



เว็บแอปพลิเคชัน โมดูลการโหวต นิวส์เลตเตอร์ และแกลเลอรีรูปภาพ

สำหรับผู้แทนจำหน่าย ของ บริษัท ไทยยามาฮ่ามอเตอร์ จำกัด

Web Application in Vote, Newsletter and Photo Gallery Module

For Dealers of Thai Yamaha Motor Company Limited

นายสัตย์ชัย ภิญญธนาบัตร

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาตรีวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2553

เว็บแอปพลิเคชัน โมดูลการโหวต นิวส์เลตเตอร์ และแกลเลอรีรูปภาพ  
สำหรับผู้แทนจำหน่าย ของ บริษัท ไทยยามาฮ่ามอเตอร์ จำกัด  
Web Application in Vote, Newsletter and Photo Gallery Module  
For Dealers of Thai Yamaha Motor Company Limited

นายสัณชัย ภิญญธนาบัตร

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาตรีวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ  
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ  
สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2553

คณะกรรมการสอบ.....

.....ประธานกรรมการสอบ

( อาจารย์ นุชนารถ พงษ์พานิช )

.....กรรมการ และอาจารย์ที่ปรึกษา

( อาจารย์ เกษม ทิพย์ธาราจันทร์ )

ลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

หัวข้อ **เว็บแอปพลิเคชัน โมดูลการโหวต นิวส์เลตเตอร์ และแกลเลอรีรูปภาพ  
สำหรับผู้แทนจำหน่าย ของ บริษัท ไทยยามาฮ่ามอเตอร์ จำกัด  
Web Application in Vote, Newsletter and Photo Gallery Module  
For Dealers of Thai Yamaha Motor Company Limited**

หน่วยกิต 6  
ผู้เขียน นายสัตยชัย ภิญญธนาบัตร  
หลักสูตร ปริญญาตรี ภาค ปกติ  
สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ  
พ.ศ. 2553

#### บทคัดย่อ

ชื่อโรงงาน บริษัท ไทยยามาฮ่ามอเตอร์ จำกัด  
สถานที่ตั้ง สมุทรปราการ  
ประเภทธุรกิจ ผลิตและจำหน่ายรถจักรยานยนต์และอะไหล่  
แผนกที่สังกัด เทคโนโลยีสารสนเทศ  
ตำแหน่งงาน โปรแกรมเมอร์  
ชื่อพนักงานที่ปรึกษา คุณสุตเสก บุญผาสุก

ในปัจจุบันการใช้เว็บไซต์เป็นอะไรที่แพร่หลายมาก และยังเข้าถึงตัวผู้ใช้ได้ดีอีกด้วย จึงทำให้นักธุรกิจ ในหลายๆธุรกิจหันมาใช้เว็บไซต์ไม่ว่าจะเป็นการขายของ การโปรโมทสินค้า ล้วนเป็นหนทางที่จะเข้าถึงตัวลูกค้าได้ดี และเป็นการให้ความสะดวกกับลูกค้า ในทางเดียวกันยังช่วยให้ลดต้นทุนของธุรกิจอีกด้วย

ดังนั้นทาง ยามาฮ่า จึงได้เห็นแนวทางนี้เพื่อที่จะทำให้ลูกค้ามีความพึงพอใจมากขึ้น จึงได้บริการด้านความสะดวกในด้านนี้ด้วย อีกทั้งการใช้เว็บแอปพลิเคชันทำให้ไม่ต้องเสียเวลาไปอัปเดตโปรแกรมทุกอย่าง เพียงแค่มีอินเทอร์เน็ตก็ใช้ได้ และที่สำคัญช่วยลดต้นทุนให้กับบริษัทเป็นอย่างมาก อีกทั้งช่วยประหยัดเวลาอีกด้วย

**คำสำคัญ :** ลูกค้า, ต้นทุน, ความสะดวก, ความพึงพอใจ

**Title**                    **Web Application in Vote, Newsletter and Photo Gallery Module  
For Dealers of Thai Yamaha Motor Company Limited**

**Credits**                **6**

**Candidate**            **Mr. Sunchai Pinyatanabut**

**Advisor**               **Aj. Kasem Thiptarajan**

**Program**               **Regular undergraduate**

**Faculty**                **Information Technology**

**B.E.**                     **2553**

#### **Abstract**

**Company**                **Thaiyamaha Motor Co., Ltd.**

**Place**                    **Samutprakan**

**Type of business**      **Production and distribution of motorcycles and spare parts.**

**Department**           **Information Technology**

**Position**                **Programmer**

**Advisor Name**        **Mr.Sutsake Bunphasuk**

Currently, the site is very common. And access to available males, too. Many business use the site for sales and promotional products. All the way to reach customers better and to provide convenience to customers. In the same way also helps reduce the cost of business as well.

So the Yamaha has seen this approach to make customers more satisfied. Therefore, convenience services in this area. In addition, The applications for the web, it is not time to upgrade program all computers. Important, Reduce the cost and save time to the company

**Key word** : Customer, Cost, Satisfied, Convenience

## กิตติกรรมประกาศ

ในการจัดทำโครงการฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีด้วยความกรุณาและคำปรึกษาต่างๆรวมทั้งแนวคิดและวิธีการที่ถูกต้องจากบุคคลหลายๆท่านที่ได้ให้ความร่วมมือในครั้งนี้

