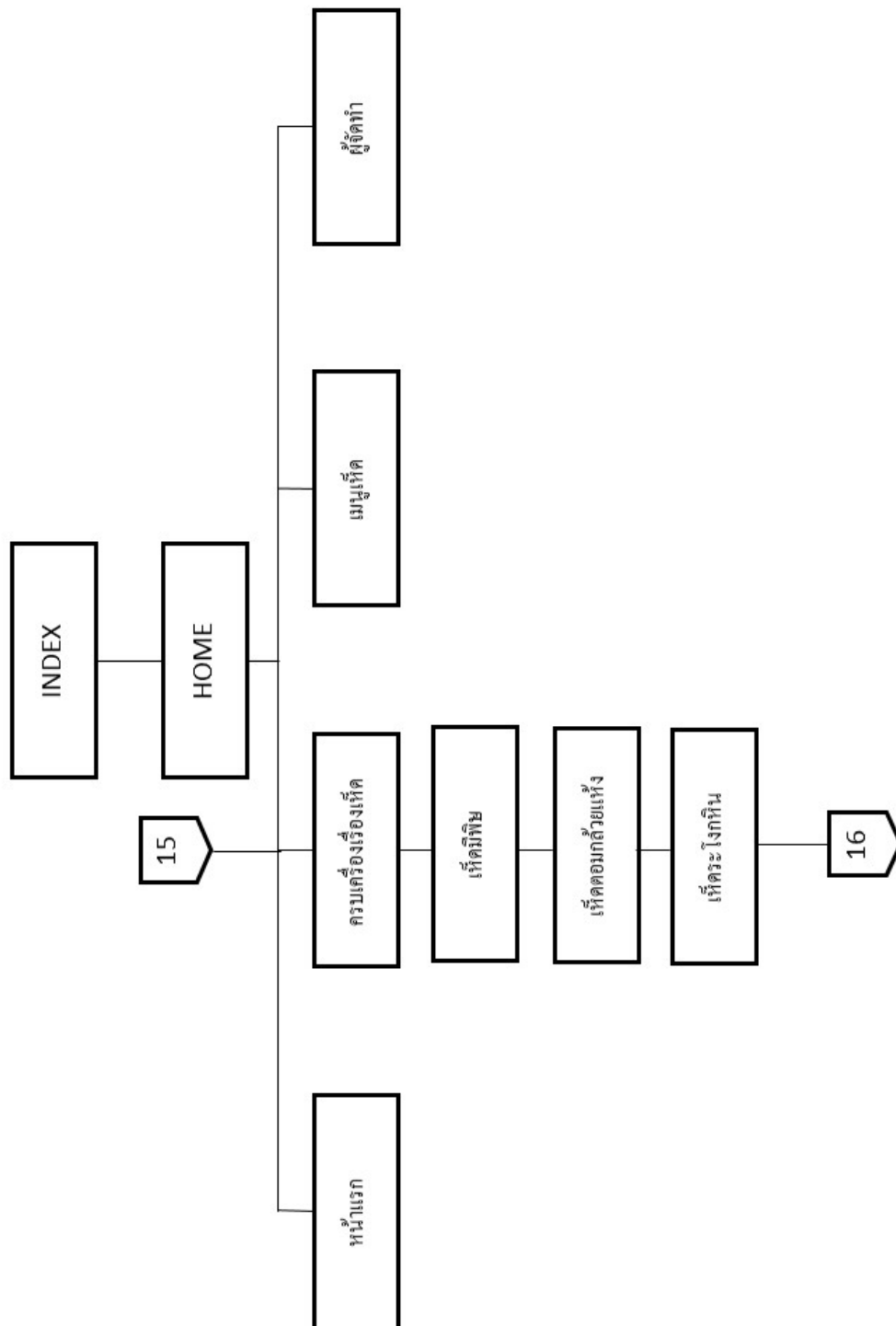
รูปที่ 3.13 การออกแบบ Site Map (ต่อ)



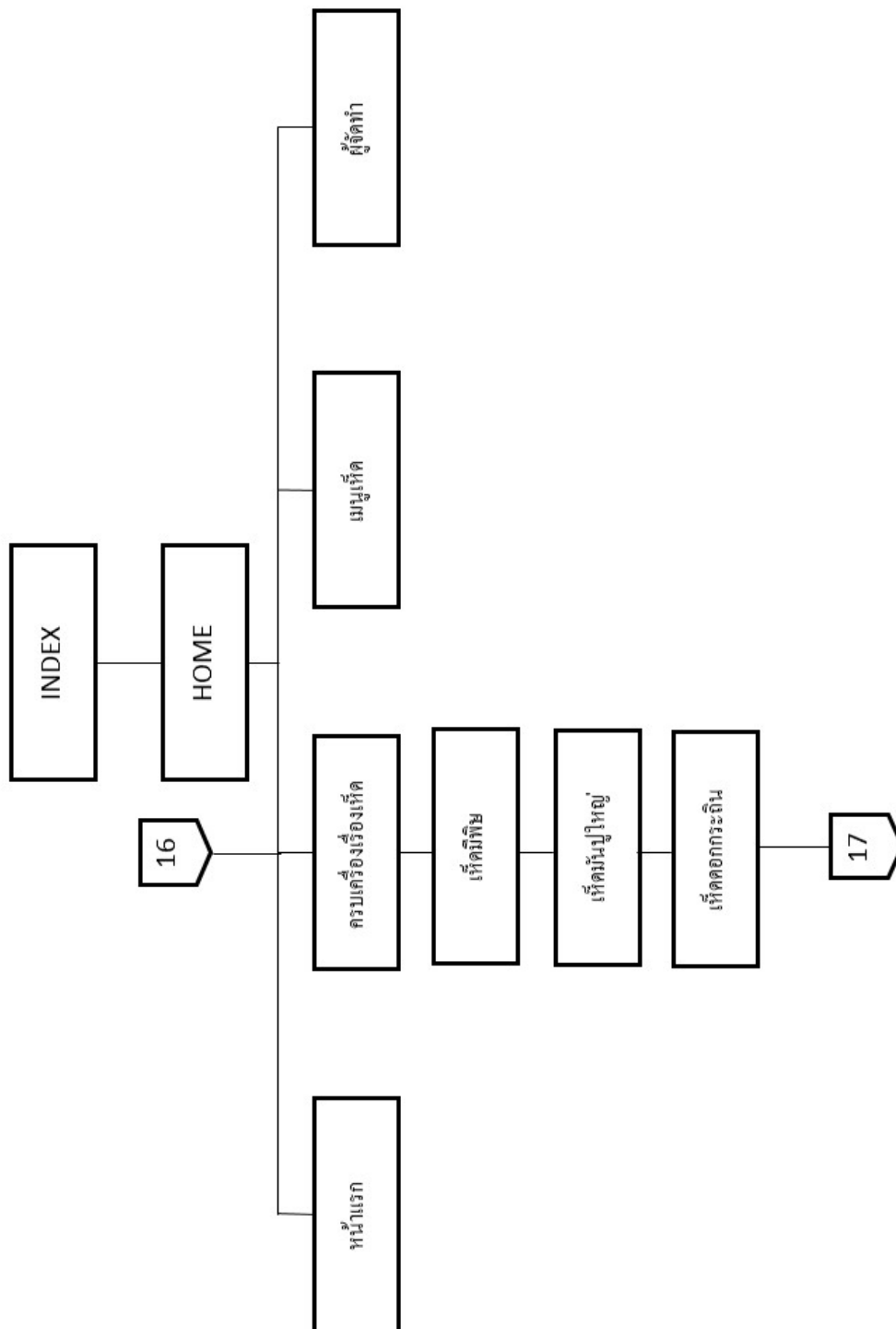
รูปที่ 3.14 การออกแบบ Site Map (ต่อ)



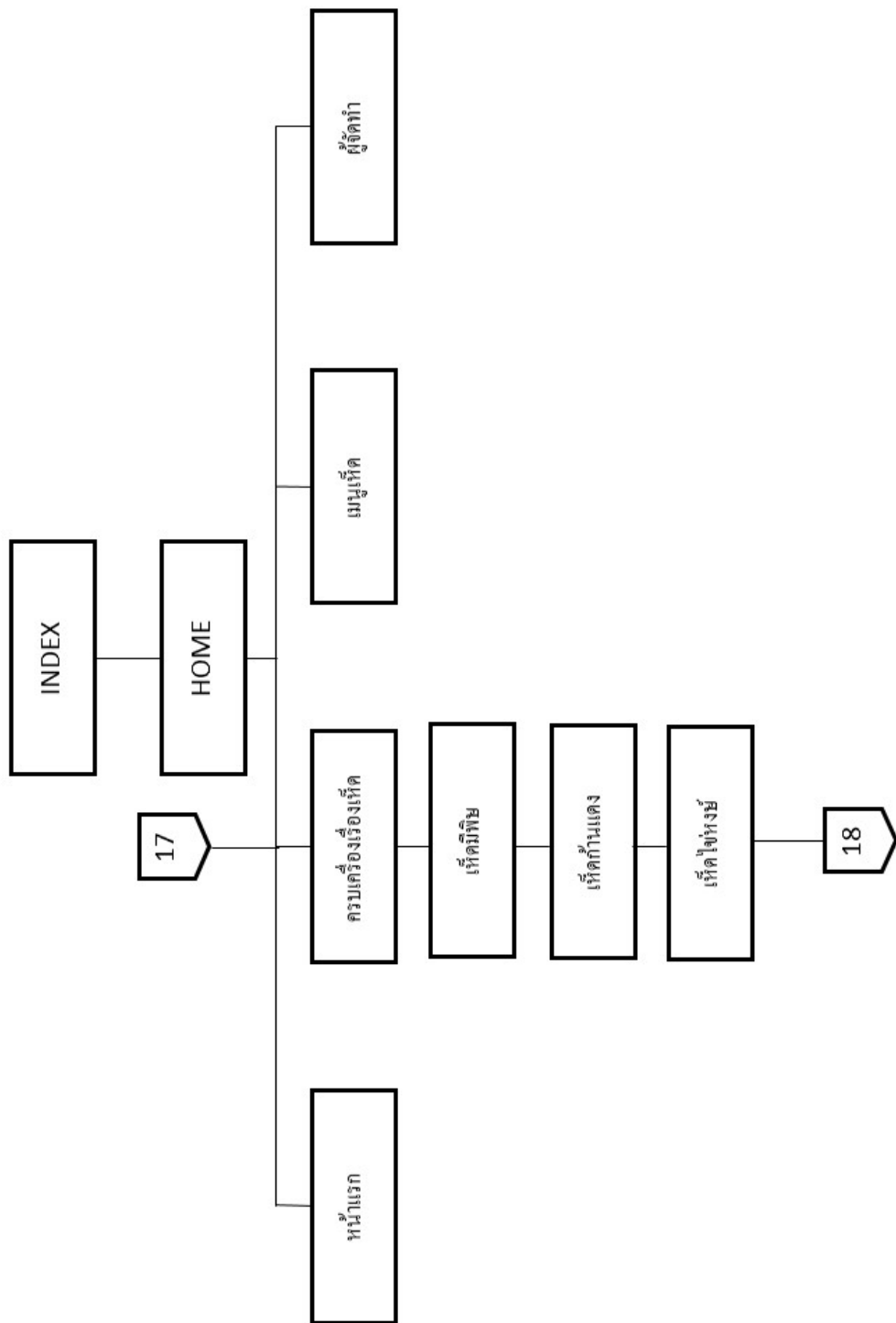
รูปที่ 3.15 การออกแบบ Site Map (ต่อ)



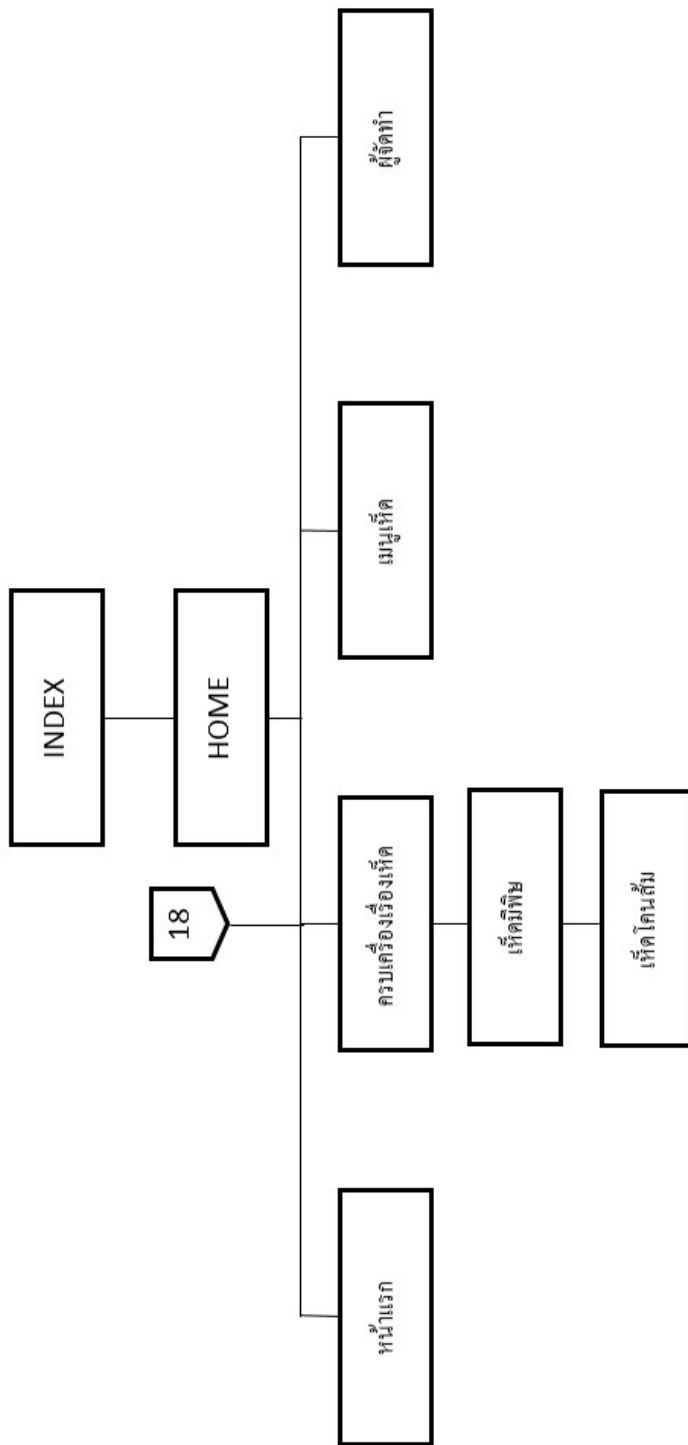
รูปที่ 3.16 การออกแบบ Site Map (ต่อ)



รูปที่ 3.17 การออกแบบ Site Map (ต่อ)



รูปที่ 3.18 การออกแบบ Site Map (ต่อ)



รูปที่ 3.19 การออกแบบ Site Map (ต่อ)

3.2 การออกแบบ Story Board



รูปที่ 3.20 การออกแบบ Story Board หน้า Index



รูปที่ 3.21 การออกแบบ Story Board หน้า Home



รูปที่ 3.22 หน้าแรก, ความเป็นมา



รูปที่ 3.23 วิธีเพาะเห็ด



รูปที่ 3.24 ลักษณะรูปร่าง



รูปที่ 3.25 หน้าครบเครื่องเรื่องเห็ด เห็ดกินได้



รูปที่ 3.26 เห็ดไข่



รูปที่ 3.27 เห็ดโคน



รูปที่ 3.28 เห็ดนางฟ้า



รูปที่ 3.29 เห็ดหอม



รูปที่ 3.30 เห็ดขิง



รูปที่ 3.31 เห็ดแครง



รูปที่ 3.32 เห็ดเผาะ



รูปที่ 3.33 เห็ดโคนญี่ปุ่น



รูปที่ 3.34 เห็ดพอร์ชินี



รูปที่ 3.35 เห็ดฟาง



รูปที่ 3.36 เห็ดเข็ม



รูปที่ 3.37 เห็ดหูหนู



รูปที่ 3.38 ครบเครื่องเรื่องเห็ด เห็ดเป็นยา



รูปที่ 3.39 เห็ดขาแข้ง



รูปที่ 3.40 เห็ดจวกู



รูปที่ 3.41 เห็ดสาควาย



รูปที่ 3.42 เห็ดขาช้าง



รูปที่ 3.43 เห็ดต่างแห



รูปที่ 3.44 เห็ดแดง



รูปที่ 3.45 เห็ดหลินจือ



รูปที่ 3.46 เห็ดบก



รูปที่ 3.47 เห็ดกลางตอ



รูปที่ 3.48 เห็ดจิก



รูปที่ 3.49 เห็ดพืมาน



รูปที่ 3.50 เห็ดปลวก



รูปที่ 3.51 ครบเครื่องเรื่องเห็ด เห็ดมีพิษ



รูปที่ 3.52 เห็ดระโงกเหืองก้านตัน



รูปที่ 3.53 เห็ดกระโถงตีนตัน



รูปที่ 3.54 เห็ดข้า



รูปที่ 3.55 เห็ดขี้ควาย



รูปที่ 3.56 เห็ดตอมกล้วยแห้ง



รูปที่ 3.57 เห็ดระโงกหิน



รูปที่ 3.58 เห็ดมันปูใหญ่



รูปที่ 3.59 เห็ดดอกกระถิน



รูปที่ 3.60 เห็ดก้านแดง



รูปที่ 3.61 เห็ดไข่หงษ์



รูปที่ 3.62 เห็ดโคนส้ม



รูปที่ 3.63 เมนูเห็ดหนูหนูผัดไข่



รูปที่ 3.64 เมนูยาเห็ดเข็มทอง



รูปที่ 3.65 เมนูต้มยาเห็ด



รูปที่ 3.66 เมนูยำ 3 เห็ด



รูปที่ 3.67 เมนูแกงเห็ดเผาะไข่หอยแดง



รูปที่ 3.68 เมนูหมูกรอบผัดดอกหอมเห็ดนางฟ้า



รูปที่ 3.69 เมนูแกงผักเห็ดหอม



รูปที่ 3.70 เมนูข้าวผัดเห็ด



รูปที่ 3.71 เมนูเต้าหู้ผัดน้ำมัน



รูปที่ 3.72 ผู้จัดทำ

3.3 การออกแบบสิ่งนำเข้า (Input Design)

1. ข้อมูลเกี่ยวกับเห็ด
2. รูปที่เกี่ยวกับเห็ด
3. ข้อมูลเกี่ยวกับอาหารเมนูที่มีเห็ดเป็นส่วนผสม
4. ข้อมูลคณะผู้จัดทำ

3.4 การออกแบบสิ่งนำออก (Output Design)

1. ข้อมูลเกี่ยวกับเห็ดมีพิษ
2. ข้อมูลเกี่ยวกับเห็ดกินได้
3. ข้อมูลเกี่ยวกับเห็ดเป็นยา
4. ข้อมูลเกี่ยวกับอาหารเมนูที่มีเห็ดเป็นส่วนผสม
5. ข้อมูลคณะผู้จัดทำ

บทที่ 4

การพัฒนาระบบเว็บไซต์โครงการครบเครื่องเรื่องเห็ด

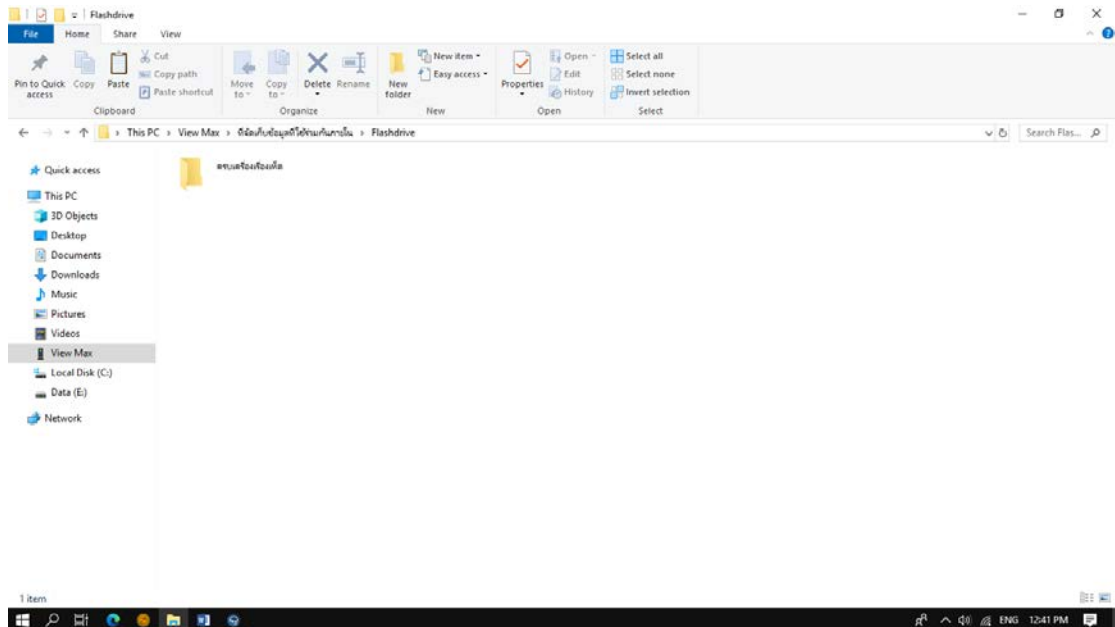
4.1 เครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้

1. Intel(R) Core(TM) i3-7100U CPU @ 3.90 Hz 3.90 GHz
2. NVIDIA GTX 1060
3. HDD 1 TB
4. Ram 8 GB
5. Printer HP
6. Mouse Nubwo
7. Keyboard Nubwo
8. Flash drive Kington 16 GB