ขอขอบคุณ บริษัท ไทยยามาฮ่า จำกัด ที่ให้ความร่วมมือในการสหกิจครั้งนี้

ขอขอบคุณ คุณสุดเสก บุญผาสุข ผู้จัดการส่วนตัว สนับสนุนด้านการค้า

ขอขอบคุณ คุณเบจวรรณ ฝ่ายบริหารไอที

ขอขอบคุณ คุณวิฑูฒิ ทองบ่อ ฝ่ายพัฒนาเว็บไซต์

ขอขอบคุณอาจารย์ เกษม ทิพย์ธาราจันทร์ อาจารย์ที่ปรึกษา

ที่ได้ให้คำแนะนำต่างตลอดจนช่วยแก้ไขข้อบกพร่องของโครงการฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ขอกราบ  
ขอบพระคุณเป็นอย่างยิ่ง

สุดท้ายนี้ขอขอบพระคุณ บิดา – มารดา ที่ให้โอกาสได้ศึกษาเล่าเรียน และคอยสนับสนุนทั้งในด้าน  
กำลังกาย กำลังใจ กำลังทรัพย์ในการเรียน และการทำงานตลอดมา

สัญญาชัย ภิญญธนาบัตร



## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
กิตติกรรมประกาศ	ง
สารบัญ	จ
รายการตาราง	ช
รายการรูปประกอบ	ซ
<b>บทที่</b>	
<b>1. บทนำ</b>	<b>1</b>
1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ	1
1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร	2
1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร	2
1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย	5
1.5 พนักงานที่ปรึกษา และตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา	6
1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน	6
1.7 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของการปฏิบัติงานหรือ โครงการที่ได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา	6
1.8 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย	7

<b>2. ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน</b>	<b>8</b>
2.1 ทฤษฎี	8
2.2 เทคโนโลยี	14
<b>3. แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน</b>	<b>17</b>
3.1 แผนงานประปฏิบัติการ	17
3.2 รายละเอียดโครงการที่ได้รับมอบหมาย	19
3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงาน	29
<b>4. สรุปผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ</b>	<b>34</b>
4.1 สรุปการดำเนินงานและผลการวิเคราะห์ข้อมูล	34
4.2 วิเคราะห์และวิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบกับผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์ และจุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงาน	35
4.3 แนวทางการแก้ไขปัญหา และข้อเสนอแนะ	35
<b>เอกสารอ้างอิง</b>	<b>37</b>
<b>ภาคผนวก</b>	<b>38</b>
ก. ลักษณะของเว็บไซต์	39
ข. ระบบฐานข้อมูลของแต่ละโมดูล	42
<b>ประวัติผู้วิจัย</b>	<b>45</b>

## รายการตาราง

ตาราง	หน้า
3.1 ตารางการปฏิบัติงาน	17
3.2 ตารางการปฏิบัติงาน (ต่อ)	18



## รายการรูปประกอบ

รูป	หน้า
1.1 แผนที่ Yamaha	1
1.2 Organization Chat – IT	5
3.1 Module Vote page Vote	19
3.2 Module Vote page Result	20
3.3 Module Vote page Show Question Status	21
3.4 Module Vote page Create Question	21
3.5 Module Vote page Edit Question and Choice	22
3.6 Module Newsletter page Default	22
3.7 Module Newsletter page Mail List	24
3.8 Module Newsletter page Broad Cast	24
3.9 Module Photo Gallery page Default	25
3.10 Module Photo Gallery page Show Album	26
3.11 Module Photo Gallery page Show Photo	27
3.12 Module Photo Gallery page Manage Album	28
3.13 Module Photo Gallery page Show Photo	29
ก.1 เว็บไซต์เหรียญไทย	41
ข.1 Data base Module Vote table choice	43
ข.2 Data base Module Vote table question	43
ข.3 Data base Module Vote table result	43
ข.4 Data base Module Newsletter table mail	43
ข.5 Data base Module Photo Gallery table album	44
ข.6 Data base Module Photo Gallery table photo	44



## 1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร

### ประเภทธุรกิจ

- ผลิตและจำหน่ายรถจักรยานยนต์และอะไหล่
- นำเข้าและจำหน่ายสินค้าจากกลุ่มบริษัทยามาฮ่ามอเตอร์ทั่วโลก อาทิ รถจักรยานยนต์ประกอบสำเร็จ (CBU) ยานยนต์ทางน้ำ เครื่องยนต์ดีดท้ายเรือ และอื่นๆ
- ส่งออกรถจักรยานยนต์ที่ประกอบภายในประเทศและชิ้นส่วน

## 1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร

### 1.3.1 พันธกิจบริษัท

เพื่อที่จะเป็นบริษัทชั้นนำระดับโลก ทั้งในด้านการตลาดและการผลิตสินค้ายามาฮ่า เป้าหมายของเราคือ การมีตราสินค้าที่มีคุณค่าสูงสุดในอุตสาหกรรม โดยการสร้างความพึงพอใจให้กับลูกค้า ด้วยนวัตกรรมคุณภาพ เทคโนโลยีขั้นสูง และความมุ่งมั่นที่จะให้บริการที่เป็นเลิศเหนือความคาดหวังของลูกค้า

เราตระหนักดีว่าความสำเร็จเหล่านี้จะเกิดขึ้นได้ด้วยการกระทำที่ดีที่สุด มิใช่เพียงความตั้งใจหรือคำพูดที่ดีเท่านั้น การทำงานร่วมกันเป็นทีม ด้วยสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน จิตวิญญาณแห่งความท้าทาย ที่จะผลักดันให้ทุกคนพัฒนาไปได้อย่างเต็มศักยภาพการสื่อสารและการประสานงานที่มีประสิทธิภาพ ทั้งภายในและภายนอกองค์กร

พนักงานของเราคือทรัพยากรอันมีค่ายิ่ง เรามุ่งมั่นที่จะพัฒนาศักยภาพของพนักงานทุกคนสู่ความเป็นมืออาชีพในระดับสากล และไปสู่งานอาชีพที่มีความก้าวหน้า คุณภาพของชีวิตจะได้รับการปรับปรุงให้ดีขึ้นด้วยรายได้ สวัสดิการ ผลตอบแทนต่างๆ ความปลอดภัย รวมทั้งสภาพแวดล้อมในการทำงานที่ดี

เราจะใช้ความพยายามอย่างเต็มความสามารถในการทำงาน เพื่อให้เกิดผลตอบแทนที่ดีที่สุดแก่ผู้ถือหุ้น ทั้งในด้านกำไร ความก้าวหน้า และมั่งคั่งของกิจการ เราจะพัฒนาธุรกิจด้วยการใช้ทรัพยากรให้เกิดผลสูงสุดต่อพันธมิตรทางธุรกิจ ผู้ผลิตชิ้นส่วน และผู้จำหน่าย โดยให้ผลตอบแทนอย่างเป็นธรรม ทั้งนี้บริษัทฯ จะดำเนินกิจการด้วยแนวทาง เป้าหมาย และนโยบายที่โปร่งใสชัดเจน ในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของสังคม เราดำเนินธุรกิจอย่างมีหลักจริยธรรม เอื้ออาทรแก่สังคมและด้วยสำนึกในความรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อม

### 1.3.2 ปรัชญาของยามาฮา

บ. ยามาฮาเป็นองค์กรที่ยึดมั่นใน “KANDO (คันโด)”

“คันโด” คืออะไร

“คันโด” เป็นภาษาญี่ปุ่น หมายถึงความรู้สึกพึงพอใจอย่างลึกซึ้ง และความตื่นเต้นเร้าใจในเวลาเดียวกันเมื่อเราได้สัมผัสบางสิ่งที่มีคุณค่าเป็นพิเศษ ที่ยามาฮาเราเชื่อว่า “คันโด” จะเกิดขึ้นได้จากสินค้าและบริการของเราที่เหนือความคาดหวังของลูกค้า แต่กระนั้นเราก็ตระหนักดีว่าความรู้สึกเช่นนี้จะอยู่ได้ไม่นานและคนเราจะสามารถสัมผัสได้ในช่วงระยะเวลาหนึ่งเท่านั้น

ดังนั้นความท้าทายของเราคือความพยายามที่จะสร้างความมั่นใจให้ได้ว่าสินค้าและบริการของเราจะให้ความตื่นเต้นเร้าใจความประทับใจและสามารถสัมผัสใจของลูกค้าได้นับตั้งแต่ครั้งแรกและตลอดไป

หลักในการบริหาร

- ให้ทุกสิ่งเหนือความคาดหวังของลูกค้า
- สร้างบรรยากาศการทำงานที่ก่อให้เกิดความภาคภูมิใจในคุณค่าของตนเอง
- รับผิดชอบต่อสังคมโลก

### 1.3.3 ความรับผิดชอบทางสังคมของยามาฮา

#### 1.3.3.1 กิจกรรมเพื่อสังคมที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ

- การส่งเสริมความปลอดภัยจากการใช้สินค้า
- การพัฒนาสินค้าที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม
- การพัฒนาสินค้าที่ช่วยส่งเสริมคุณภาพชีวิตให้ดีขึ้น
- การสนับสนุนการพัฒนาในด้านต่างๆ

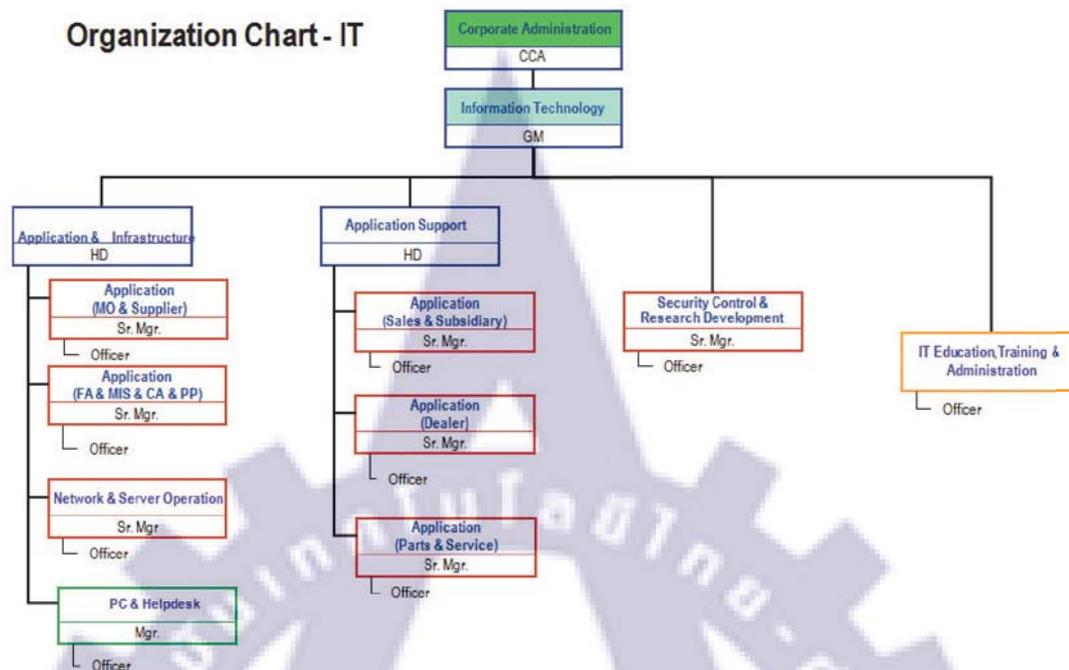
#### 1.3.3.2 กิจกรรมเพื่อสังคมที่ไม่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ