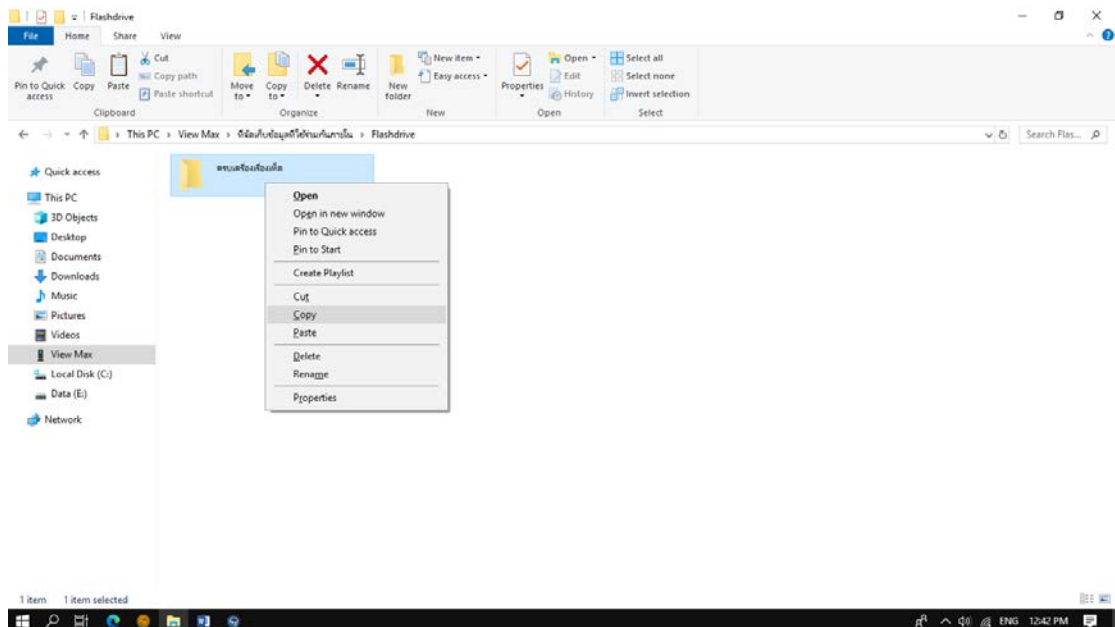
4.2 โปรแกรมทั้งหมดที่ใช้พัฒนา

1. โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 ใช้ในการพัฒนาเว็บไซต์
2. โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ใช้ในการตกแต่งรูปภาพ
3. โปรแกรม Microsoft Office Word 2016 ใช้ในการทำเอกสาร
4. โปรแกรม Microsoft PowerPoint 2016 ใช้ในการทำงานนำเสนอ

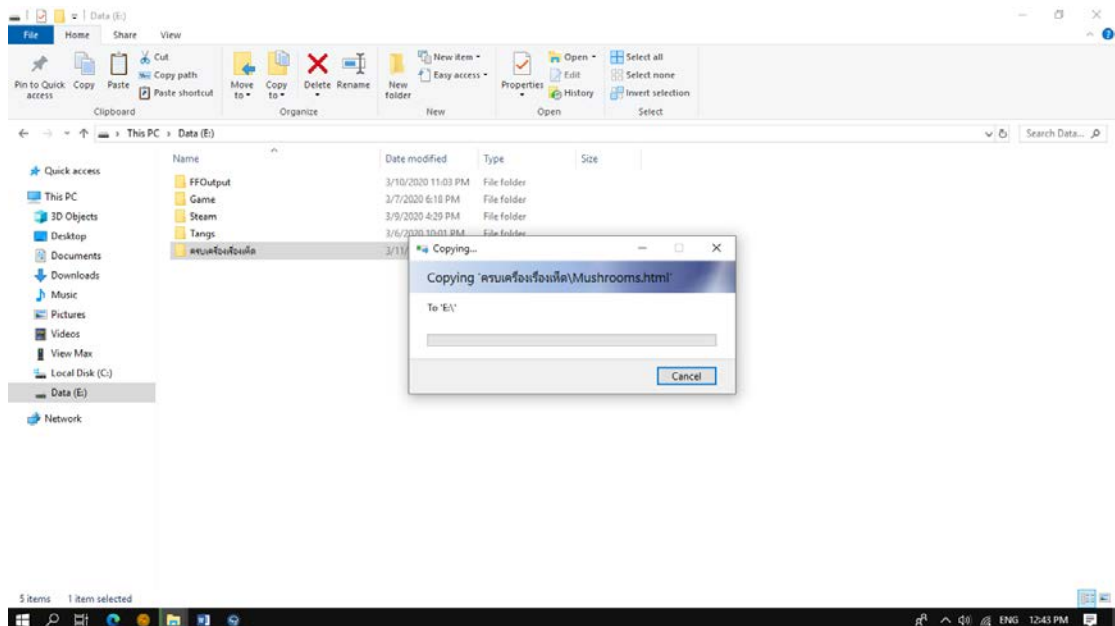
4.3 วิธีติดตั้งโปรแกรม



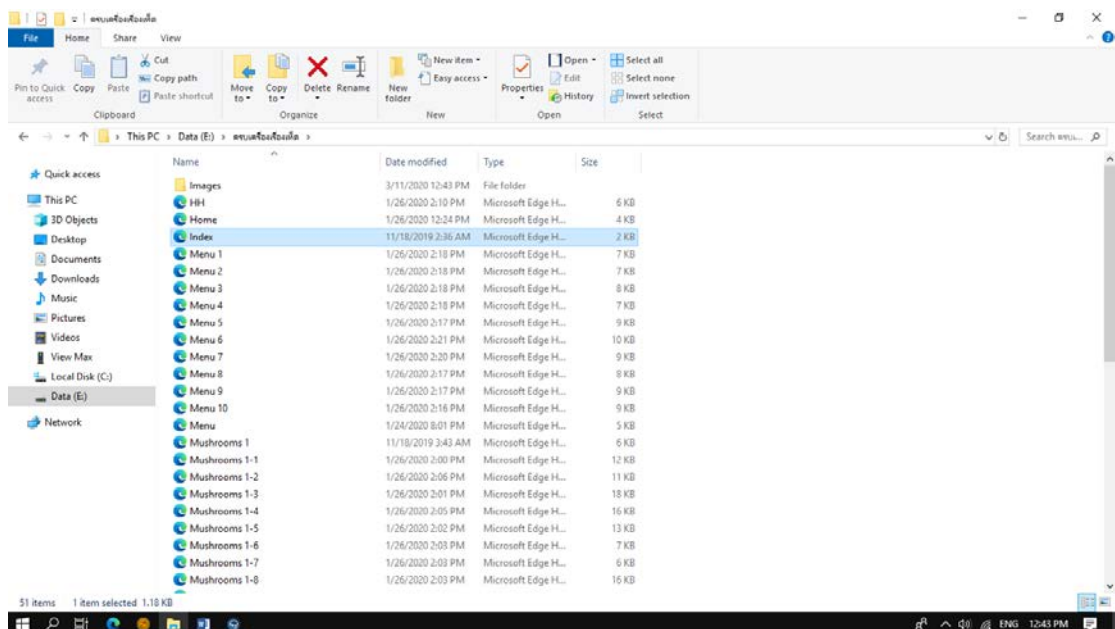
รูปที่ 4.1 เข้าไปที่แฟลชไดรฟ์



รูปที่ 4.2 Copy โฟลเดอร์ครบเครื่องเรื่องเห็ด

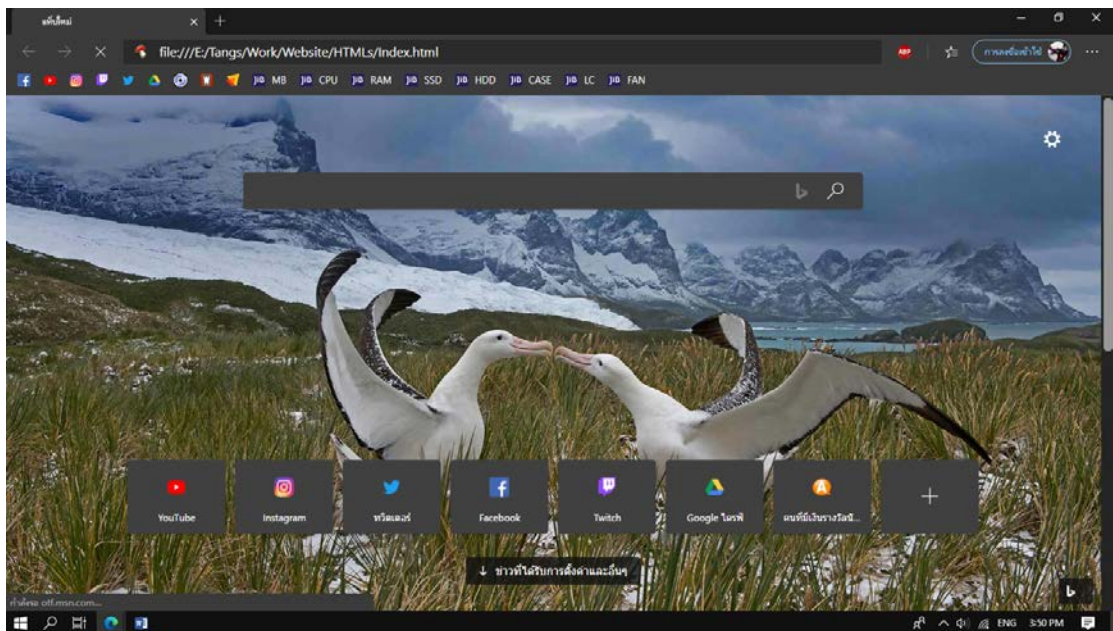


รูปที่ 4.3 นำมาวางไว้ที่ไคร์ฟ Data

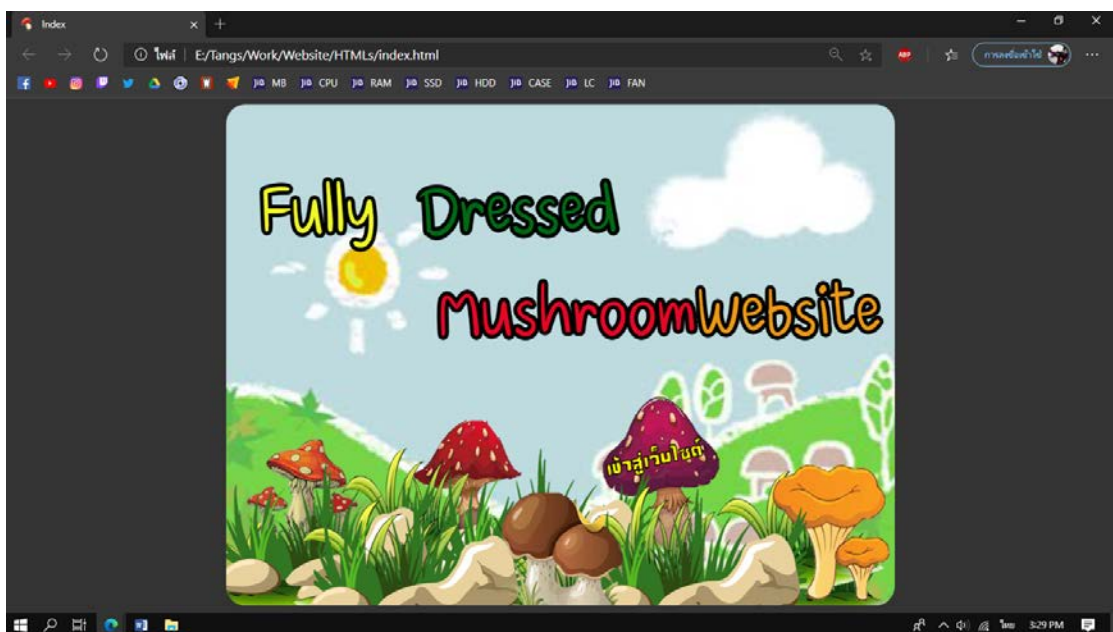


รูปที่ 4.4 เปิดไฟล์ index.html

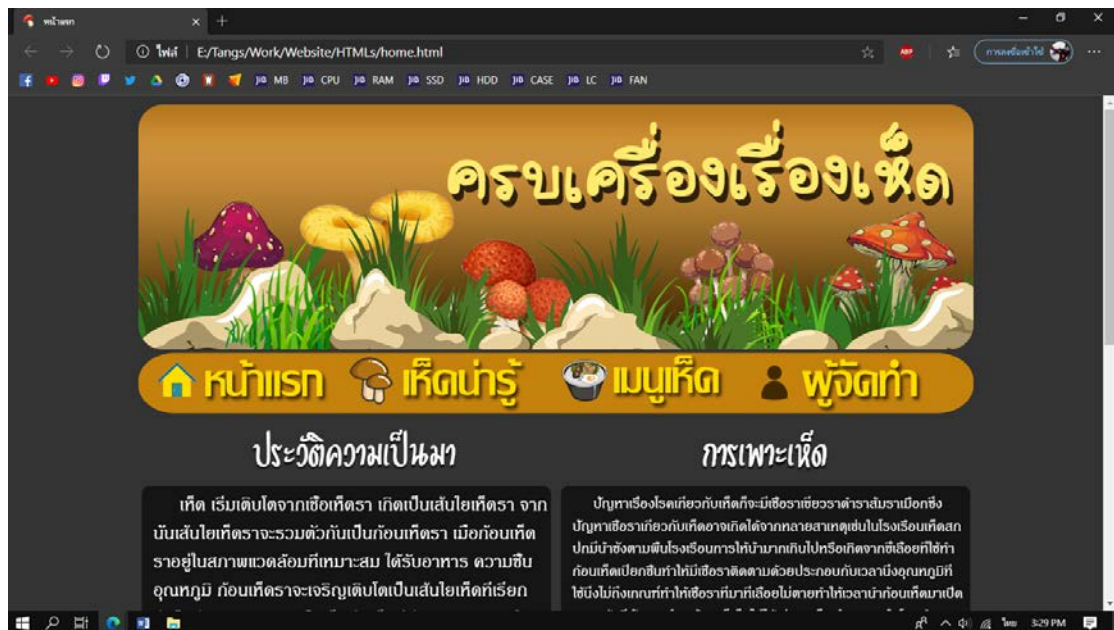
4.4 วิธีใช้งานเว็บไซต์



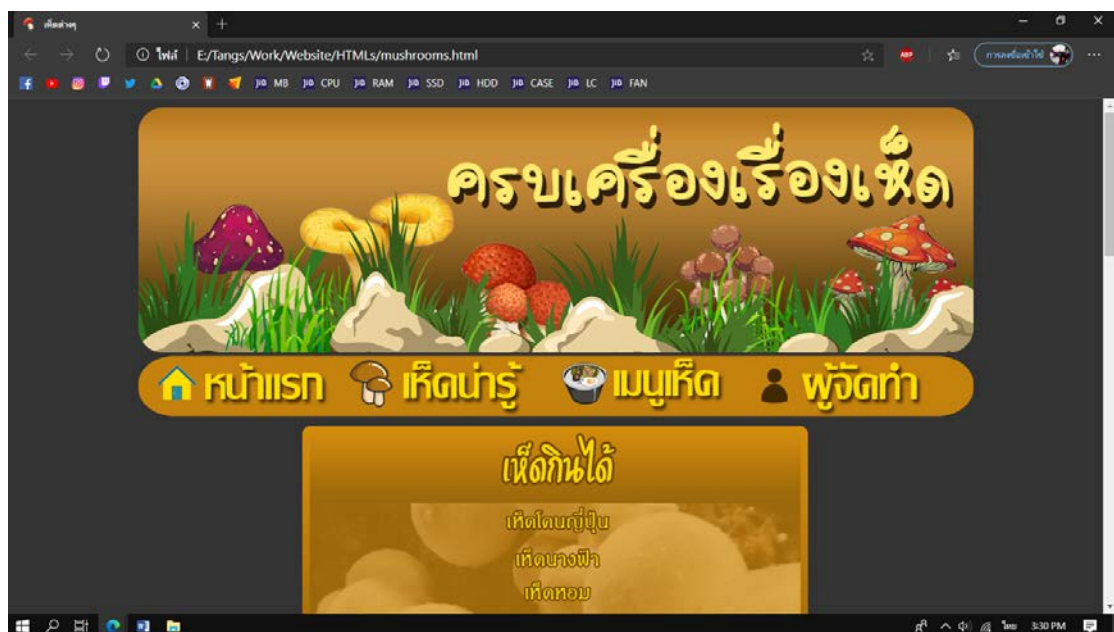
รูปที่ 4.5 เปิดโปรแกรมเว็บเบราว์เซอร์/HTMLs/Index.html



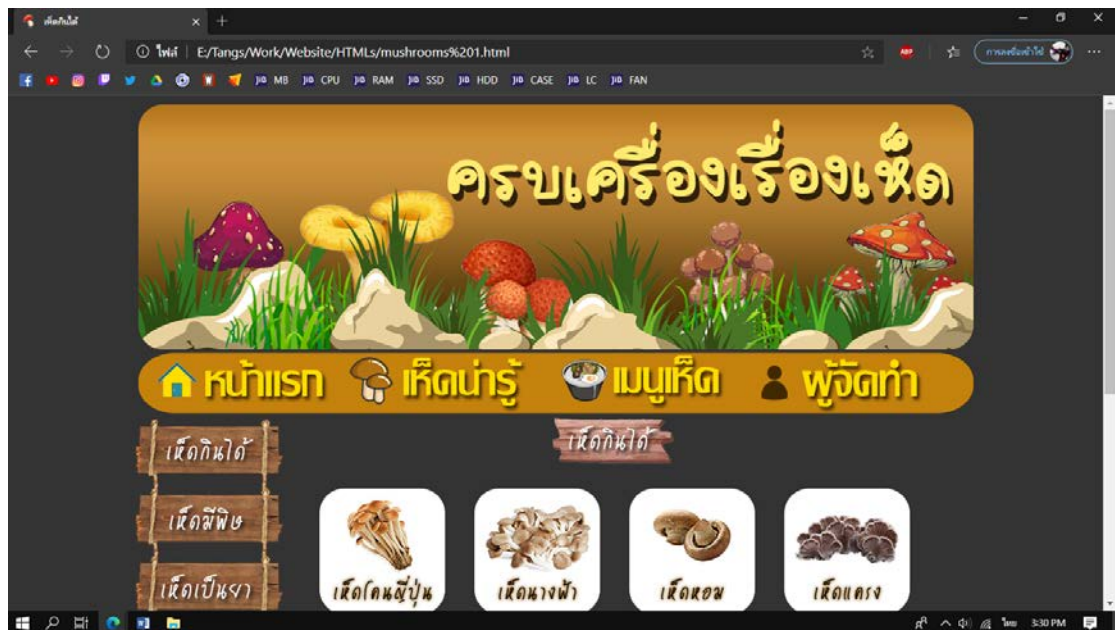
รูปที่ 4.6 แสดงหน้าจอรูปที่ 1 เข้าสู่ระบบ (Index)



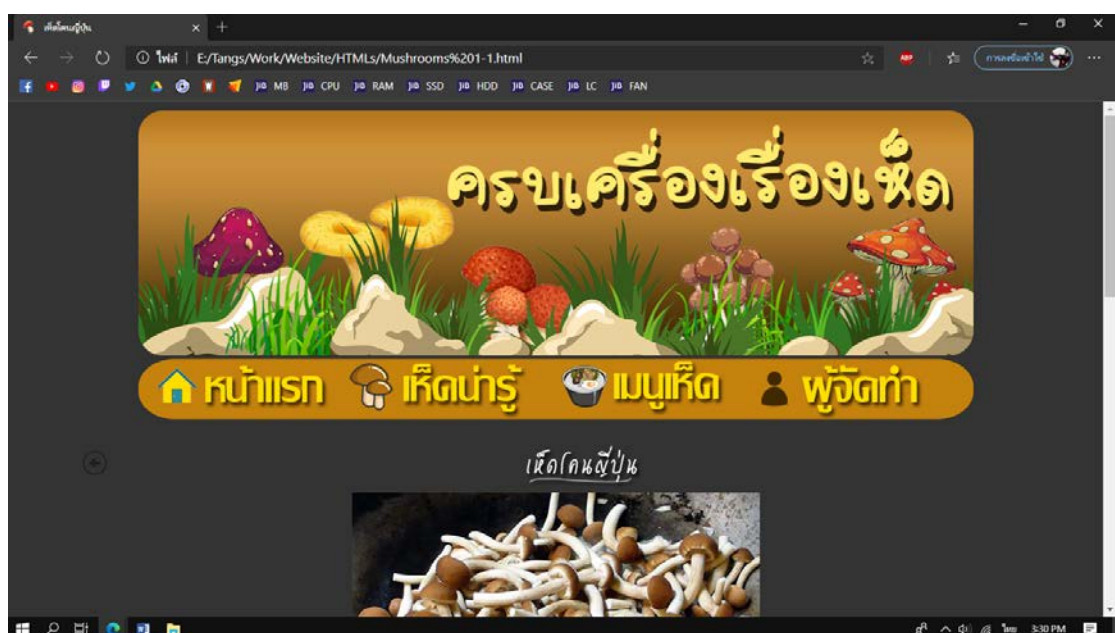
รูปที่ 4.7 แสดงหน้าจอรูปที่ 2 หน้าหลังของระบบ (Home)



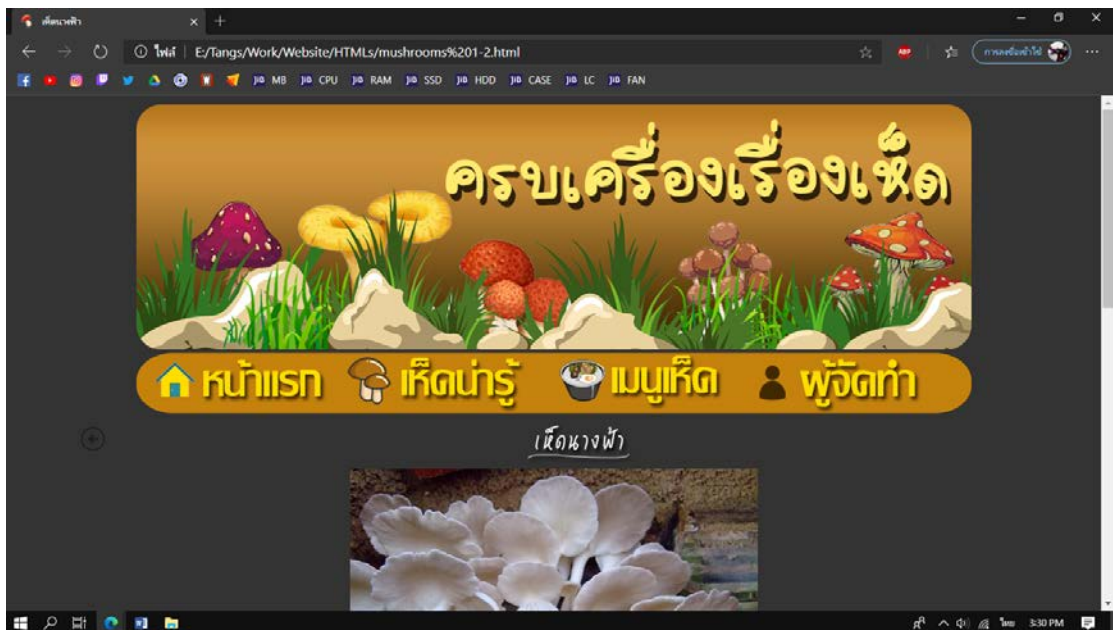
รูปที่ 4.8 แสดงหน้าจอรูปที่ 3 เห็ดน่ารู้