- การรณรงค์ความปลอดภัยบนท้องถนน
- การส่งเสริมด้านกีฬา
- การรักษาสีสิ่งแวดล้อม
- การสนับสนุนงานวิจัยและการศึกษาต่างๆ

#### 1.3.3.3 กิจกรรมเพื่อสังคมที่ถือปฏิบัติทั้งกลุ่มยามาฮา

- การประกันคุณภาพสินค้า
- การจ้างงานและแรงงาน
- การปฏิบัติตามข้อกำหนดกฎหมาย
- กิจกรรมเพื่อรักษาสีสิ่งแวดล้อม
- การบริหารความเสี่ยง

### 1.3.4 โครงสร้างองค์กรฝ่ายเทคโนโลยีสารสนเทศ



รูปที่ 1.2 Organization Chat - IT

## 1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

### 1.4.1 ตำแหน่งงาน

นักศึกษาฝึกงานแผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ

### 1.4.2 หน้าที่

- พัฒนาเว็บไซต์ของบริษัท เจริญไทยมอเตอร์ไซค์ จำกัด โดยงานที่ได้รับมอบหมายมาคือ การพัฒนา web application module vote , module photo gallery , module newsletter

## 1.5 พนักงานที่ปรึกษา และตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

คุณสุตเสก บุญผาสุข ตำแหน่งผู้จัดการส่วนสนับสนุนระบบงานด้านการค้า

## 1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

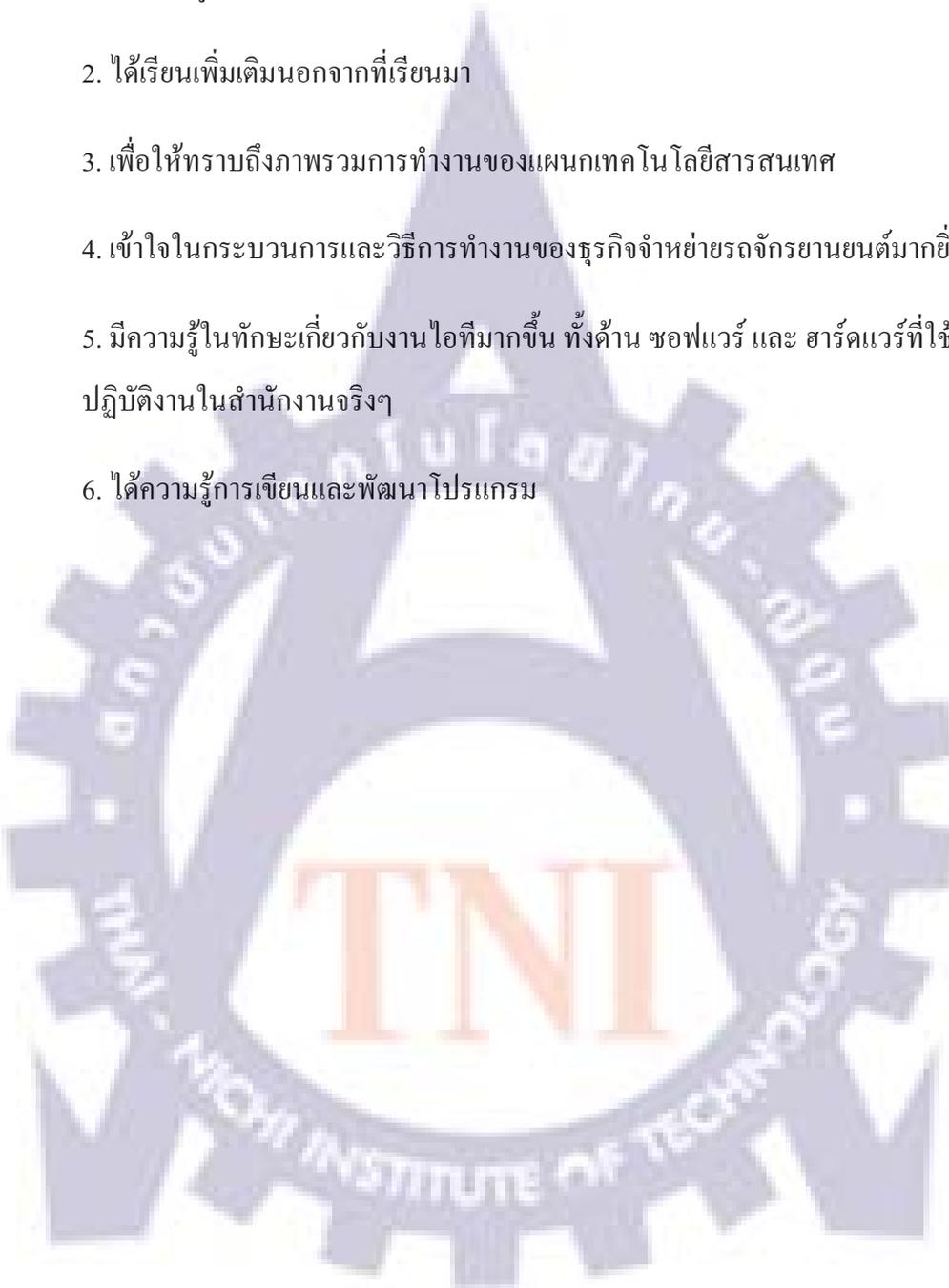
เริ่มต้นปฏิบัติงานสหกิจศึกษา 1 มิถุนายน พ.ศ. 2553 สิ้นสุดงานสหกิจศึกษา 30 กันยายน พ.ศ. 2553

## 1.7 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

- 1.) ได้เรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่น
- 2.) ได้ทราบถึงวิธีการทำงานจริงรวมถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในการทำงาน
- 3.) เพื่อเป็นการฝึกความพร้อมหรือเตรียมพร้อมก่อนที่จะเข้าทำงานในบริษัทจริง
- 4.) เพื่อฝึกให้นักศึกษามีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย
- 5.) เพื่อให้เข้าใจถึงการเขียน โปรแกรมต่างๆ
- 6.) เพื่อให้เข้าใจถึงสภาพในการทำงานเขียน โปรแกรม

## 1.8 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย

1. ได้เรียนรู้เทคนิคและทักษะในการทำงานเพิ่มขึ้น
2. ได้เรียนเพิ่มเติมนอกจากที่เรียนมา
3. เพื่อให้ทราบถึงภาพรวมการทำงานของแผนกเทคโนโลยีสารสนเทศ
4. เข้าใจในกระบวนการและวิธีการทำงานของธุรกิจจำหน่ายรถจักรยานยนต์มากยิ่งขึ้น
5. มีความรู้ในทักษะเกี่ยวกับงานไอทีมากขึ้น ทั้งด้าน ซอฟต์แวร์ และ ฮาร์ดแวร์ที่ใช้ในการปฏิบัติงานในสำนักงานจริงๆ
6. ได้ความรู้การเขียนและพัฒนาโปรแกรม



## บทที่ 2 ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

### 2.1 ทฤษฎี

**2.1.1 HTML** (เอชทีเอ็มแอล - เป็นคำย่อจากคำขึ้นต้นของ Hypertext Markup Language) เป็นภาษามาร์กอัปหลักในปัจจุบันที่ใช้ในการสร้างเว็บเพจ หรือข้อมูลอื่นที่เรียกดูผ่านทางเว็บเบราว์เซอร์ ซึ่งตัวโค้ดจะแสดงโครงสร้างของข้อมูล ในการแสดง หัวข้อ ลิงก์ ย่อหน้า รายการ รวมถึงการสร้างแบบฟอร์ม เชื่อมโยงภาพหรือวิดีโอด้วย โครงสร้างของโค้ดเอชทีเอ็มแอลจะอยู่ในลักษณะภายในวงเล็บสามเหลี่ยม

เอชทีเอ็มแอลเริ่มพัฒนาโดย ทิม เบอร์เนอรส์ ลี (Tim Berners Lee) [ซึ่งในขณะนั้นเขาได้ประกอบอาชีพนักวิทยาศาสตร์] สำหรับภาษา SGML ในปัจจุบัน HTML เป็นมาตรฐานหนึ่งของ ISO ซึ่งจัดการโดย World Wide Web Consortium (W3C) ในปัจจุบัน ทาง W3C ผลักดัน รูปแบบของ HTML แบบใหม่ ที่เรียกว่า XHTML ซึ่งเป็นลักษณะของโครงสร้าง XML แบบหนึ่งที่มีหลักเกณฑ์ในการกำหนดโครงสร้างของโปรแกรมที่มีรูปแบบที่มาตรฐานกว่า มาทดแทนใช้ HTML รุ่น 4.01 ที่ใช้กันอยู่ในปัจจุบัน [1] ขณะที่ HTML รุ่น 5 ยังคงยังอยู่ในระหว่างการพิจารณา โดยได้มีการออกกราฟต์มาเสนอเมื่อวันที่ 22 มกราคม 2551

HTML ยังคงเป็นรูปแบบไฟล์อย่างหนึ่ง สำหรับ .html และ สำหรับ .htm ที่ใช้ใน ระบบปฏิบัติการที่รองรับ รูปแบบนามสกุล 3 ตัวอักษร

**2.1.2 PHP** เป็นภาษาจําพวก scripting language คำสั่งต่างๆจะเก็บอยู่ในไฟล์ที่เรียกว่า สคริปต์ (script) และเวลาใช้งานต้องอาศัยตัวแปลชุดคำสั่ง ตัวอย่างของภาษาสคริปต์ก็เช่น JavaScript, Perl เป็นต้น ลักษณะของ PHP ที่แตกต่างจากภาษาสคริปต์แบบอื่นๆ คือ PHP ได้รับการพัฒนาและออกแบบมา เพื่อใช้งานในการสร้างเอกสารแบบ HTML โดยสามารถ สอดแทรกหรือ แก้ไขเนื้อหาได้โดยอัตโนมัติ ดังนั้นจึงกล่าวว่า PHP เป็นภาษาที่เรียกว่า server-side หรือ HTML-

embedded scripting language เป็นเครื่องมือที่สำคัญชนิดหนึ่ง ที่ช่วยให้เราสามารถสร้างเอกสารแบบ Dynamic HTML ได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีลูกเล่นมากขึ้น

ถ้าใครรู้จัก Server Side Include (SSI) ก็จะสามารถเข้าใจการทำงานของ PHP ได้ไม่ยาก สมมุติว่า เราต้องการจะแสดงวันเวลาปัจจุบันที่ผู้เข้ามาเยี่ยมชมเว็บไซต์ในขณะนั้น ในตำแหน่งใดตำแหน่งหนึ่งภายในเอกสาร HTML ที่เราต้องการ อาจจะใช้คำสั่งในรูปแบบนี้ เช่น `<!--#exec cgi="date.pl"-->` ไว้ในเอกสาร HTML เมื่อ SSI ของ web server มาพบคำสั่งนี้ ก็จะกระทำคำสั่ง date.pl ซึ่งในกรณีนี้ เป็นสคริปต์ที่เขียนด้วยภาษา perl สำหรับอ่านเวลาจากเครื่องคอมพิวเตอร์ แล้วใส่ค่าเวลาเป็นเอาพุท (output) และแทนที่คำสั่งดังกล่าว ลงในเอกสาร HTML โดยอัตโนมัติ ก่อนที่จะส่งไปยังผู้อ่านอีกทีหนึ่ง