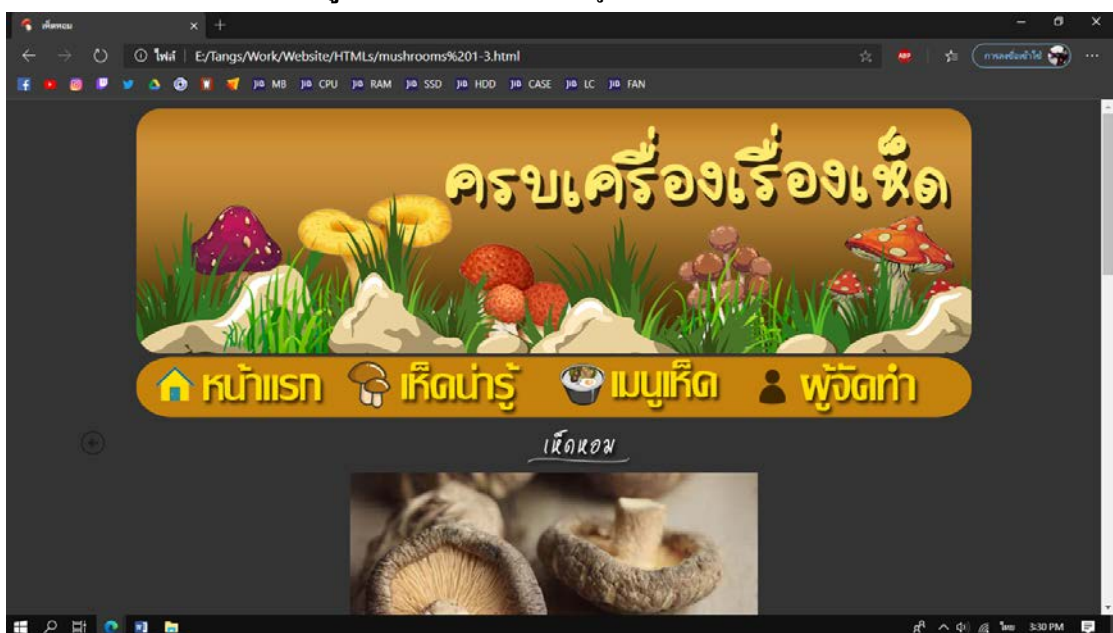
รูปที่ 4.9 แสดงหน้าจอรูปที่ 4 เห็ดกินได้



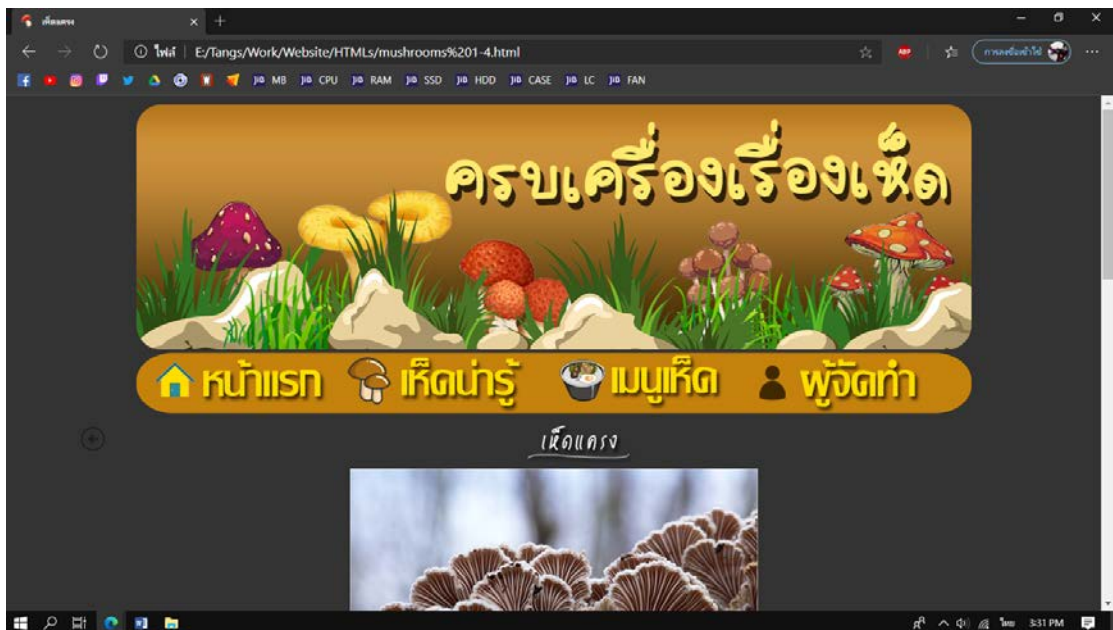
รูปที่ 4.10 แสดงหน้าจอรูปที่ 5 เห็ดโคนญี่ปุ่น



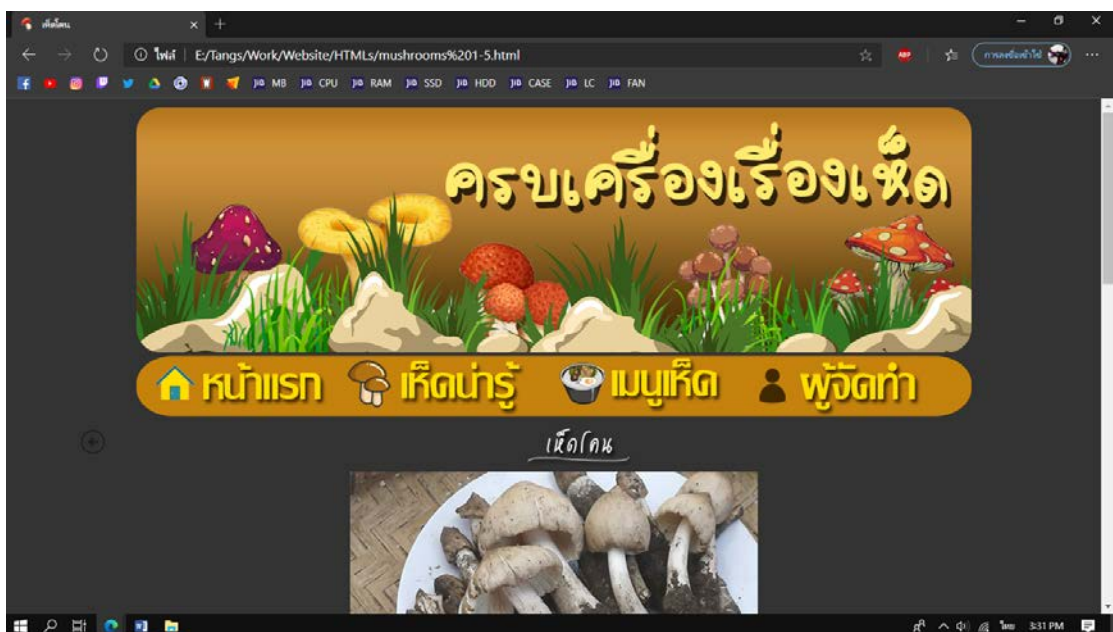
รูปที่ 4.11 แสดงหน้าจอรูปที่ 6 เห็ดนางฟ้า



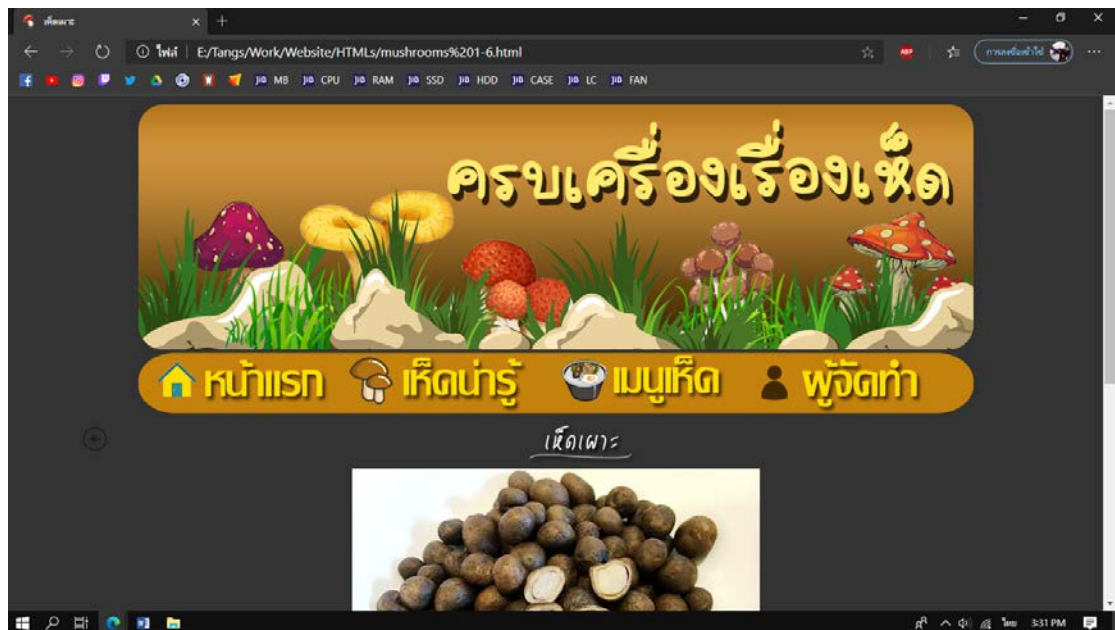
รูปที่ 4.12 แสดงหน้าจอรูปที่ 7 เห็ดหอม



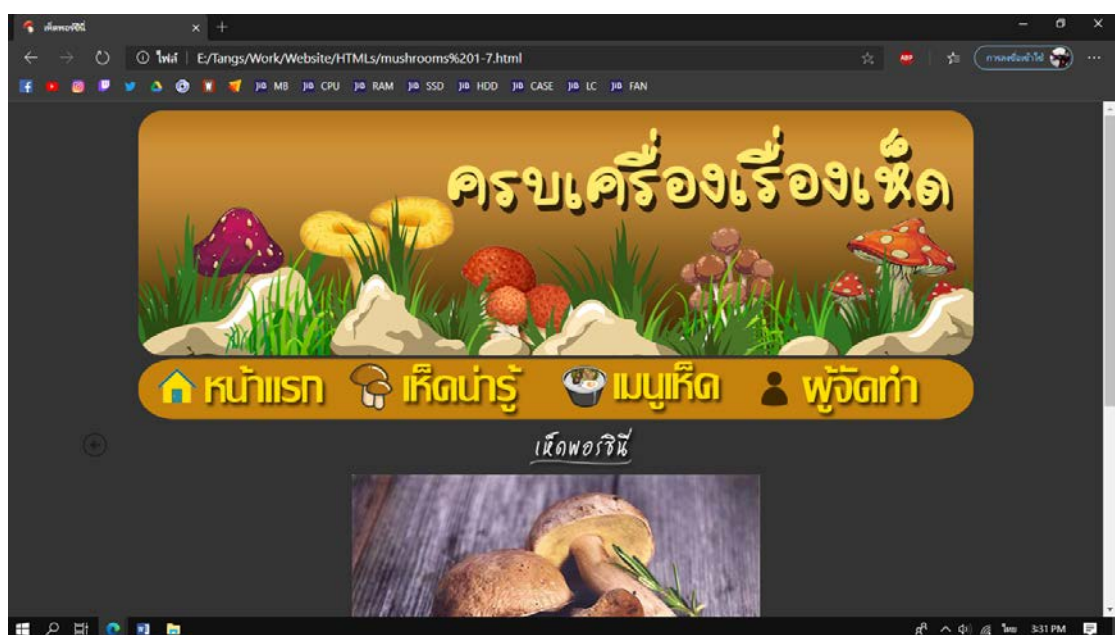
รูปที่ 4.13 แสดงหน้าจอรูปที่ 8 เห็ดแครง



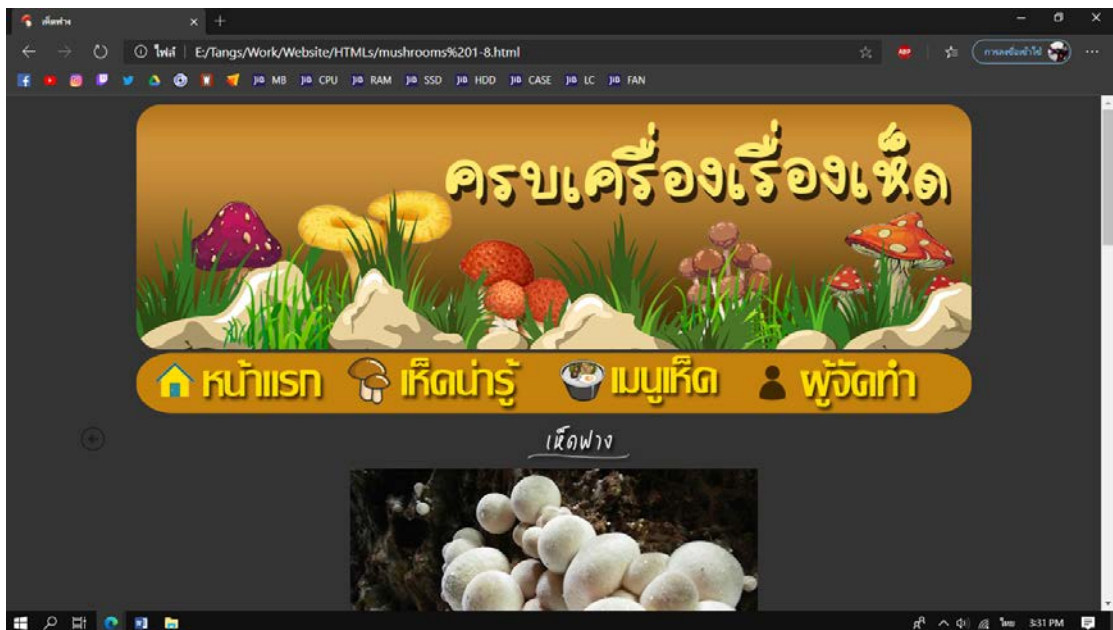
รูปที่ 4.14 แสดงหน้าจอรูปที่ 9 เห็ดโคน



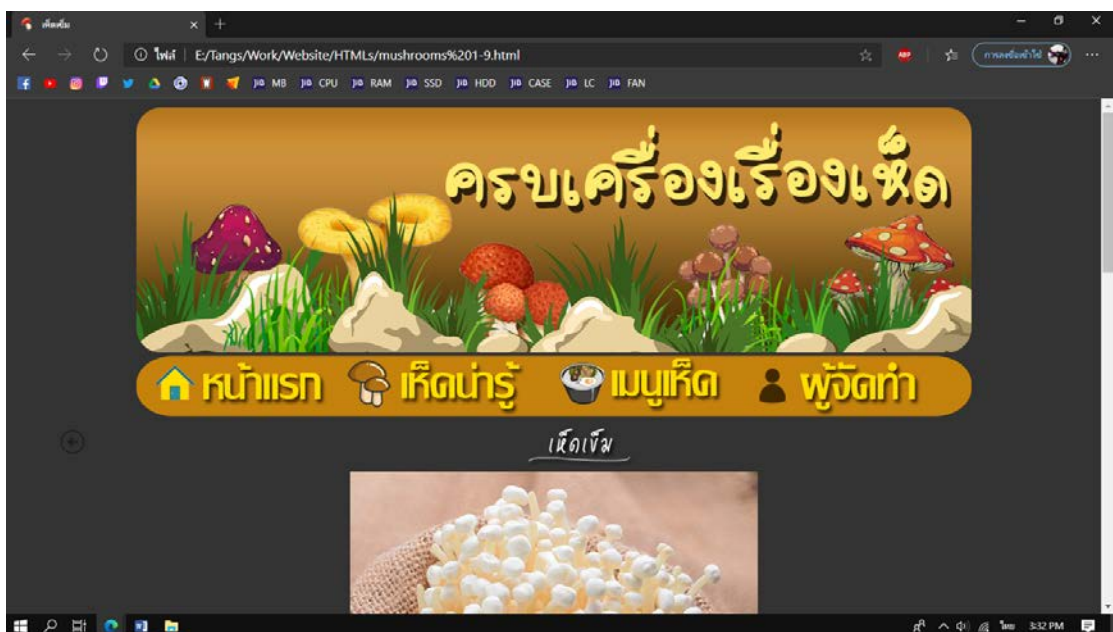
รูปที่ 4.15 แสดงหน้าจอรูปที่ 10 เห็ดเผาะ



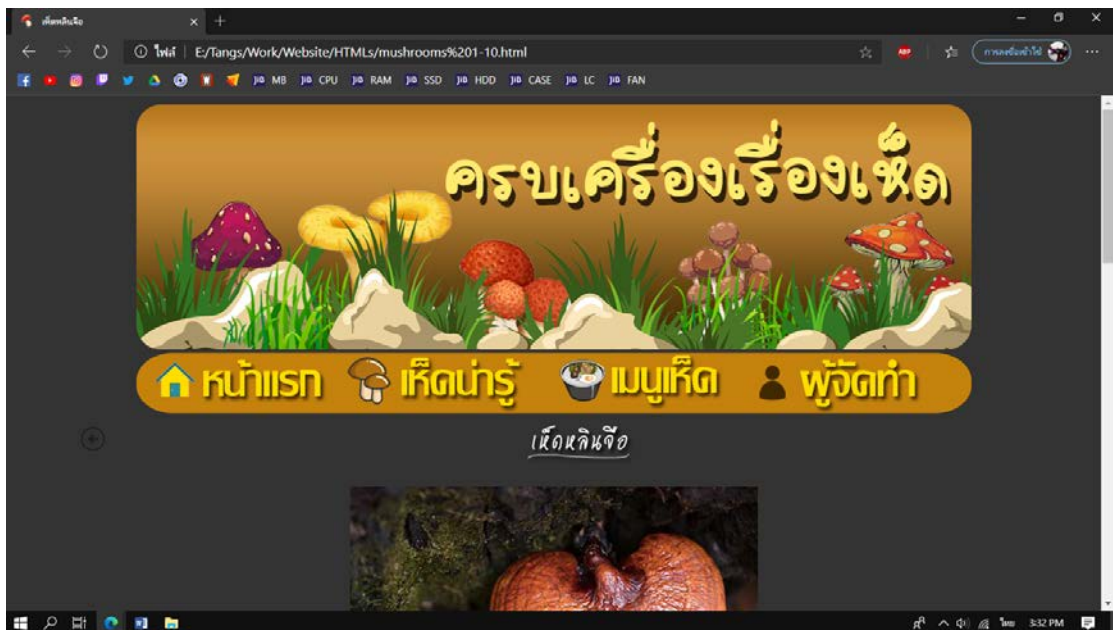
รูปที่ 4.16 แสดงหน้าจอรูปที่ 11 พอร์ชินี



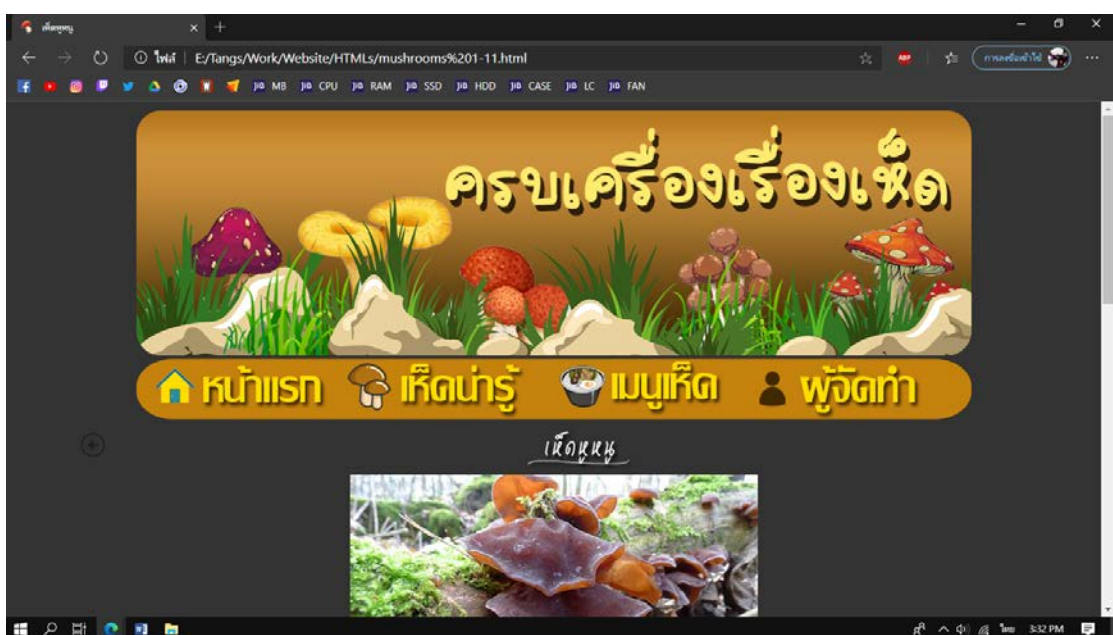
รูปที่ 4.17 แสดงหน้าจอรูปที่ 12 เห็ดฟาง



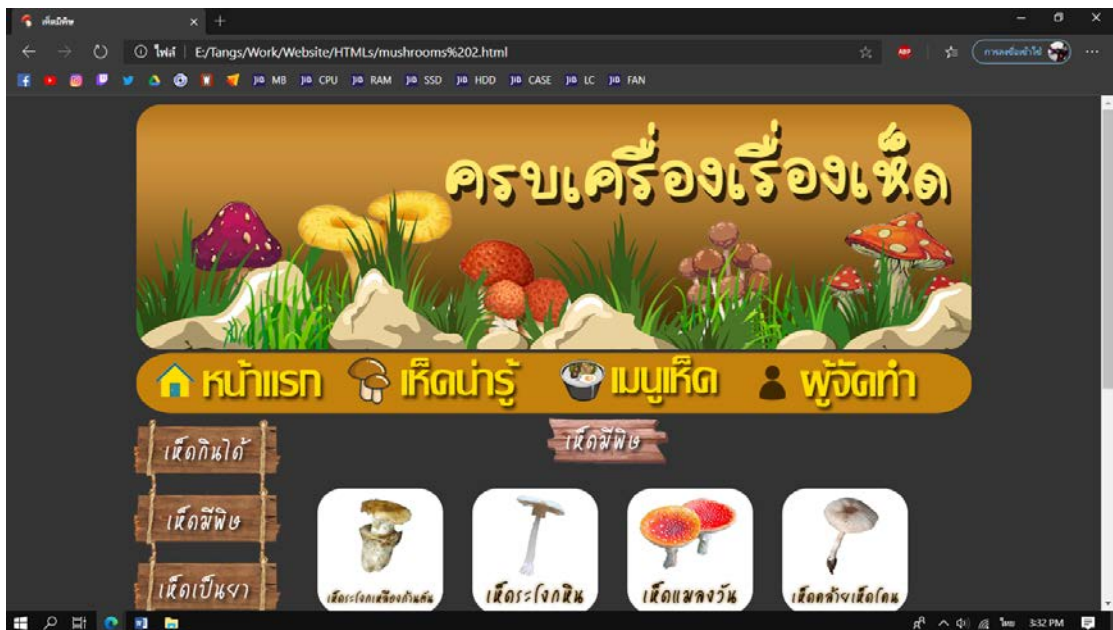
รูปที่ 4.18 แสดงหน้าจอรูปที่ 13 เห็ดเข็ม