อาจจะกล่าวได้ว่า PHP ได้รับการพัฒนาขึ้นมา เพื่อแทนที่ SSI รูปแบบเดิมๆ โดยให้มีความสามารถ และมีส่วนเชื่อมต่อกับเครื่องมือชนิดอื่นมากขึ้น เช่น ติดต่อกับคลังข้อมูลหรือ database เป็นต้น

PHP ได้รับการเผยแพร่เป็นครั้งแรกในปีค.ศ.1994 จากนั้นก็มีการพัฒนาต่อมาตามลำดับเป็นเวอร์ชัน 1 ในปี 1995 เวอร์ชัน 2 (ตอนนั้นใช้ชื่อว่า PHP/FI) ในช่วงระหว่าง 1995-1997 และเวอร์ชัน 3 ช่วง 1997 ถึง 1999 จนถึงเวอร์ชัน 4 ในปัจจุบัน

PHP เป็นผลงานที่เติบโตมาจากกลุ่มของนักพัฒนาในเชิงเปิดเผยรหัสต้นฉบับ หรือ OpenSource ดังนั้น PHP จึงมีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว และแพร่หลายโดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อใช้ร่วมกับ Apache Webserver ระบบปฏิบัติการอย่างเช่น Linux หรือ FreeBSD เป็นต้น ในปัจจุบัน PHP สามารถใช้ร่วมกับ Web Server หลายๆตัวบนระบบปฏิบัติการอย่างเช่น Windows 95/98/NT เป็นต้น

รายชื่อของนักพัฒนาภาษา PHP ที่เป็นแก่นสำคัญในปัจจุบันมีดังต่อไปนี้

- Zeev Suraski, Israel
- Andi Gutmans, Israel
- Shane Caraveo, Florida USA

- Stig Bakken, Norway
- Andrey Zmievski, Nebraska USA
- Sascha Schumann, Dortmund, Germany
- Thies C. Arntzen, Hamburg, Germany
- Jim Winstead, Los Angeles, USA
- Rasmus Lerdorf, North Carolina, USA

เนื่องจากว่า PHP ไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งของตัว Web Server ดังนั้นถ้าจะใช้ PHP ก็จะต้องดูก่อนว่า Web server นั้นสามารถใช้สคริปต์ PHP ได้หรือไม่ ยกตัวอย่างเช่น PHP สามารถใช้ได้กับ Apache WebServer และ Personal Web Server (PWP) สำหรับระบบปฏิบัติการ Windows 95/98/NT

ในกรณีของ Apache เราสามารถใช้ PHP ได้สองรูปแบบคือ ในลักษณะของ CGI และ Apache Module ความแตกต่างอยู่ตรงที่ว่า ถ้าใช้ PHP เป็นแบบโมดูล PHP จะเป็นส่วนหนึ่งของ Apache หรือเป็นส่วนขยายในการทำงานนั่นเอง ซึ่งจะทำงานได้เร็วกว่าแบบที่เป็น CGI เพราะว่า ถ้าเป็น CGI แล้ว ตัวแปลชุดคำสั่งของ PHP ถือว่าเป็นแค่โปรแกรมภายนอก ซึ่ง Apache จะต้องเรียกขึ้นมาทำงานทุกครั้ง ที่ต้องการใช้ PHP ดังนั้น ถ้ามองในเรื่องของประสิทธิภาพในการทำงาน การใช้ PHP แบบที่เป็นโมดูลหนึ่งของ Apache จะทำงานได้มีประสิทธิภาพมากกว่า

**2.1.3 Java Script** (จาวาสคริปต์) เป็นภาษาสคริปต์ ที่มีลักษณะการเขียนแบบโปรโตไทป์ (Prototyped-based Programming) ส่วนมากใช้ในหน้าเว็บเพื่อประมวลผลข้อมูลที่ฝั่งของผู้ใช้งาน แต่ก็ยังมีใช้เพื่อเพิ่มเติมความสามารถในการเขียนสคริปต์โดยฝังอยู่ในโปรแกรมอื่นๆ

ซัน ไมโครซิสเต็มส์เป็นเจ้าของเครื่องหมายการค้า "JavaScript" โดยมันถูกนำไปใช้ภายใต้สัญญาอนุญาตเพื่อการพัฒนาเทคโนโลยีโดย เน็ตสเคป และมุลนิธิมอซิลลา

เริ่มพัฒนาโดย Brendan Eich พนักงานบริษัทเน็ตสเคป โดยขณะนั้นจาวาสคริปต์ใช้ชื่อว่า โมคา และภายหลังได้เปลี่ยนชื่อมาเป็น ไลฟ์สคริปต์ และเป็น จาวาสคริปต์ในปัจจุบัน รูปแบบการเขียนภาษาที่ใช้ คล้ายคลึงกับภาษาซี รุ่นล่าสุดของจาวาสคริปต์คือ 2.0 ซึ่งตรงกับมาตรฐานของ ECMAScript

ภาษาจาวาสคริปต์ไม่มีความสัมพันธ์กับ ภาษาจาวา (Java) และ เจสคริปต์ (JScript) แต่อย่างใด ยกเว้นแต่โครงสร้างภาษาที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน เนื่องจากได้รับการพัฒนาต่อมาจาก ภาษาซีเหมือนๆ กัน และมีชื่อที่คล้ายคลึงกันเท่านั้น

สำหรับเจสคริปต์ (JScript) หลังจากที่จาวาสคริปต์ประสบความสำเร็จ โดยมีเว็บเบราว์เซอร์จากหลายๆ บริษัทนำมาใช้งาน ทางไมโครซอฟท์จึงได้พัฒนาภาษาโปรแกรมที่ทำงานในลักษณะคล้ายคลึงกับจาวาสคริปต์ขึ้น และตั้งชื่อว่าเจสคริปต์ ซึ่งทำงานได้กับเบราว์เซอร์อินเทอร์เน็ตเอกซ์พลอเรอร์ (Internet Explorer) เท่านั้น เริ่มใช้ครั้งแรกใน อินเทอร์เน็ตเอกซ์พลอเรอร์ 3.0 เมื่อ สิงหาคม พ.ศ. 2539 โดยสร้างตามมาตรฐาน ECMA 262

จาวาสคริปต์ เป็นภาษาในรูปแบบของภาษาโปรแกรมแบบโปรโตไทป์ โดยมีโครงสร้างของภาษาและไวยากรณ์อยู่บนพื้นฐานของภาษาซี

ปัจจุบันมีการใช้จาวาสคริปต์ที่ฝังอยู่ในเว็บเบราว์เซอร์ในหลายรูปแบบ เช่น ใช้เพื่อสร้างเนื้อหาที่เปลี่ยนแปลงเสมอภายในเว็บเพจ, ใช้เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่ผู้ใช้กรอกก่อนนำเข้าระบบ, ใช้เพื่อเข้าถึงข้อมูลที่อยู่ภายใต้โครงสร้างแบบ Document Object Model (DOM) เป็นต้น

นอกจากนี้จาวาสคริปต์ยังถูกฝังอยู่ในแอปพลิเคชันต่างๆ นอกเหนือจากเว็บเบราว์เซอร์ได้อีกด้วย เช่น widget ของ ยาฮู! เป็นต้น โดยรวมแล้วจาวาสคริปต์ถูกใช้เพื่อให้นักพัฒนาโปรแกรมสามารถเขียนสคริปต์เพื่อสร้างคุณสมบัติพิเศษต่างๆ เพิ่มเติมจากที่มีอยู่บนแอปพลิเคชันดั้งเดิม

โปรแกรมใดๆ ที่สนับสนุนจาวาสคริปต์จะมีตัวขับเคลื่อนจาวาสคริปต์ (JavaScript Engine) ของตัวเอง เพื่อเรียกใช้งานโครงสร้างเชิงวัตถุของโปรแกรมหรือแอปพลิเคชันนั้นๆ

**2.1.4 CSS (Cascading Style Sheets: CSS)** เป็นภาษาสไตลชีตใช้ในการจัดรูปแบบของเอกสารที่เขียนในภาษามาร์กอัป CSS เป็นภาษาที่สำคัญตัวหนึ่งในการเขียนเว็บเพจ ซึ่งเขียนในภาษา HTML และ XHTML แต่ก็ยังสามารถประยุกต์ใช้กับใน XML ซึ่งรวมถึง SVG และ XUL ด้วย มาตรฐาน CSS นั้น สร้างโดยกลุ่ม World Wide Web Consortium (W3C)

แคสเคดิงสไตลชีตส์ มักเรียกโดยย่อว่า สไตลชีต แต่ความจริงแล้วคำนี้อาจหมายถึงภาษาสไตลชีตอื่นก็ได้

ปัจจุบัน CSS แบ่งเป็น 3 ระดับ (level)

- CSS level 1 ยอมรับเป็นมาตรฐาน ธันวาคม ค.ศ. 1996
- CSS level 2 เริ่มร่าง ค.ศ. 1997 ยอมรับเป็นมาตรฐาน พฤษภาคม ค.ศ. 1998
- CSS level 3 เริ่มร่าง ค.ศ. 1998 ปัจจุบัน (2005) ยังอยู่ในขั้นตอนการยอมรับเป็นมาตรฐาน นับถึงปี 2008 ยังไม่มีเว็บเบราว์เซอร์ที่สนับสนุนมาตรฐาน CSS level 2 ครอบคลุม

**2.1.5 Ajax (AJAX - Asynchronous JavaScript And XML)** เป็นกลุ่มของเทคนิคในการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันเพื่อให้ความสามารถโต้ตอบกับผู้ใช้ได้ดีขึ้น โดยการรับส่งข้อมูลในฉากหลัง ทำให้ทั้งหน้าไม่ต้องโหลดใหม่ทุกครั้งที่มีการเปลี่ยนแปลง ซึ่งช่วยทำให้เพิ่มการตอบสนอง ความรวดเร็ว และการใช้งานโดยรวม

เอแจ็กซ์นั้นไม่ใช่เทคโนโลยีใหม่ แต่เป็นเทคนิคที่ได้ใช้เทคโนโลยีหลายอย่างที่มีอยู่แล้วรวมกันดังต่อไปนี้

- XHTML (หรือ HTML) และ CSS ใช้ในการแสดงผลลัพธ์และรูปแบบข้อมูล

- ECMAScript เช่นจาวาสคริปต์ ในการเข้าถึง Document Object Model (DOM) เพื่อใช้ในการแสดงข้อมูลที่มีการเปลี่ยนแปลงหรือโต้ตอบกับผู้ใช้
- XMLHttpRequest ใช้ในการแลกเปลี่ยนข้อมูล asynchronously กับเว็บเซิร์ฟเวอร์
- XML ใช้เป็นรูปแบบข้อมูลในการแลกเปลี่ยน ซึ่งรูปแบบอื่นก็สามารถใช้ได้เช่นกันไม่ว่าจะเป็น HTML, JSON, EBML, หรือ เฟลนเท็กซ์