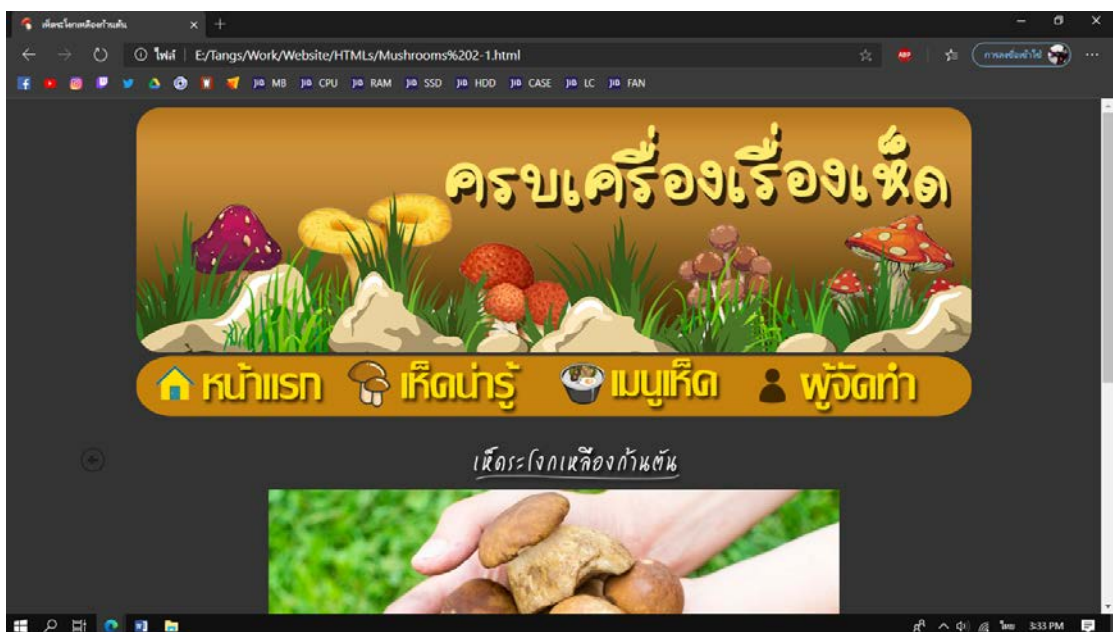
รูปที่ 4.19 แสดงหน้าจอรูปที่ 14 เห็ดหลินจือ



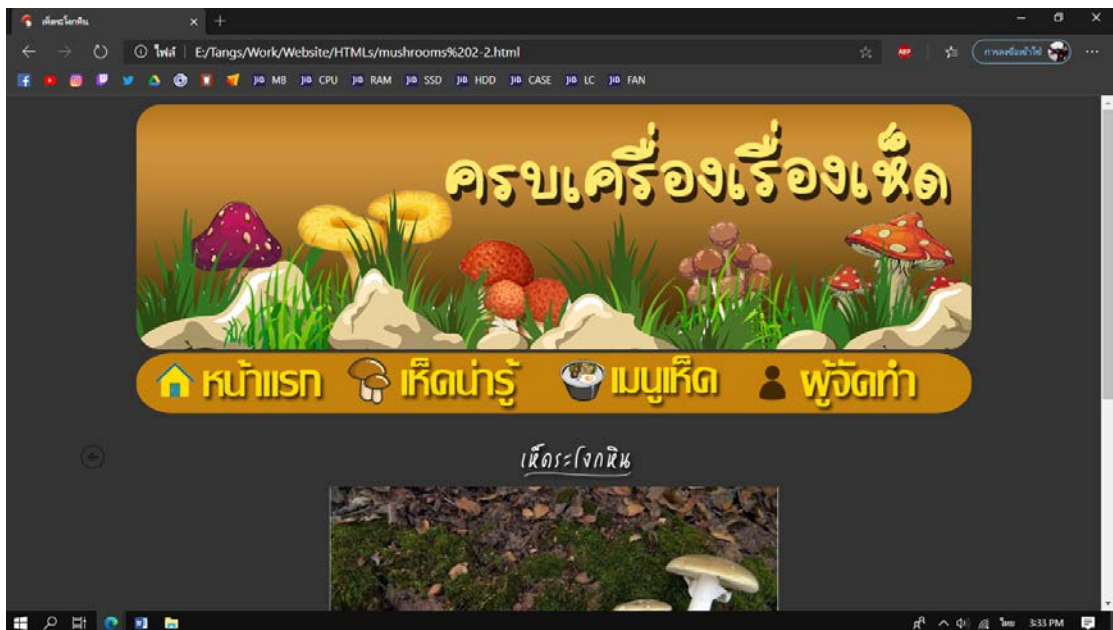
รูปที่ 4.20 แสดงหน้าจอรูปที่ 15 เห็ดหูหนู



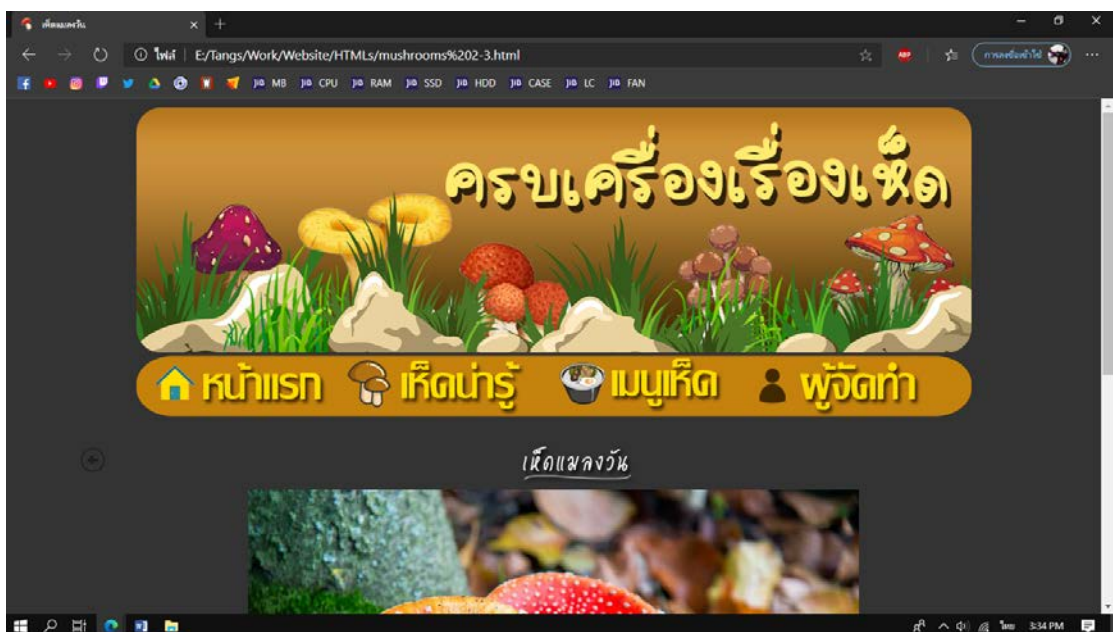
รูปที่ 4.21 แสดงหน้าจอรูปที่ 16 เห็ดมีพิษ



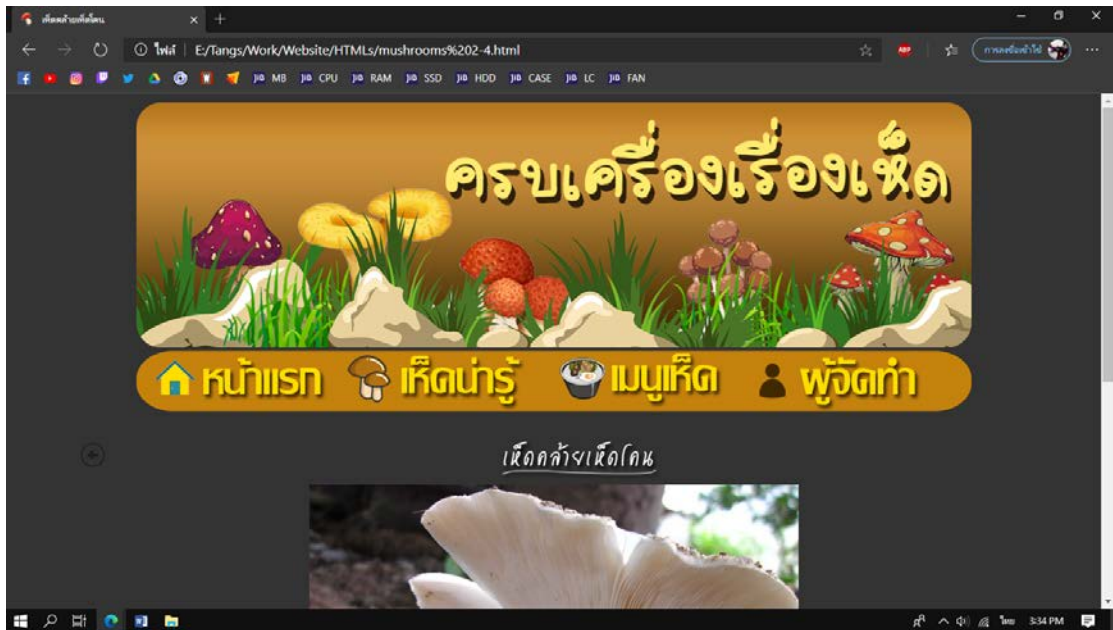
รูปที่ 4.22 แสดงหน้าจอรูปที่ 17 เห็ดระโงกเหลืองก้านตัน



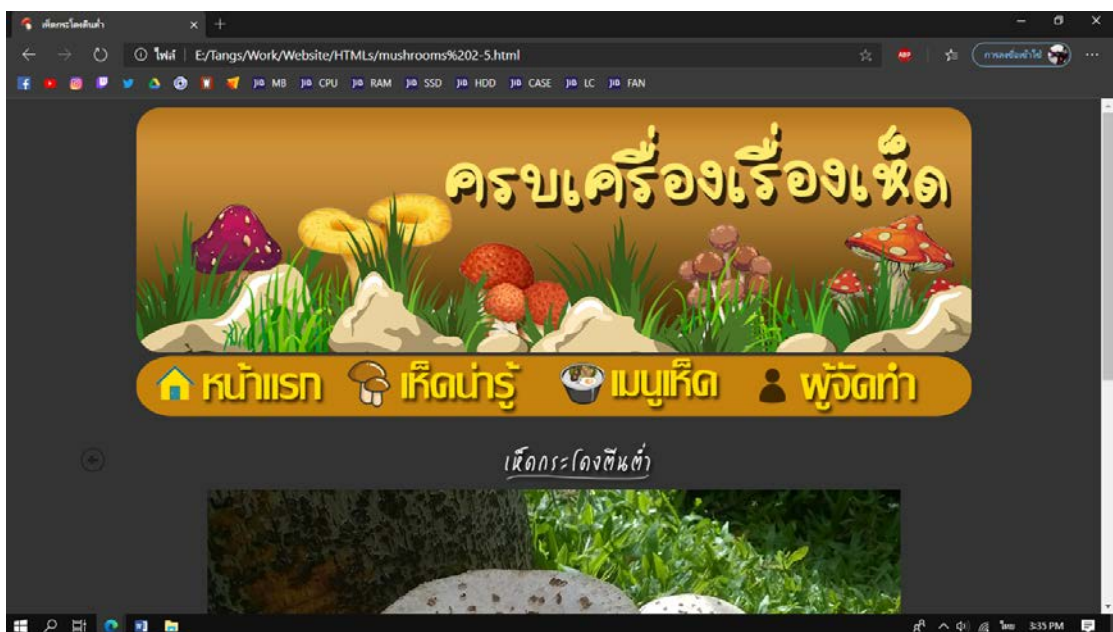
รูปที่ 4.23 แสดงหน้าจอรูปที่ 18 เห็ดระโงกหิน



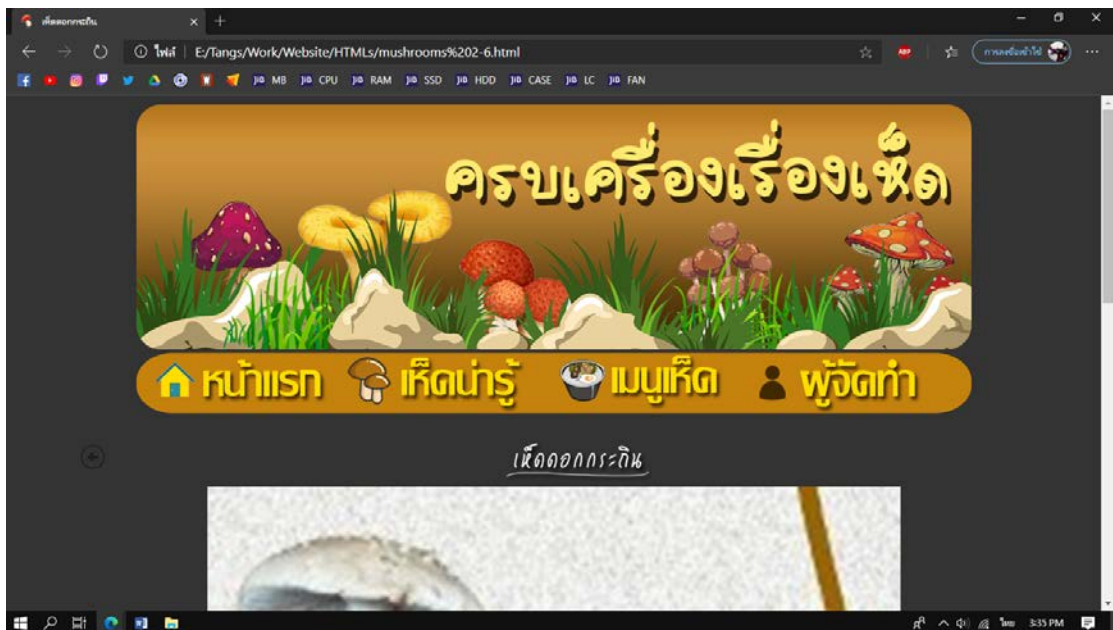
รูปที่ 4.24 แสดงหน้าจอรูปที่ 19 เห็ดแมลงวัน



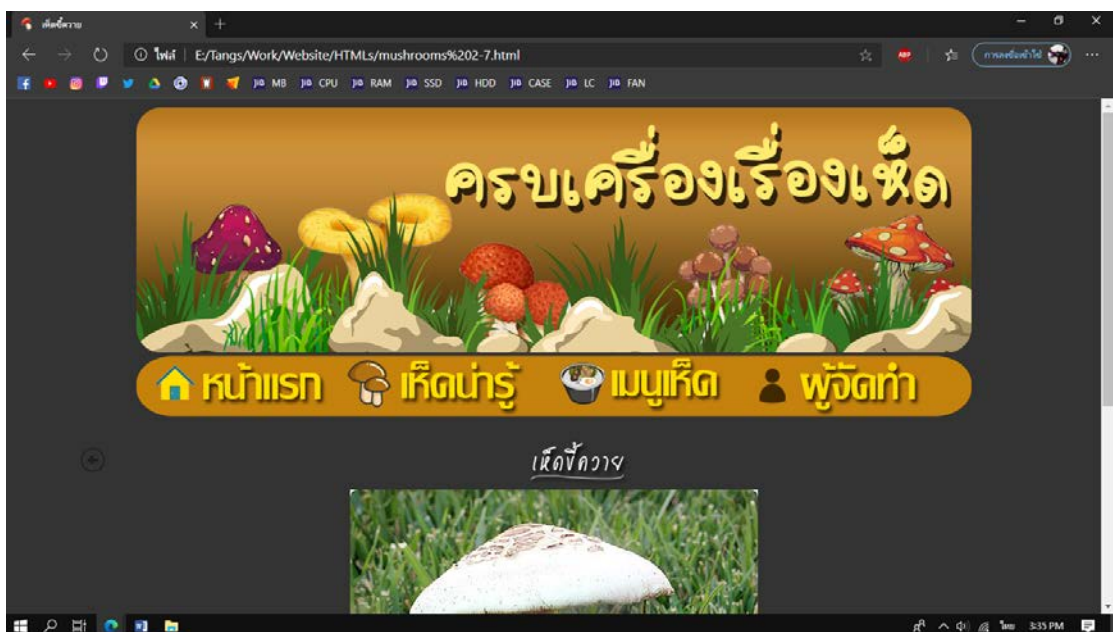
รูปที่ 4.25 แสดงหน้าจอรูปที่ 20 เห็ดค้ำเห็ดโคน



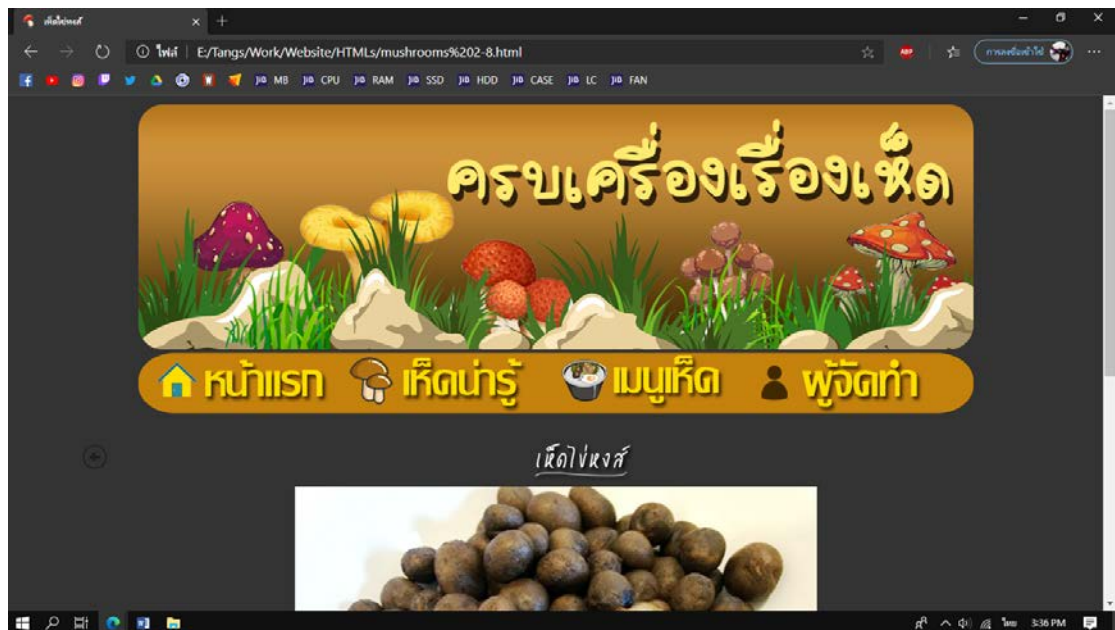
รูปที่ 4.26 แสดงหน้าจอรูปที่ 21 เห็ดกระโถงดินต่ำ



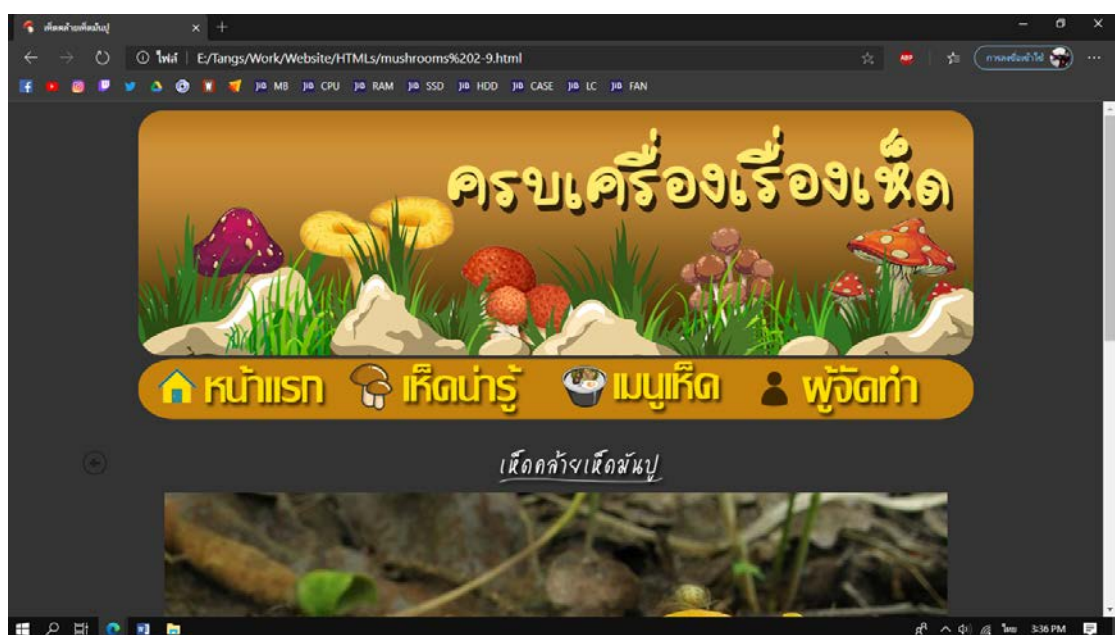
รูปที่ 4.27 แสดงหน้าจอรูปที่ 22 เห็ดดอกกระถิน



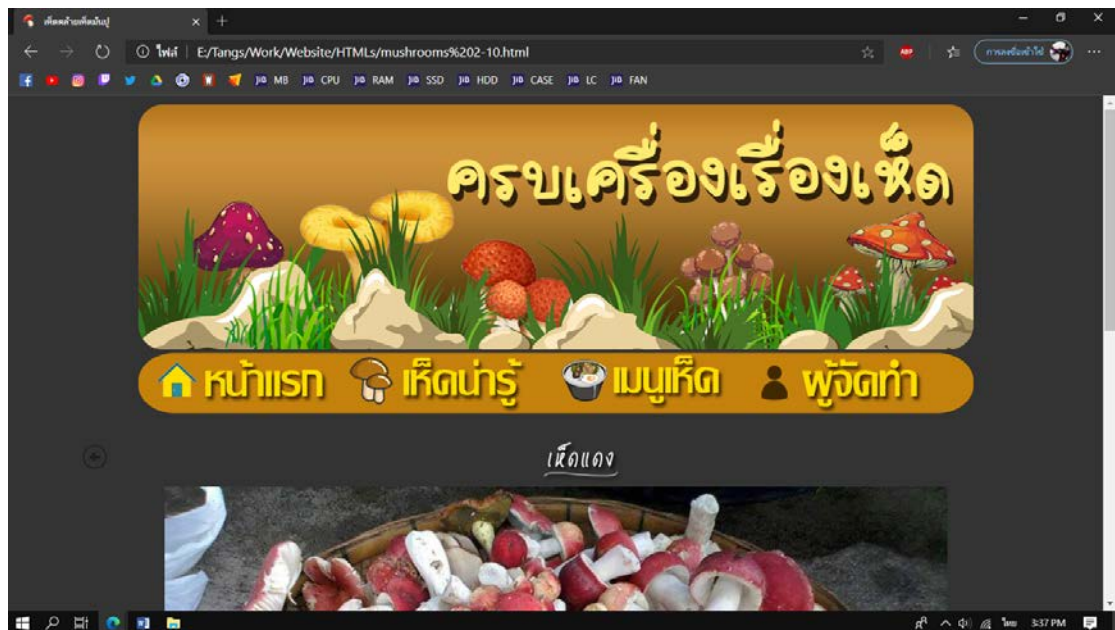
รูปที่ 4.28 แสดงหน้าจอรูปที่ 23 เห็ดจักวาล



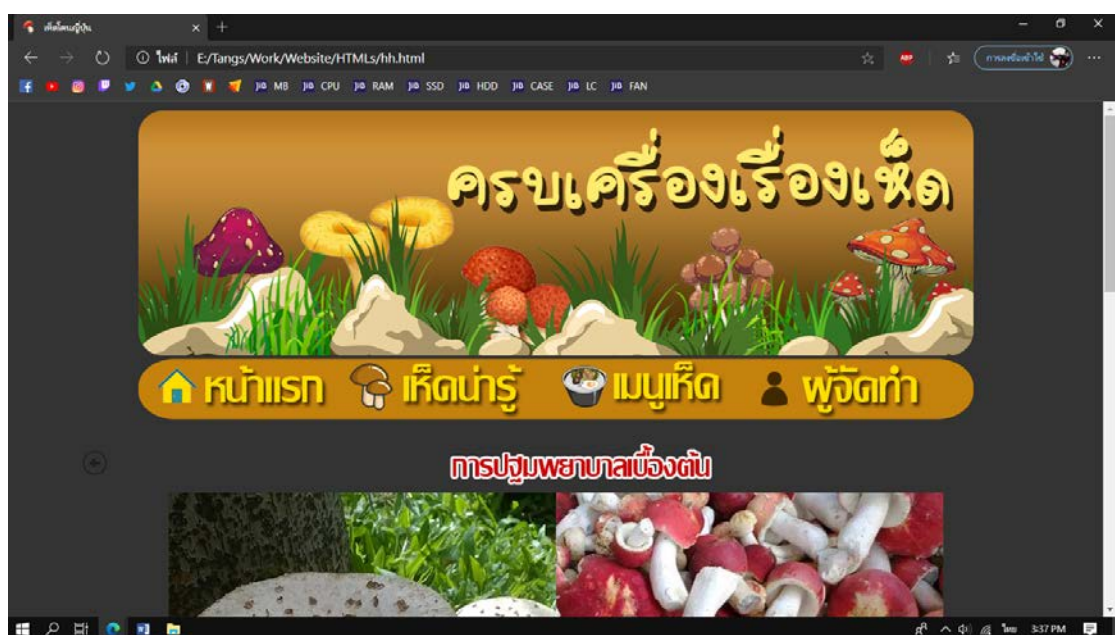
รูปที่ 4.29 แสดงหน้าจอรูปที่ 24 เห็ดไข่หงส์



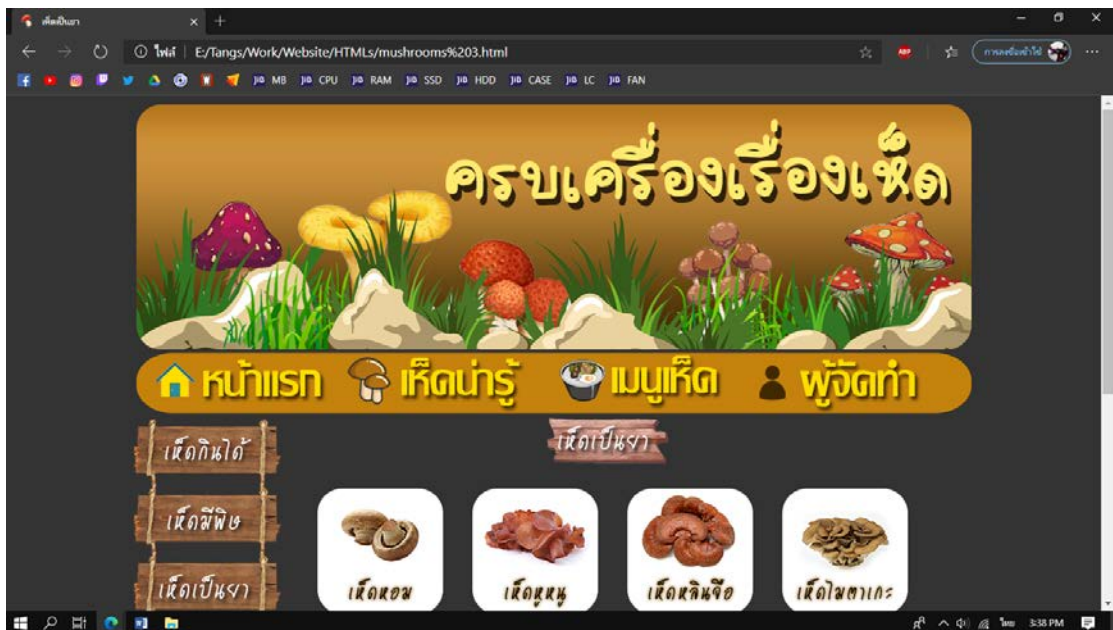
รูปที่ 4.30 แสดงหน้าจอรูปที่ 25 เห็ดคล้ายเห็ดมันปู



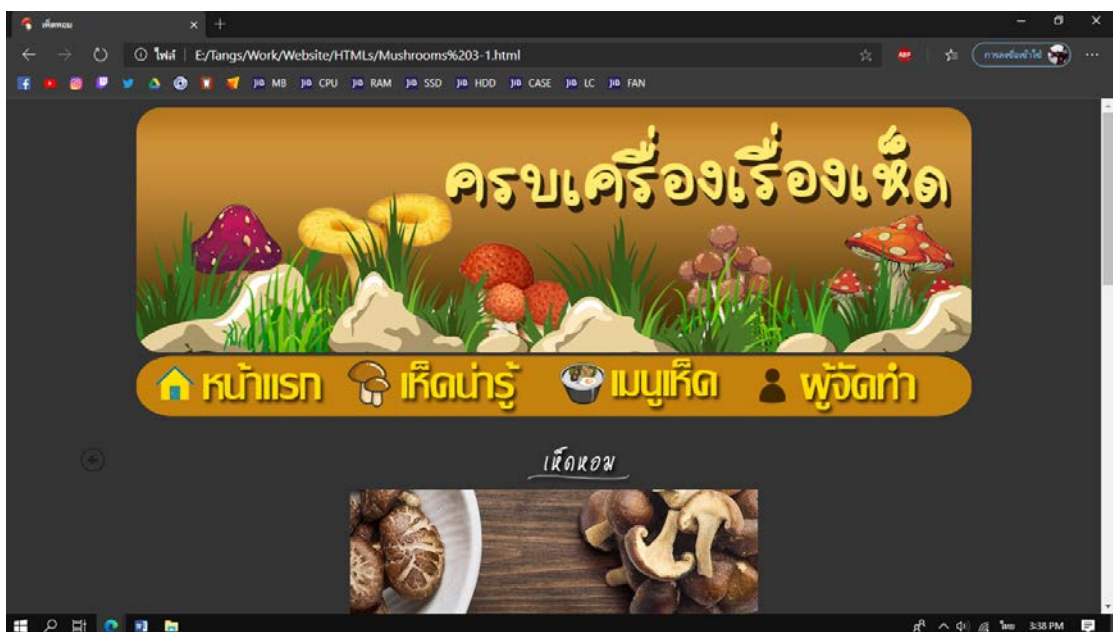
รูปที่ 4.31 แสดงหน้าจอรูปที่ 26 เห็ดแดง



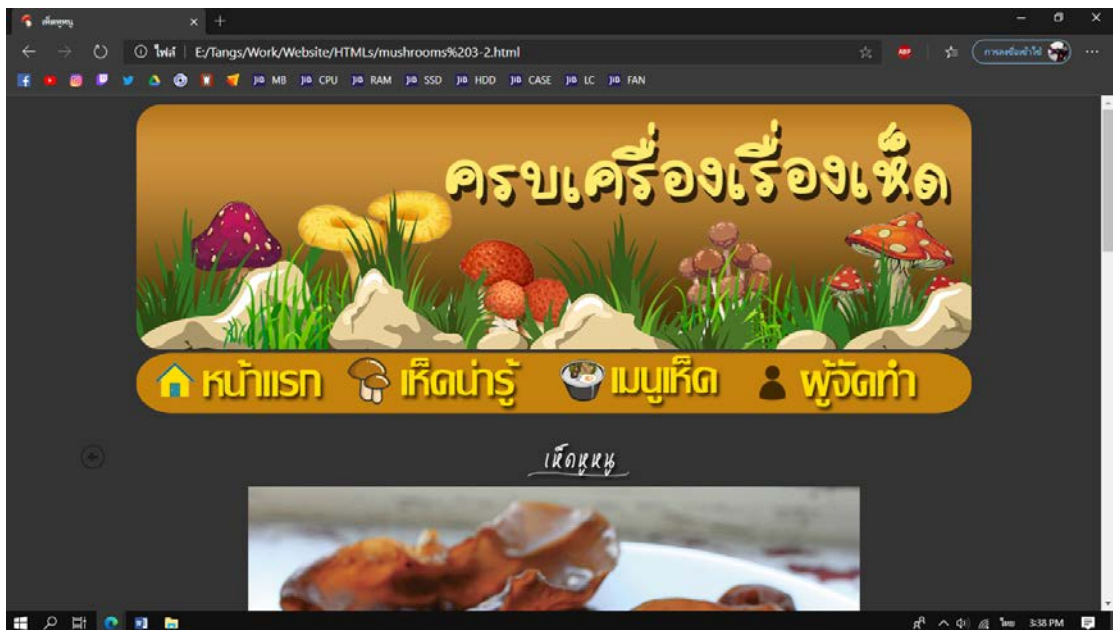
รูปที่ 4.32 แสดงหน้าจอรูปที่ 27 การปฐมพยาบาลเบื้องต้น



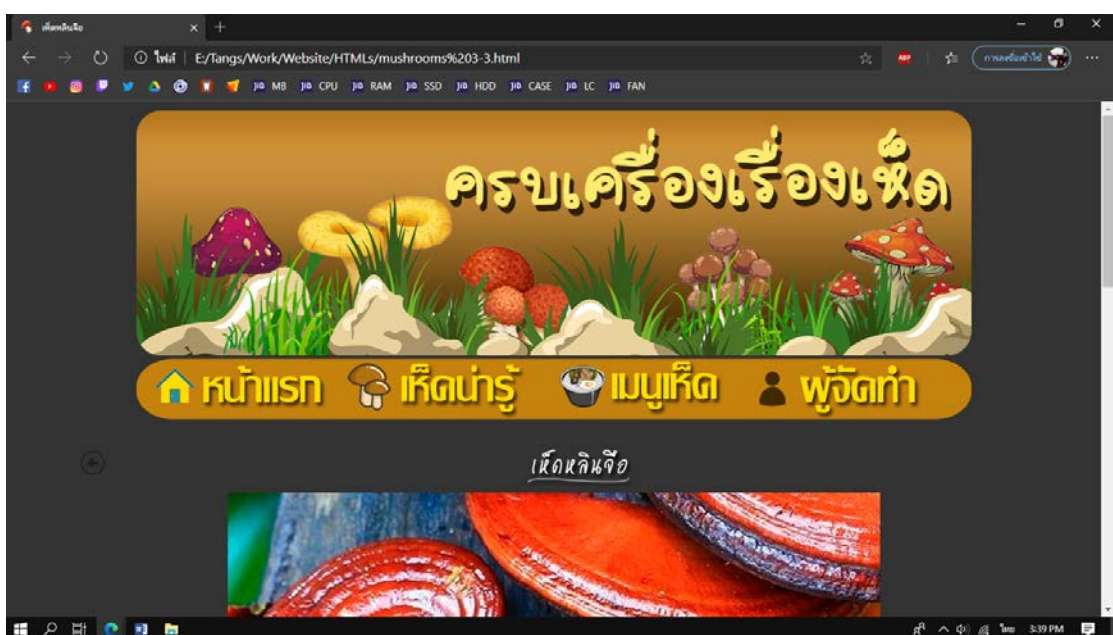
รูปที่ 4.33 แสดงหน้าจอรูปที่ 28 เห็ดเป็นยา



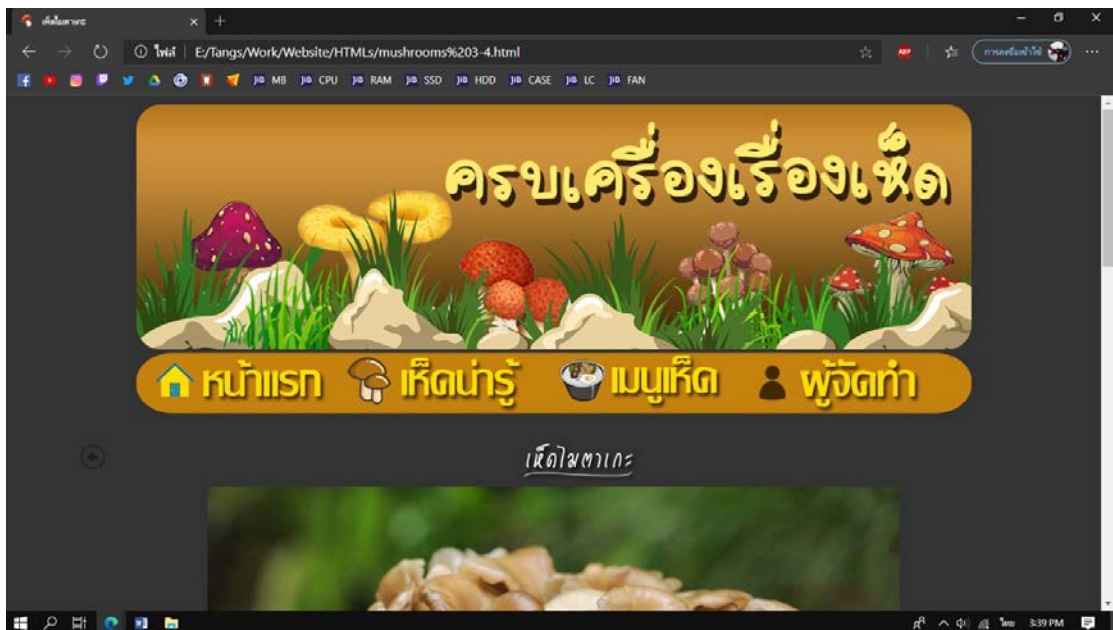
รูปที่ 4.34 แสดงหน้าจอรูปที่ 29 เห็ดหอม



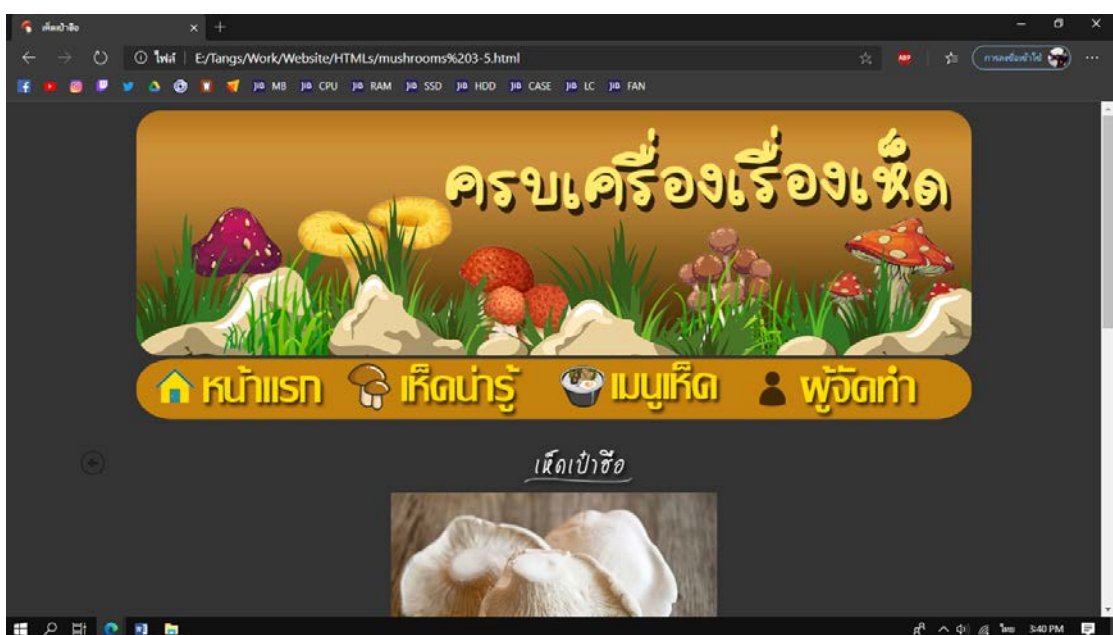
รูปที่ 4.35 แสดงหน้าจอรูปที่ 30 เห็ดหูหนู



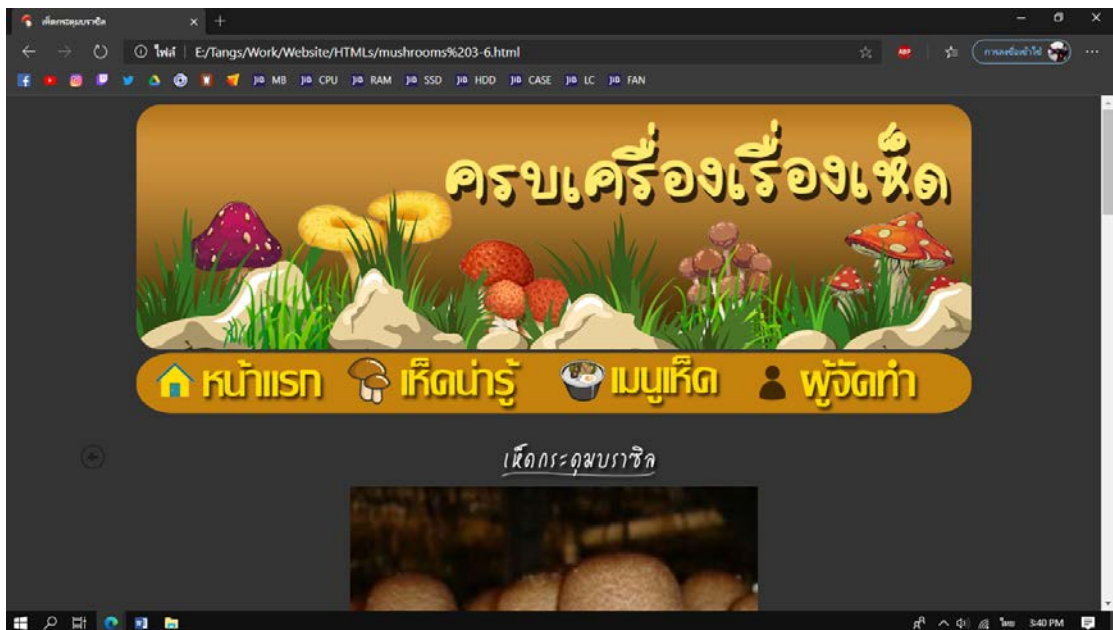
รูปที่ 4.36 แสดงหน้าจอรูปที่ 31 เห็ดหลินจือ



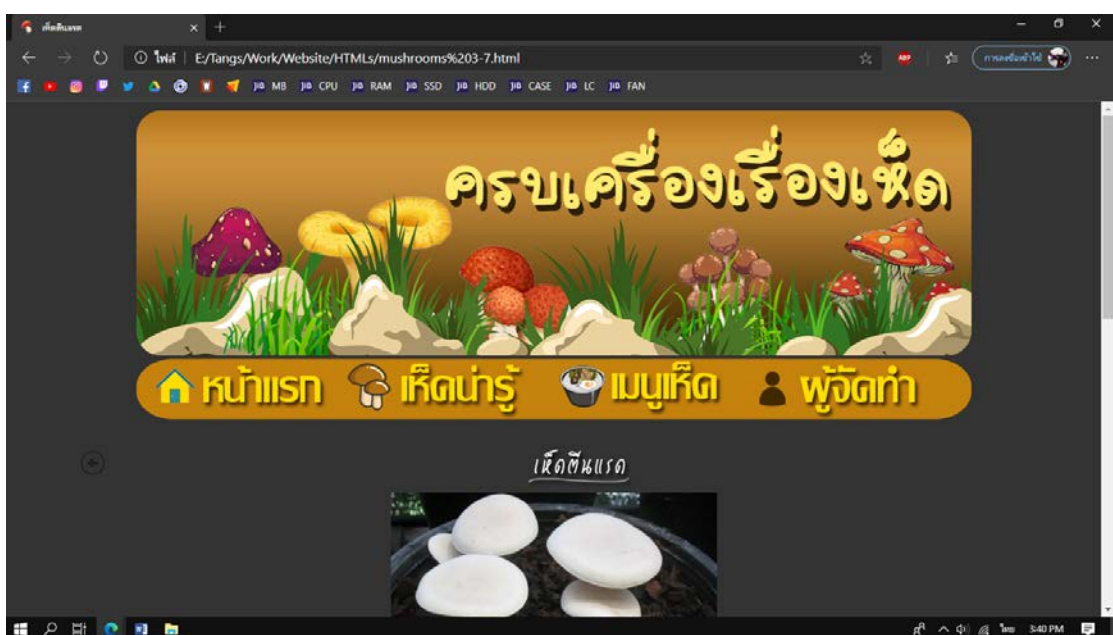
รูปที่ 4.37 แสดงหน้าจอรูปที่ 32 เห็ดไมตาเกะ



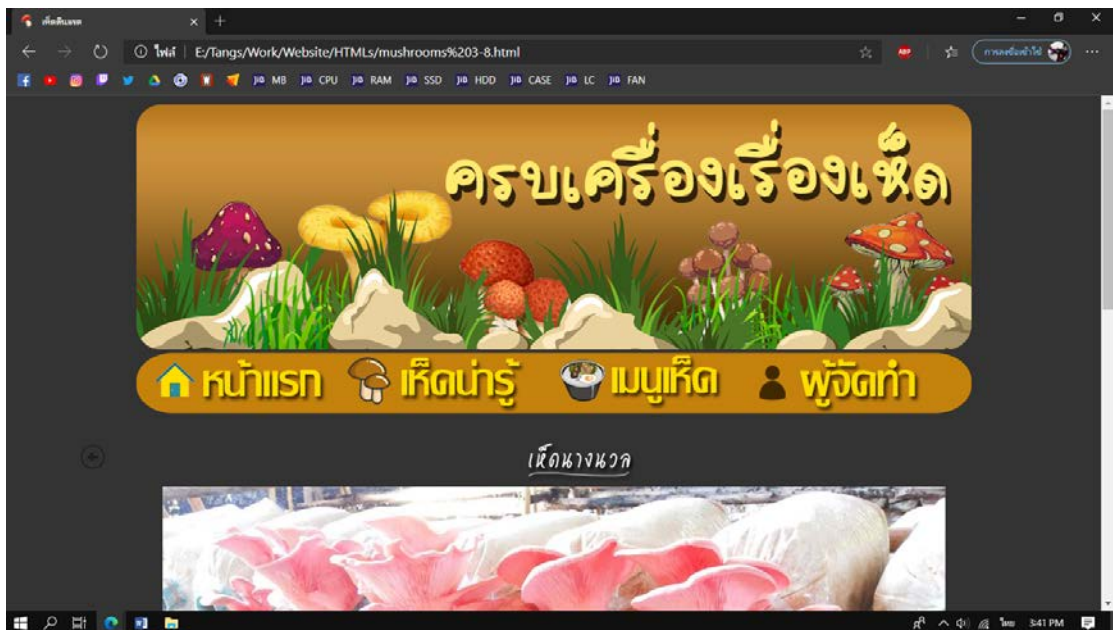
รูปที่ 4.38 แสดงหน้าจอรูปที่ 33 เห็ดเป๋าฮื้อ



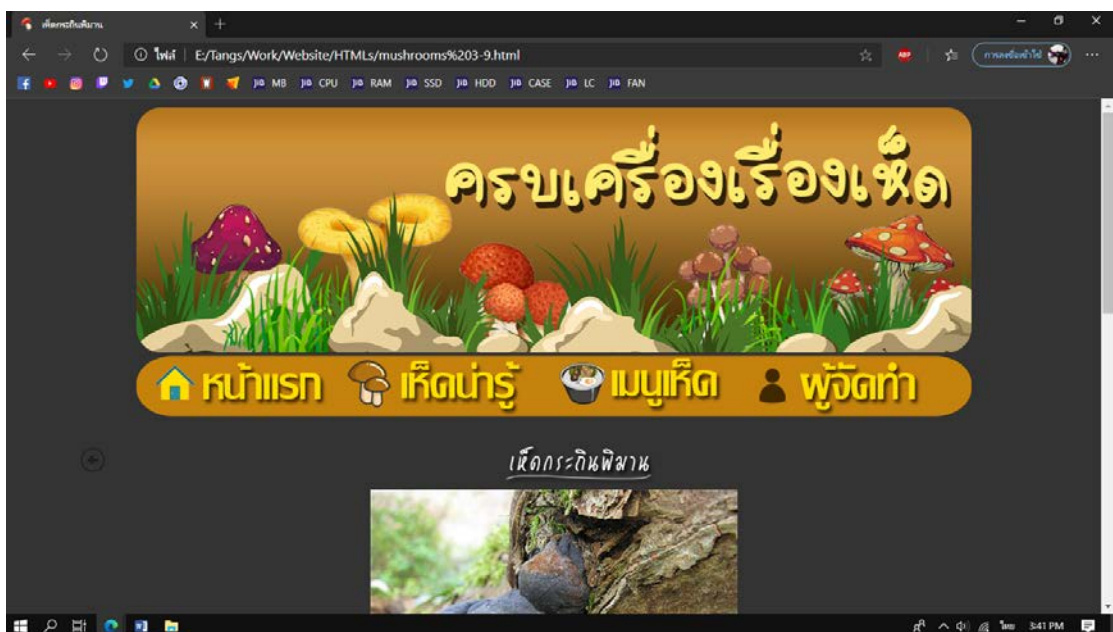
รูปที่ 4.39 แสดงหน้าจอรูปที่ 34 เห็ดกระดุมบราซิล



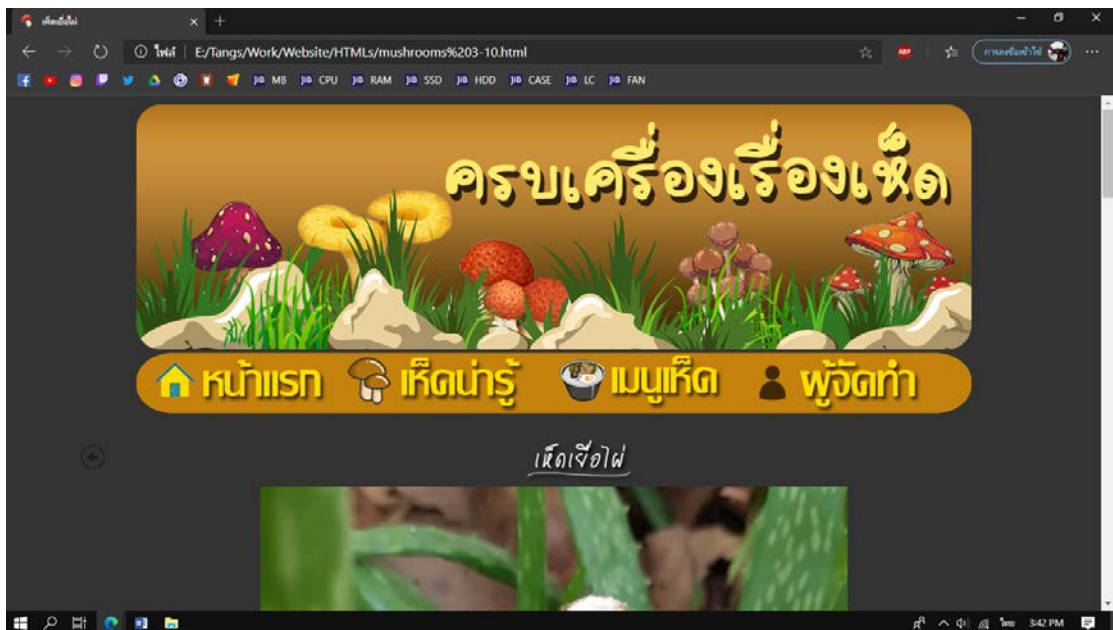
รูปที่ 4.40 แสดงหน้าจอรูปที่ 35 เห็ดตีนแรด



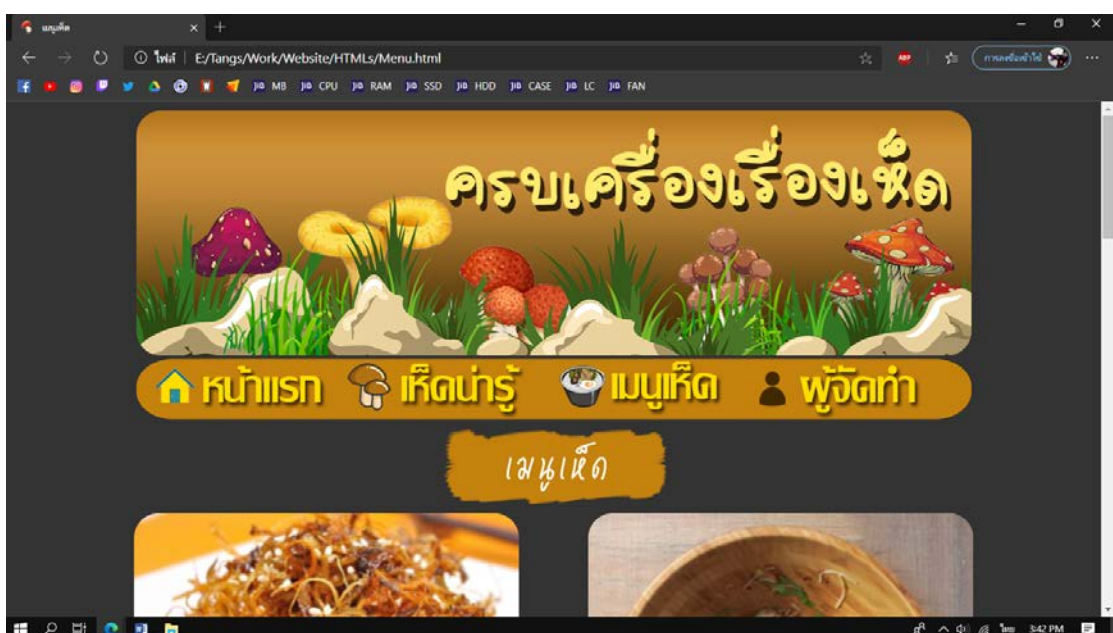
รูปที่ 4.41 แสดงหน้าจอรูปที่ 36 เห็ดนางนวล



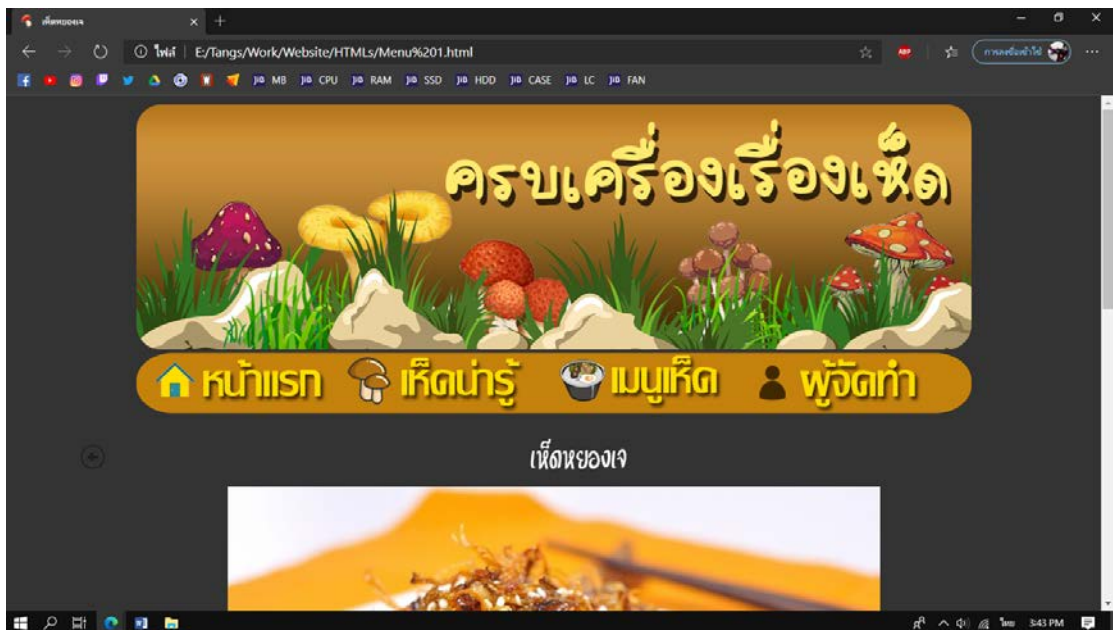
รูปที่ 4.42 แสดงหน้าจอรูปที่ 37 เห็ดกระถินพิมาน



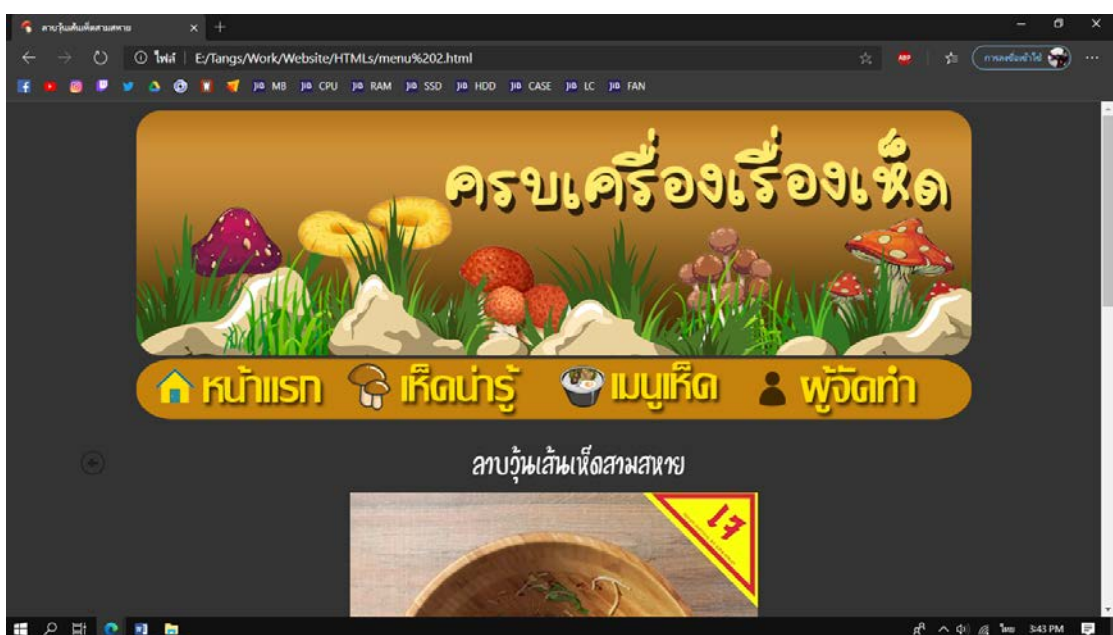
รูปที่ 4.43 แสดงหน้าจอรูปที่ 38 เห็ดเยื่อไผ่



รูปที่ 4.44 แสดงหน้าจอรูปที่ 39 เมนูเห็ด



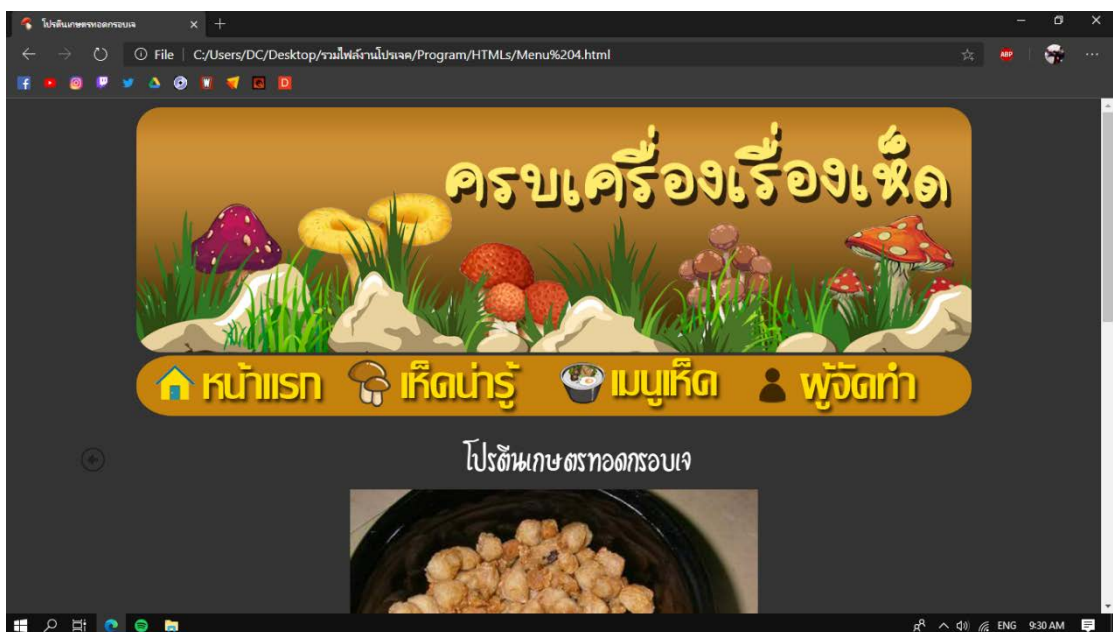
รูปที่ 4.45 แสดงหน้าจอรูปที่ 40 เห็ดของเจ



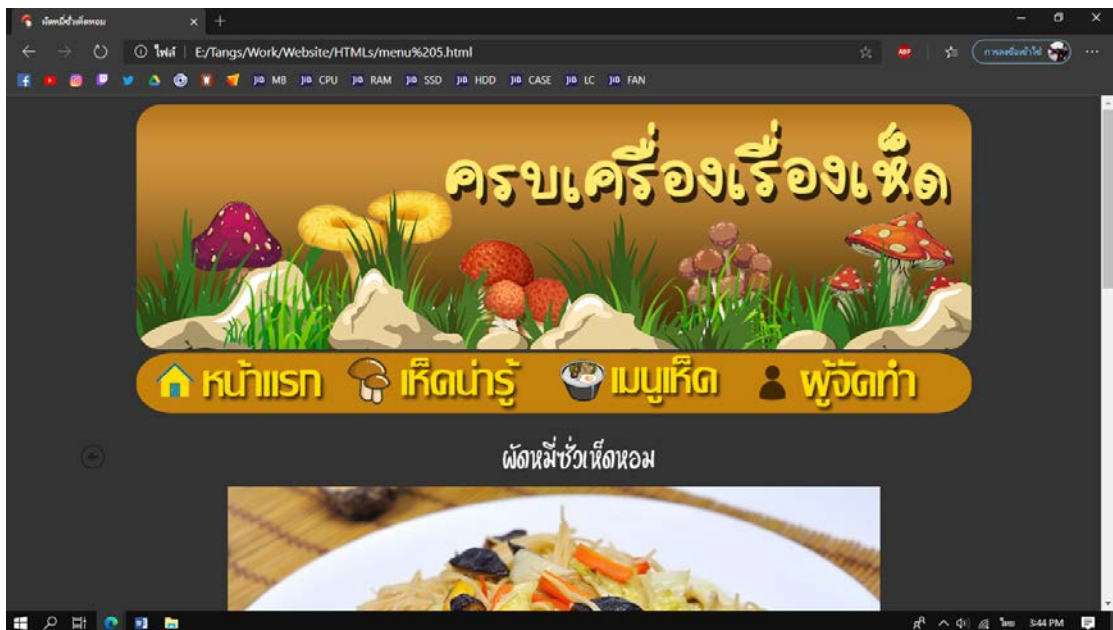
รูปที่ 4.46 แสดงหน้าจอรูปที่ 41 ลาบวุ้นเส้นเห็ดสามสหาย



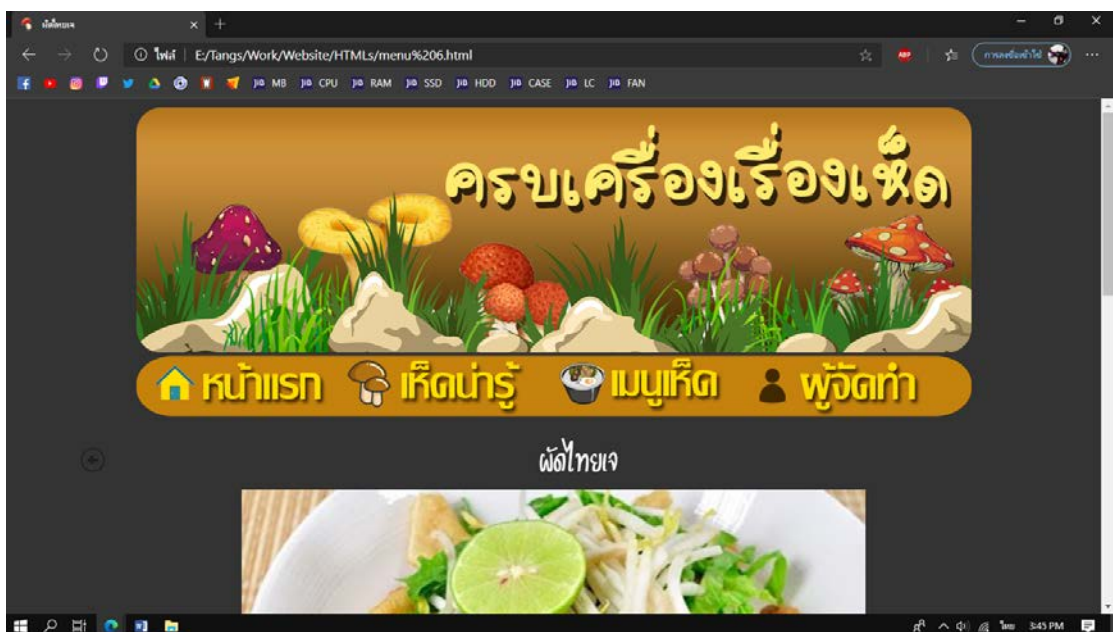
รูปที่ 4.47 แสดงหน้าจอรูปที่ 42 ส้มตำเง



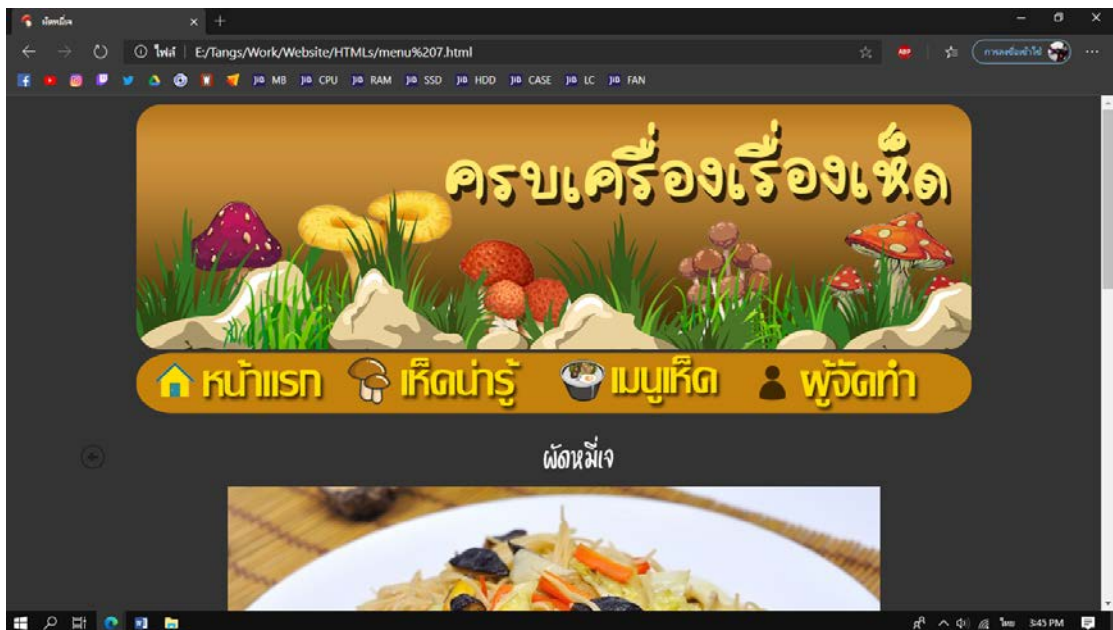
รูปที่ 4.48 แสดงหน้าจอรูปที่ 43 โปรตีนเกษตรทอดกรอบเง



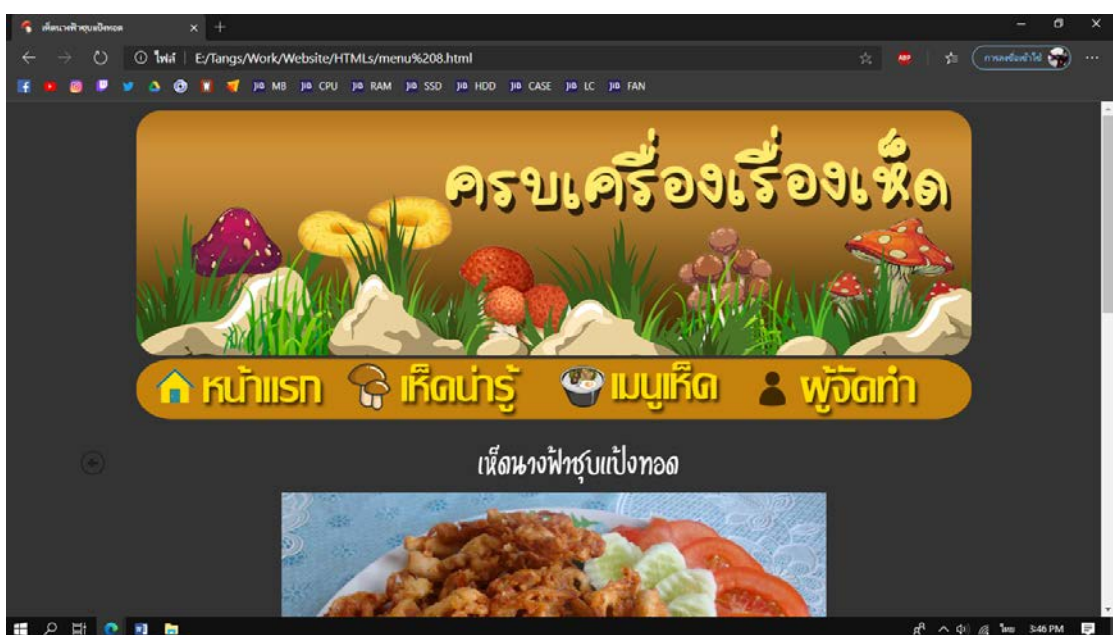
รูปที่ 4.49 แสดงหน้าจอรูปที่ 44 ผักหมีขั้วเห็ดหอม



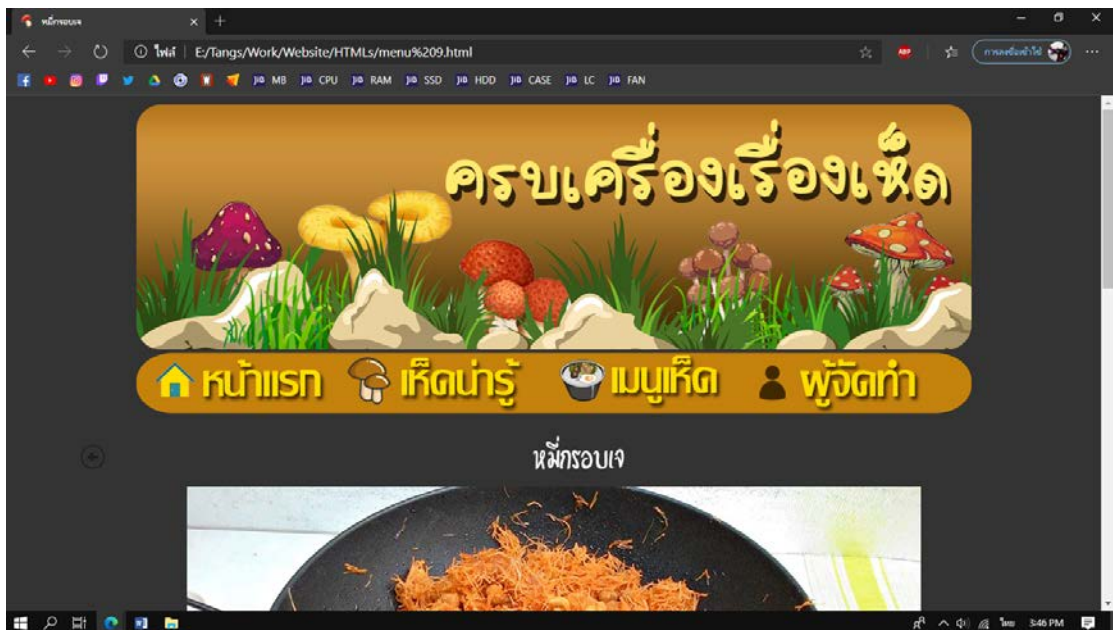
รูปที่ 4.50 แสดงหน้าจอรูปที่ 45 ผักไทยเจ



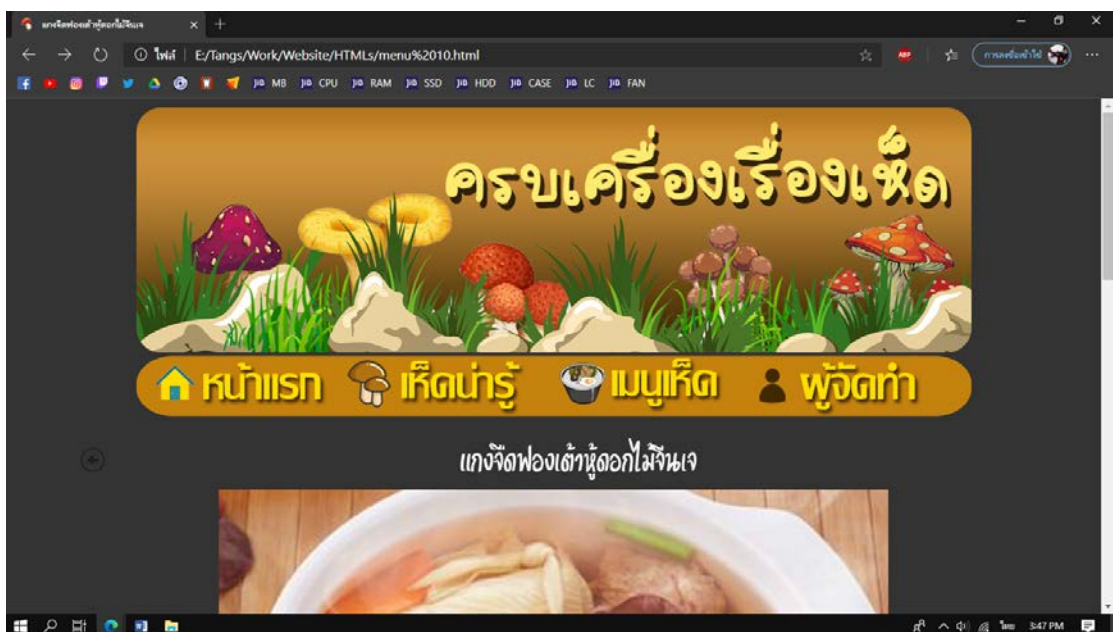
รูปที่ 4.51 แสดงหน้าจอรูปที่ 46 ผักหมีเจ



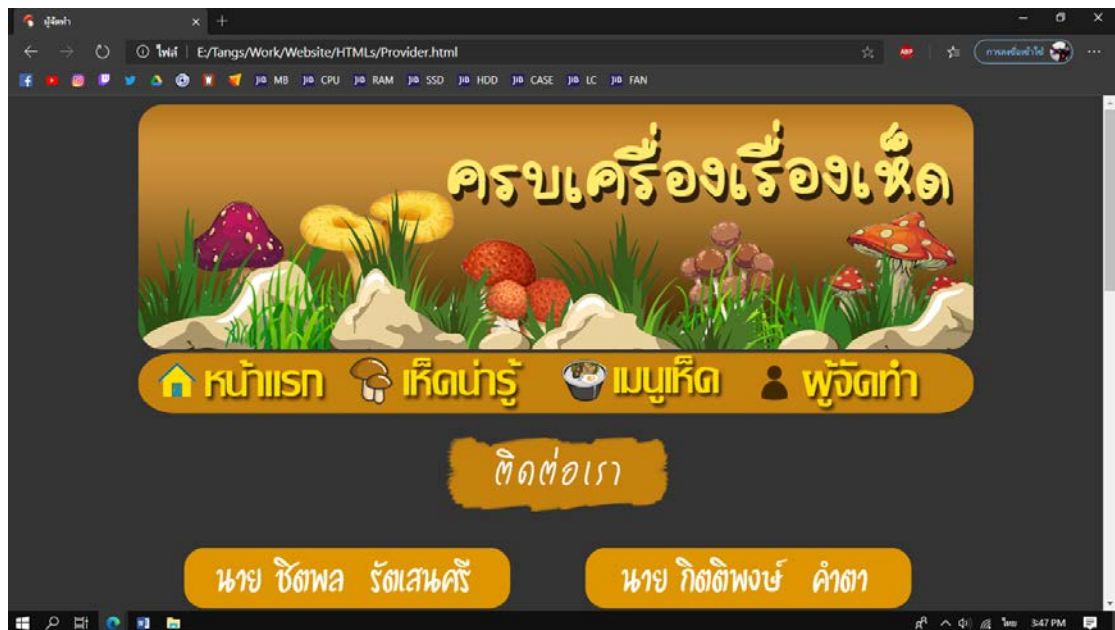
รูปที่ 4.52 แสดงหน้าจอรูปที่ 47 ผัดนางฟ้าซุบแป้งทอด



รูปที่ 4.53 แสดงหน้าจอรูปที่ 48 หมีกรอบเจ



รูปที่ 4.54 แสดงหน้าจอรูปที่ 49 แกงจืดฟองเต้าหู้ดอกไม้จีนเจ



รูปที่ 4.55 แสดงหน้าจอรูปที่ 50 ผู้จัดทำ

บทที่ 5

สรุปผลการทำโครงการ

5.1 สรุปผลโครงการ

1. ได้เว็บไซต์ที่ผู้ศึกษานั้นมีความรู้ความเข้าใจและรู้จักเรื่องครบเครื่องเรื่องเห็ดมากขึ้น
2. ได้เว็บไซต์ผู้ใช้สามารถทราบถึงการใช้งานเว็บไซต์ และเนื้อหาในเว็บไซต์ครบเครื่องเรื่องเห็ด
3. ได้เว็บไซต์ที่ผู้สนใจได้ข้อมูลและความเข้าใจครบเครื่องเรื่องเห็ด
4. ได้เว็บไซต์ผู้ใช้สามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน
5. ได้เว็บไซต์ที่ผู้ใช้นั้นสามารถเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับครบเครื่องเรื่องเห็ดได้

5.2 สรุปขนาดโปรแกรม

ที่	ชื่อไฟล์	ขนาดของไฟล์	หมายเหตุ
1	hh.html	6 KB	หน้าการปฐมพยาบาลเบื้องต้น
2	home.html	4 KB	หน้าหลักของเว็บไซต์
3	index.html	2 KB	หน้าอินเด็กซ์
4	menu 1.html	7 KB	หน้าเห็ดหอม
5	menu 2.html	7 KB	หน้าลาบวุ้นเส้นเห็ดสามสหาย
6	menu 3.html	8 KB	หน้าส้มตำ
7	menu 4.html	7 KB	หน้าโปรตีนเกษตรทอดกรอบ
8	menu 5.html	9 KB	หน้าผัดหมี่ข้าวเห็ดหอม
9	menu 6.html	10 KB	หน้าผัดไทย
10	menu 7.html	9 KB	หน้าผัดหมี่
11	menu 8.html	8 KB	หน้าเห็ดนางฟ้าชุบแป้งทอด
12	menu 9.html	9 KB	หน้าหมี่กรอบ
13	menu 10.html	9 KB	หน้าแกงจืดฟองเต้าหู้ดอกไม้อิน เจ

ตารางที่ 5.1 แสดงขนาดโปรแกรม

ที่	ชื่อไฟล์	ขนาดของไฟล์	หมายเหตุ
14	menu.html	5 KB	หน้าเมนูเห็น
15	mushroom 1.html	6 KB	หน้าเห็นกินได้
16	mushroom 1-1.html	12 KB	หน้าเห็นโคนญี่ปุ่น
17	mushroom 1-2.html	12 KB	หน้าเห็นนางฟ้า
18	mushroom 1-3.html	18 KB	หน้าเห็นหอม
19	mushroom 1-4.html	16 KB	หน้าเห็นแครง
20	mushroom 1-5.html	13 KB	หน้าเห็นโคน
21	mushroom 1-6.html	7 KB	หน้าเห็นเผาะ
22	mushroom 1-7.html	6 KB	หน้าเห็นพอร์ชี่
23	mushroom 1-8.html	16 KB	หน้าเห็นฟาง
24	mushroom 1-9.html	11 KB	หน้าเห็นเข็ม
25	mushroom 1-10.html	10 KB	หน้าเห็นหลินจือ
26	mushroom 1-11.html	15 KB	หน้าเห็นหูหนู
27	mushroom 2.html	6 KB	หน้าเห็นมีพิช
28	mushroom 2-1.html	5 KB	หน้าเห็นระโยงเหลืองก้านตัน
29	mushroom 2-2.html	5 KB	หน้าเห็นระโยงหิน
30	mushroom 2-3.html	5 KB	หน้าเห็นแมลงวัน
31	mushroom 2-4.html	5 KB	หน้าเห็นคล้ายเห็นโคน
32	mushroom 2-5.html	5 KB	หน้าเห็นกระโคงดินต่ำ
33	mushroom 2-6.html	5 KB	หน้าเห็นดอกกระจุ้น
34	mushroom 2-7.html	5 KB	หน้าเห็นจิ้งจาย
35	mushroom 2-8.html	5 KB	หน้าเห็นไข่หงส์
36	mushroom 2-9.html	5 KB	หน้าเห็นคล้ายเห็นมันปู
37	mushroom 2-10.html	5 KB	หน้าเห็นแดง
38	mushroom 3.html	6 KB	หน้าเห็นเป็นยา
39	mushroom 3-1.html	17 KB	หน้าเห็นหอม
40	mushroom 3-2.html	16 KB	หน้าเห็นหูหนู
41	mushroom 3-3.html	13 KB	หน้าเห็นหลินจือ
42	mushroom 3-4.html	13 KB	หน้าเห็นไมตาเกะ
43	mushroom 3-5.html	9 KB	หน้าเห็นเป้าฮือ

ตารางที่ 5.1 แสดงขนาดของโปรแกรม (ต่อ)

ที่	ชื่อไฟล์	ขนาดของไฟล์	หมายเหตุ
44	mushroom 3-6.html	25 KB	หน้าเห็นกระดุมบราซิล
45	mushroom 3-7.html	9 KB	หน้าเห็นดินแรด
46	mushroom 3-8.html	7 KB	หน้าเห็นนางนวล
47	mushroom 3-9.html	13 KB	หน้าเห็นกระฐินพิมล
48	mushroom 3-10.html	30 KB	หน้าเห็นเชื้อไฟ
49	mushrooms	9 KB	หน้าเห็นต่างๆ
50	provider	5 KB	หน้าผู้จัดทำ

ตารางที่ 5.1 แสดงขนาดของโปรแกรม (ต่อ)

5.3 สรุปข้อผิดพลาดที่มีต่อการออกแบบระบบงาน

1. จัดเลย์เอาต์ตัวหนังสือไม่เป็นระเบียบ
2. ปุ่มเมนูไม่อำนวยความสะดวกในการใช้งาน
3. ฟอนต์ตัวหนังสือที่ไม่สอดคล้องกัน

5.4 สรุปข้อผิดพลาดที่มีในโปรแกรม

1. โปรแกรมประมวลผลช้า
2. การกำหนด Rollover Image บางตัวการข้อผิดพลาด
3. การจัดเลย์เอาต์สามารถจัดทำได้ค่อนข้างยาก

5.5 ปัญหาอุปสรรคในการดำเนินงาน

1. คอมพิวเตอร์สมาชิกในกลุ่มชำรุด และทำให้ไม่สามารถแบ่งงานได้
2. สมาชิกในกลุ่มแบ่งงานไม่ชัดเจนจึงทำให้งานล่าช้า
3. แบ่งเวลาดูงานไม่ดี ทำให้โปรแกรมเสร็จช้า ไม่สมบูรณ์เท่าที่ควร

5.6 สรุปการดำเนินงานจริง

กำหนดการ โครงการสอบและนำเสนอวิชาโครงการ ปีการศึกษา 2562 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ภาคเรียนที่ 1-2																		
รายการ ภาคเรียนที่ 1	มิถุนายน 62				กรกฎาคม 62				สิงหาคม 62				กันยายน 62				ระยะเวลา	
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
อบรมการทำโครงการนักศึกษา ปวช.3 และปวส.2		↔															11-12 มิถุนายน 62	
เสนอหัวข้อ ATC.01 โครงการ รอบที่ 1 เอกสารรอบที่ 1		↔															14 มิถุนายน 62	
ประกาศผลหัวข้อโครงการ รอบที่ 1			↔														17 มิถุนายน 62	
เสนอหัวข้อโครงการ รอบที่ 2			↔	→													19 มิถุนายน 62	
ประกาศผลหัวข้อโครงการ รอบที่ 2			↔														21 มิถุนายน 62	
ลงทะเบียนหัวข้อออนไลน์			↔	→													18-30 มิถุนายน 62	
ส่งบทที่ 2					↔	→											8-14 กรกฎาคม 62	
ส่งบทที่ 3						↔	→										15-31กรกฎาคม62	
สอบหัวข้อโครงการ (รอบเอกสาร)											↔						17 สิงหาคม 62	
ประกาศผลสอบ												↔					22 สิงหาคม 62	
ส่งความคืบหน้าโปรแกรม 50%													↔	→			9-15 กันยายน 62	
ส่งความคืบหน้าโปรแกรม 60%															↔	→	16-22 กันยายน 62	
ส่งความคืบหน้าโปรแกรม 70%																↔	23-30 กันยายน 62	
รายการ ภาคเรียนที่ 2	มิถุนายน 62				กรกฎาคม 62				สิงหาคม 62				กันยายน 62				ระยะเวลา	
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
ส่งความคืบหน้า 90%	↔																1-8 พฤศจิกายน 62	
ส่งความคืบหน้า 100%		↔															9-13พฤศจิกายน62	
สอบโปรแกรม ระดับปวส.2		↔															16 พฤศจิกายน 62	
สอบโปรแกรม ระดับ ปวช.3				↔													30 พฤศจิกายน 62	
ประกาศผลสอบ (รอบโปรแกรม)				↔													2 ธันวาคม 62	
ส่งบทที่ 4									↔	→							6-19 มกราคม 63	
ส่งบทที่ 5											↔	→					20-26 มกราคม 63	
ส่งงบประมาณในการทำโครงการตารางที่ 1.7 และตารางที่ 5.3 (แบบออนไลน์)												↔	→				26-30 มกราคม 63	
ส่งรูปเล่ม ชีดี และค่าเช่าเล่ม														↔	→		1-20 กุมภาพันธ์ 63	

ตารางที่ 5.2 สรุปเวลาการดำเนินงานจริง

-  ระยะเวลาที่กำหนดให้
 ระยะเวลาการดำเนินงานจริง

5.7 สรุปค่าใช้จ่ายในการดำเนินการจริง

ลำดับ	รายการ	จำนวน	ราคา (บาท)
1	กระดาษ A4	2 รีม	250
2	ค่าตลับหมึกเครื่องปริ้น	2 กล่อง	800
3	ค่าเครื่องปริ้น (รวมสับทบทุนห้อง)	1 เครื่อง	120
4	ค่าแผ่นซีดี	2 แผ่น	50
5	ค่าเช่ารูปเล่ม	1 เล่ม	200
รวมเป็นเงิน			1,420

ตารางที่ 5.3 สรุปค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานจริง

บรรณานุกรม

- กฤษฎา สุธหนองบัว. (2560). **ลักษณะของเว็บไซต์**. ค้นข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2562, จาก <http://www.kruning.cba.ac.th/unit1/u13.html>
- ณัฐพงศ์ น้อยพานิช. (2561). **โครงการเว็บไซต์เรื่องความสำคัญของศาสนา**. หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ, วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรณพวิทยพัฒน์วิชาการ.
- นา อารีนา. (2559). **เนื้อหาที่ควรมีในเว็บไซต์**. ค้นข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2562, จาก <https://sites.google.com/site/areena505/neuxha-thi-khwr-mi-ni-websit>
- ผดุงเกียรติ(Atom). (2558). **ทฤษฎีการออกแบบเว็บไซต์**. ค้นข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2562, จาก <http://www.patamweb.blogspot.com/>
- ภัทรกร อัฐเดช. (2561). **โครงการเว็บไซต์เรื่อง ระบบสุริยะ**. หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ, วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรณพวิทยพัฒน์วิชาการ.
- รุ่งโรจน์ เจนเจตวิทย์. (2558). **โครงการสร้างเว็บไซต์**. ค้นข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2562, จาก http://thapthan.ac.th/dw-ebook/unit1_3.html
- รุ่งโรจน์ เจนเจตวิทย์. (2558). **กระบวนการสร้างเว็บไซต์**. ค้นข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2562, จาก http://thapthan.ac.th/dw-ebook/unit1_2.html
- วัน ปิสิฟ. (2560). **องค์ประกอบของการตกแต่งเว็บไซต์**. ค้นข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2562, จาก <https://www.lbelief.com/article/website-design>
- สิริรัตน์ ชัยมี. (2560). **ส่วนประกอบของหน้าเว็บเพจ**. ค้นข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2562, จาก <https://sites.google.com/site/siriatchuymee53292802081>
- อินทนนท์ ปัญญาโสภา. (2558). **การออกแบบโลโก้**. ค้นข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2562, จาก <https://www.grappik.com/10-step-how-to-create-logo>
- อุษารัตน์ พุ่มไม้. (2559). **เทคนิคการออกแบบเว็บไซต์**. ค้นข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2562, จาก <https://sites.google.com/site/kruousaratwebsite>
- เอกสิทธิ์ การสาธิต. (2561). **โครงการสร้างเว็บไซต์เรื่องพันธุ์ไม้ที่ควรอนุรักษ์**. หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ, วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรณพวิทยพัฒน์วิชาการ.
- Grapticbuffet,(นามแฝง). (2559). **การออกแบบแบนเนอร์**. ค้นข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2562, จาก <https://www.draphicbuffet.net/design>

Hdotldotn,(นามแฝง). (2559). กระบวนการออกแบบและสร้างเว็บไซต์. ค้นข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2562, จาก <https://hdotldotn.wordpress.com/>

Jammer Studio. (2562). ทฤษฎีสี. ค้นข้อมูล 15 พฤศจิกายน 2562, จาก <https://www.Jammerstudio.com/single-post/2018/02/17>

ภาคผนวก

- ใบเสนอขออนุมัติการทำโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ (ATC.01)
- ใบอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม (ATC.02)
- ใบขอสอบป้องกันโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ (ATC.03)
- รายงานความคืบหน้าโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ (ATC.04)
- ใบบันทึกการเข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ (ATC.05)
- ใบขออนุญาตอาจารย์ที่ปรึกษาร่วมจัดทำเอกสาร (ATC.06)

ประวัติผู้จัดทำ

นางสาว วิชชุดา จิตตรีรัมย์

เกิดเมื่อวันที่ 12 สิงหาคม 2543

สำเร็จการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจากโรงเรียนสิริรัตนาร เมื่อปี 2559

ศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ที่วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พาณิชย์การ ปีการศึกษา 2562

ปัจจุบันอาศัยอยู่บ้านเลขที่ 816/10 หมู่ 12 บางนา - ตราด 13

เขตบางนา แขวงบางนา กรุงเทพมหานคร 10260

เบอร์ติดต่อ 062-4867565

E-mail : Keenploy098@gmail.com

Facebook : Wichuta Ploy

Line : wichuta-27



นาย กิตติพงษ์ คำตา

เกิดเมื่อ วันที่ 5 กุมภาพันธ์ 2544

สำเร็จการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจาก

โรงเรียนมารีย์พิทักษ์สว่างแดนดิน เมื่อปี 2559

ศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ที่วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พาณิชย์การ ปีการศึกษา 2562

ปัจจุบันอาศัย อยู่ที่ 381 ถนน.ท้ายบ้าน ตำบล.ปากน้ำ

อำเภอ เมือง จังหวัด สมุทรปราการ 10270

เบอร์โทรศัพท์ 062-335-8663

E-mail: kittiphngskhata20@gmail.com

Line ID : ket0000k



ประวัติผู้จัดทำ(ต่อ)

นาย ชิตพล รัตเสนศรี

เกิดเมื่อ วันที่ 12 ธันวาคม 2543

สำเร็จการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจาก

โรงเรียนเทพศิรินทร์สมุทรปราการ เมื่อปี 2559

ศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ที่วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนชยการ ปีการศึกษา 2562

ปัจจุบันอาศัย อยู่ที่ 30/23 หมู่10 ตำบล ลำโรงเหนือ อำเภอ เมืองสมุทรปราการ

จังหวัด .สมุทรปราการ 1027

เบอร์โทรศัพท์ 063-453-2262

E-mail: tangs_dc@outlook.com

Facebook : เป้าหมายผจญ คือคนทำร้ายเพื่อนรักเพื่อนเรา

Line ID : rachada3





ATC.01

ขอเสนออนุมัติทำโครงการระบบคอมพิวเตอร์

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนวิชาการ
วันที่ 24 เดือน มิถุนายน พ.ศ. 2562

เรื่อง ขอเสนออนุมัติทำโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

เรียน ประธานกรรมการพิจารณาอนุมัติทำโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ข้าพเจ้า 1. นายชิดพล	รัตเสนศรี	รหัสนักศึกษา 41104 ระดับ ปวช. 3/7
2. นายกิตติพงษ์	คำดา	รหัสนักศึกษา 39383 ระดับ ปวช. 3/7
3. นางสาววิชุดา	จิตตริรัมย์	รหัสนักศึกษา 39349 ระดับ ปวช. 3/7

มีความประสงค์ทำโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภท เว็บไซต์

ชื่อโครงการภาษาไทย ครอบเครื่องเรื่องเห็ด

ชื่อโครงการภาษาอังกฤษ Fully Dressed Mushroom Website

โดยมี อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก คือ อาจารย์สมภารณ์ เข็นดี

พร้อมนี้ได้แนบเอกสารประกอบการขอเสนอโครงการระบบคอมพิวเตอร์ บทที่ 1 จำนวน 1 ชุด

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดพิจารณาอนุมัติ

ลายมือชื่อ...ชิดพล รัตเสนศรี...นักศึกษา

(นายชิดพล รัตเสนศรี)

หัวหน้ากลุ่มโครงการ

☒ ผ่าน ☐ ไม่ผ่าน

ความคิดเห็นคณะกรรมการ

ลงชื่อ
คณะกรรมการ

ลงชื่อ
คณะกรรมการ



ATC.02

เสนออาจารย์ที่ปรึกษาร่วมโครงการ

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนการ
วันที่ 25 เดือนมิถุนายน พ.ศ. 2562

เรื่อง ขอเรียนเชิญอาจารย์เป็นที่ปรึกษาร่วมโครงการ

เรียน อาจารย์จตุรรัตน์ นัยพัฒน์

ข้าพเจ้า 1. นายชิตพล	รัตเสนศรี	รหัสนักศึกษา 41104 ระดับ ปวช. 3/7
2. นายกิตติพงษ์	คำตา	รหัสนักศึกษา 39383 ระดับ ปวช. 3/7
3. นางสาววิชุดา	จิตตริรัมย์	รหัสนักศึกษา 39349 ระดับ ปวช. 3/7

มีความประสงค์จะขอเรียนเชิญ อาจารย์จตุรรัตน์ นัยพัฒน์ มาเป็นที่ปรึกษาร่วมโครงการของกลุ่มข้าพเจ้า
ซึ่งได้จัดทำโครงการประเภท เว็บไซต์ ชื่อโครงการภาษาไทย “ครบเครื่องเรื่องเห็ด”

พร้อมนี้ได้แนบเอกสารประกอบการเสนอหัวข้อโครงการมาด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติ

ลายมือชื่อ.....ชิตพล รัตเสนศรี.....นักศึกษา
(นายชิตพล รัตเสนศรี)

ลายมือชื่อ.....กิตติพงษ์ คำตา.....นักศึกษา
(นายกิตติพงษ์ คำตา)

ลายมือชื่อ.....วิชุดา จิตตริรัมย์.....นักศึกษา
(นางสาววิชุดา จิตตริรัมย์)

ลายมือชื่อ.....จตุรรัตน์ นัยพัฒน์.....อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(อาจารย์จตุรรัตน์ นัยพัฒน์)



ATC.03

ขอสอบโครงการระบบคอมพิวเตอร์

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนวิชาการ
วันที่ 17 เดือนสิงหาคม พ.ศ. 2562

เรื่อง ขอสอบโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ (ครั้งที่ 1)

เรียน คณะกรรมการพิจารณาการสอบป้องกันโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ข้าพเจ้า 1. นายชิตพล รัตเสนศรี รหัสนักศึกษา 41104 ระดับ ปวช. 3/7
2. นายกิตติพงษ์ คำตา รหัสนักศึกษา 39389 ระดับ ปวช. 3/7
3. นางสาววิชชุดา จิตตรีรัมย์ รหัสนักศึกษา 39349 ระดับ ปวช. 3/7

มีความประสงค์ทำโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภท แอนิเมชัน

ชื่อภาษาไทย ครบเครื่องเรื่องเห็ด

ชื่อภาษาอังกฤษ Fully Dressed Mushroom Website

โดยมี อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก คือ อาจารย์สมภรณ์ เย็นดี

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม คือ อาจารย์ฐิติรัตน์ นัยพัฒน์

พร้อมนี้ได้แนบเอกสารประกอบการขอสอบโครงการระบบคอมพิวเตอร์

☒ โปรแกรมระบบคอมพิวเตอร์ (Software) จำนวน 1 ชุด

☒ โครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ (เอกสารบทที่ 1-3) จำนวน 1 ชุด

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติ

ลายมือชื่อ.....ชิตพล รัตเสนศรี.....นักศึกษา

(นายชิตพล รัตเสนศรี)

หัวหน้ากลุ่มโครงการ



ATC.03

ขอสอบโครงการระบบคอมพิวเตอร์

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนวิชาการ
วันที่ 7 เดือนธันวาคม พ.ศ. 2562

เรื่อง ขอสอบโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ (ครั้งที่ 2)

เรียน คณะกรรมการพิจารณาการสอบป้องกันโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ข้าพเจ้า 1. นายชิตพล	รัตเสนศรี	รหัสนักศึกษา 41104	ระดับ ปวช. 3/7
2. นายกิตติพงษ์	คำตา	รหัสนักศึกษา 39383	ระดับ ปวช. 3/7
3. นางสาววิชุดตา	จิตตรีรัมย์	รหัสนักศึกษา 39349	ระดับ ปวช. 3/7

มีความประสงค์ทำโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภท เว็บไซต์

ชื่อภาษาไทย ครบเครื่องเรื่องเห็ด

ชื่อภาษาอังกฤษ Fully Dressed Mushroom Website

โดยมี อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก คือ อาจารย์สมภรณ์ เย็นดี

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม คือ อาจารย์จุติรัตน์ นัยพัฒน์

พร้อมนี้ได้แนบเอกสารประกอบการขอสอบโครงการระบบคอมพิวเตอร์

☒ โปรแกรมระบบคอมพิวเตอร์ (Software) จำนวน 1 ชุด

☒ โครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ (เอกสารบทที่ 1-3) จำนวน 1 ชุด

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติ

ลายมือชื่อ.....ชิตพล.....รัตเสนศรี.....นักศึกษา

(นายชิตพล รัตเสนศรี)

หัวหน้ากลุ่มโครงการ



ATC 44

ใบบันทึกรายงานความคืบหน้า อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก และอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

โครงการ อบรมเชิงปฏิบัติการเรื่อง

Fully Dressed Mushroom Website

ที่ปรึกษาหลักโครงการ อาจารย์ สมภรณ์

เป็นดี

ที่ปรึกษาร่วมโครงการ อาจารย์ จุติรัตน์

นิยพัฒน์

ลำดับ	รายการ	วัน/เดือน/ปี	อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
ภาคเรียนที่ 1/2562				
1	เสนอหัวข้อโครงการ รอบที่ 1	14/6/62	เป็นดี	
2	ส่งเอกสารบทที่ 1	10/7/62	เป็นดี	
3	ส่งเอกสารบทที่ 2	10/8/62	เป็นดี	
4	ส่งเอกสารบทที่ 3	13/8/62	เป็นดี	
5	ส่งเอกสาร และ PowerPoint เพื่อการนำเสนอ เอกสารบทที่ 1 - 3	9/9/62	เป็นดี	
6	ส่งคืบหน้าโปรแกรมโครงการ 50%	10/10/62		จุติรัตน์
7	ส่งคืบหน้าโปรแกรมโครงการ 60%	11/11/62		จุติรัตน์
8	ส่งคืบหน้าโปรแกรมโครงการ 80%	17/11/62		จุติรัตน์
ภาคเรียนที่ 2/2562				
9	ส่งคืบหน้าโปรแกรมโครงการ 100%	18/11/62		จุติรัตน์
10	ส่งเอกสาร และ โปรแกรมโครงการเพื่อการนำเสนอ โปรแกรมโครงการ	3/12/62	เป็นดี	
11	ส่งเอกสารบทที่ 4	21/2/63	เป็นดี	
12	ส่งเอกสารบทที่ 5	21/2/63	เป็นดี	
13	ส่งเอกสารรูปเล่ม ฉบับสมบูรณ์	/...../.....	เป็นดี	
14	ส่งซีดี	/...../.....	เป็นดี	
15	ชำระค่าเช่าเล่ม	/...../.....	เป็นดี	



ATC.05

ใบบันทึกการเข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษา

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนศึกษา

แผ่นที่ 1

ข้าพเจ้า 1. นายจิตพล รัตเสนศรี รหัสนักศึกษา 41104 ระดับ ปวช. 3/7
2. นายกิตติพงษ์ คำตา รหัสนักศึกษา 39389 ระดับ ปวช. 3/7
3. นางสาววิชุดา จิตศรีรัมย์ รหัสนักศึกษา 39349 ระดับ ปวช. 3/7

โครงการประเภท เว็บไซต์

เรื่อง กรบเครื่องเรื่องเห็ด

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก อาจารย์สมภารณ์ เย็นดี

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม อาจารย์ฐิติรัตน์ นัยพัฒน์

ครั้งที่	วันที่	หัวข้อการเข้าพบ	ลายเซ็น	หมายเหตุ
1	14/6/62	เสนอหัวข้อโครงการ		
2	14/6/62	ส่งเอกสารบทที่ 1		ไม่ผ่าน
		แก้ข้อผิดพลาดและคำผิด		
		แก้แผนภาพดำเนินงาน		
3	21/6/62	ส่งเอกสารบทที่ 1		ไม่ผ่าน
		แก้แผนภาพดำเนินงาน		
4	28/6/62	เสนออาจารย์ที่ปรึกษาร่วม		
5	4/7/62	ส่งเอกสารบทที่ 1		ไม่ผ่าน
		แก้บทนำ		
		แก้ข้อผิดพลาด		
		แก้ขอบเขตการศึกษา		
		แก้ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ		
		แก้เครื่องมือที่ใช้ศึกษาโปรแกรม		



ATC.05

ใบบันทึกการเข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษา

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนวิชาการ
แผ่นที่ 2

ข้าพเจ้า 1. นายชิตพล รัตเสนศรี รหัสนักศึกษา 41104 ระดับ ปวช. 3/7
2. นายกิตติพงษ์ คำตา รหัสนักศึกษา 39389 ระดับ ปวช. 3/7
3. นางสาววิษชุดา จิตติธรรมย์ รหัสนักศึกษา 39349 ระดับ ปวช. 3/7

โครงการประเภท เว็บไซต์

เรื่อง ครบเครื่องเรื่องเห็ด

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก อาจารย์สมภรณ์ เย็นดี

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม อาจารย์จิตติรัตน์ นัยพัฒน์

ครั้งที่	วันที่	หัวข้อการเข้าพบ	ลายเซ็น	หมายเหตุ
6	14/6/62	เสนอหัวข้อโครงการ	กช	ผ่าน
7	10/7/62	ส่งเอกสารบทที่ 1	กช	ผ่าน
8	8/8/62	ส่งเอกสารบทที่ 2		
		แก้ไขข้อบกพร่อง บทที่ 2	กช	ไม่ผ่าน
		แก้ไขข้อบกพร่องบทที่ 2		
9	9/8/62	ส่งเอกสารบทที่ 2	กช	
		แก้ไขข้อบกพร่อง	กช	ผ่าน
10	13/8/62	ส่งเอกสารบทที่ 3	กช	ไม่ผ่าน
		แก้ไขข้อบกพร่อง		
11	13/8/62	ส่งเอกสารบทที่ 3	กช	ผ่าน
		แก้ไขข้อบกพร่อง		
		แก้ไขข้อบกพร่องข้อ 3 ข้อ 4		



ATC.05

ใบบันทึกการเข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษา

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนศึกษา

แผ่นที่ 3

ข้าพเจ้า 1. นายชิตพล รัตเสนศรี รหัสนักศึกษา 41104 ระดับ ปวช. 3/7
2. นายกิตติพงษ์ คำตา รหัสนักศึกษา 39383 ระดับ ปวช. 3/7
3. นางสาววิชุดา จิตธรรมย์ รหัสนักศึกษา 39349 ระดับ ปวช. 3/7

โครงการประเภท เว็บไซต์

เรื่อง ครรเครื่องเครื่องเห็ด

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก อาจารย์สมภารณ์ เย็นดี

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม อาจารย์จิตติรัตน์ นัยพัฒน์

ครั้งที่	วันที่	หัวข้อการเข้าพบ	ลายเซ็น	หมายเหตุ
12	10/10/62	แก้ไขแบบเนอส์		ผ่าน
13	5/11/62	แก้ไขรูปแบบตัวอักษรและเปลี่ยนชื่อไฟล์ จากภาษาไทยเป็นอังกฤษ		ผ่าน
14	6/11/62	แก้ปัญาโปรแกรมที่ขัดกับแบบเนอส์ และ เพิ่มหน้าผู้จัดทำ		ผ่าน
15	11/11/62	เปลี่ยนน้ำเมนูเด็ก		ผ่าน
16	14/11/62	ใส่ไอคอนหน้าเมนูเด็ก		ผ่าน
17	16/11/62	เปลี่ยนน้ำเด็กมีคิซมใส่ไอคอน		ผ่าน
18	17/11/62	ใส่ Fav icon เป็นรูปเด็ก		ผ่าน
19	18/11/62	เปลี่ยนน้ำ เด็กเป็นชา		ผ่าน
20	18/11/62	ใส่ไอคอนเด็กเป็นชา		ผ่าน
21	18/11/62	ใส่โปรแกรมที่ปรุณพตามาต มเื่อมเปลี่ยนน้ำแค ไอคอน		ผ่าน



ATC.06

ขออนุญาตอาจารย์ที่ปรึกษาร่วมจัดทำเอกสาร

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนวิชาการ
วันที่ 27 เดือน มกราคม พ.ศ. 2563

เรื่อง ขออนุญาตอาจารย์ที่ปรึกษาร่วมจัดทำเอกสารบทที่ 4-5

เรียน อาจารย์จตุรรัตน์ นัยพัฒน์

ข้าพเจ้า 1. นายกิตติพงษ์	คำตา	รหัสนักศึกษา 39383 ระดับ ปวช. 3/7
2. นายจิตพล	รัตเสนศรี	รหัสนักศึกษา 41104 ระดับ ปวช. 3/7
3. นางสาววิชุดา	จิตตธีรมย์	รหัสนักศึกษา 39348 ระดับ ปวช. 3/7

มีความประสงค์จะขออนุญาตจัดทำเอกสาร บทที่ 4 และบทที่ 5 เนื่องจากได้จัดทำโปรแกรมเสร็จ
สมบูรณ์ตามวัตถุประสงค์เรียบร้อยแล้ว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติ

ลายมือชื่อ.....กิตติพงษ์ คำตา.....นักศึกษา
(นายกิตติพงษ์ คำตา)

ลายมือชื่อ.....จิตพล รัตเสนศรี.....นักศึกษา
(นายจิตพล รัตเสนศรี)

ลายมือชื่อ.....วิชุดา จิตตธีรมย์.....นักศึกษา
(นางสาววิชุดา จิตตธีรมย์)

ลายมือชื่อ.....จตุรรัตน์ นัยพัฒน์.....อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(อาจารย์จตุรรัตน์ นัยพัฒน์)