**2.1.6 SQL** (Structured Query Language: SQL, อ่านอย่างย่อว่า เอสคิวแอล, ซีเควล, ซีเควล) เป็นภาษาสอบถามที่นิยมมากที่สุดของการจัดการฐานข้อมูล สำหรับสร้าง แก้ไขและเรียกใช้ฐานข้อมูล โดยใช้มาตรฐานของแอนซี (ANSI) และ ไอเอสโอ (ISO) ปัจจุบันการใช้งานใช้ในหลายจุดประสงค์มากกว่าใช้สำหรับจัดการโปรแกรมเชิงวัตถุที่เป็นจุดประสงค์แรกของการสร้างภาษาสอบถามเชิงโครงสร้าง

จากเอกสารของ ดร.เอ็ดการ์ เอฟ. คอคค์ แดลงต่อสาธารณชนในเดือน มิถุนายน ค.ศ. 1970 ใน นิตยสารของเอซีเอ็ม (Association for Computing Machinery:ACM) แบบจำลองของคอคค์ที่วางเอาไว้ ได้กลายเป็นผลงานที่ยอมรับทั่วโลกสำหรับระบบการจัดการฐานข้อมูลในปัจจุบัน

ในช่วงปี ค.ศ. 1970 ณ ศูนย์พัฒนาคอมพิวเตอร์ซานโฮเซของไอบีเอ็ม ได้วิจัยและพัฒนาระบบฐานข้อมูลที่เรียกว่าซิสเต็ม อาร์ ("System R") ขึ้นตามแบบจำลองของคอคค์ โดยใช้ระบบภายในภายใต้ชื่อว่าภาษาสอบถามเชิงโครงสร้างภาษาอังกฤษ หรือ ซีเควล (Structured English Query Language: SEQUEL) ซึ่งภายหลังถูกเปลี่ยนชื่อมาเป็นเอสคิวแอลเนื่องจากชื่อซีเควล (SEQUEL) ช้ำกับชื่อเครื่องหมายการค้าของบริษัทผลิตเครื่องบินฮอกเกอร์-ซิดเดิลีย์ (Hawker-Siddeley) ของสหราชอาณาจักร ถึงแม้ว่าเอสคิวแอลพัฒนามาจากแนวความคิดของ ดร.คอคค์ แต่การพัฒนาทั้งหมดไม่ได้มาจาก ดร.คอคค์ แต่พัฒนาจาก โดนัลด์ ดี. แคมเบอร์ลิน (Donald D. Chamberlin) และ เรย์มอนด์ เอฟ. บอยซ์ (Raymond F. Boyce) จากไอบีเอ็ม ซึ่งเป็นผู้ที่ทำให้ เอสคิวแอลเป็นที่นิยมมากขึ้น

## 2.2 เทคโนโลยี

**2.2.1 Edit plus** คือโปรแกรมแก้ไขข้อความ 32 บิต สำหรับระบบปฏิบัติการ ไมโครซอฟท์ วินโดวส์ เป็นโปรแกรมสัญญาติเกาหลีใต้ พัฒนาโดย คิม ชังอิล จากอีเอส-คอมพิวติง เป็นแชร์แวร์ให้ทดลองใช้งานได้ 30 วัน ซึ่งหากเลยกำหนดแล้วโปรแกรมจะไม่สามารถบันทึกไฟล์ได้

โปรแกรมนี้มีเครื่องมือสำหรับโปรแกรมเมอร์ อาทิ การเน้นวากยสัมพันธ์ (และรองรับไฟล์วากยสัมพันธ์ที่กำหนดเอง) การแปลงชนิดและการเข้ารหัสไฟล์ การแปลงอักขระจบบรรทัด (ระหว่างรูปแบบวินโดวส์ ลินุกซ์ และแมคอินทอช) นิพจน์ปรกติสำหรับค้นหาและแทนที่ การบันทึกการกดแป้นพิมพ์ การตรวจการสะกด (เฉพาะภาษาอังกฤษสำเนียงอเมริกันและสำเนียงบริเตน) รองรับการแก้ไขยูนิโคดเต็มรูปแบบ ทางลัดแป้นพิมพ์ที่กำหนดเองได้ การเติมข้อความเต็ม โดยอัตโนมัติ code folding ฯลฯ สามารถเรียกดูและแก้ไขไฟล์ต่าง ๆ ในแท็บ และมีตัวเรียกดูไฟล์ภายในโปรแกรมนี้ด้วย

โปรแกรมนี้รองรับไฟล์ข้อความได้หลายประเภทเช่นข้อความล้วน เอชทีเอ็มแอล ภาษาซี/ซีพลัสพลัส เพิร์ล พีเอชพี จาวา เจเอสพี จาวาสคริปต์ วีบีสคริปต์ ซีเอสเอส เอกซ์เอ็มแอล ซีชาร์ป นอกจากนี้ยังมีแม่แบบสำหรับเอกสารบางชนิดมาให้ด้วย

**2.2.2 Notepad ++** เป็น Editor ที่สามารถแก้ไข Code ได้หลายภาษาไม่ว่าจะเป็น C, C++, Java, C#, XML, HTML, PHP, Javascript, RC file, makefile, nfo, doxygen, ini file, batch file, ASP, VB/VBS, SQL, Objective-C, CSS, Pascal, Perl, Python, Lua, Unix Shell Script, Fortran, NSIS และ Flash action scrip การแสดงผลในหน้า Edit ค่อนข้างตรวจสอบ Syntax ได้ง่าย อีกทั้งยังรองรับภาษาไทยได้เป็นอย่างดีอีกด้วย

**2.2.3 Adobe Dreamweaver** หรือชื่อเดิมคือ Macromedia Dreamweaver เป็นโปรแกรมแก้ไข HTML พัฒนาโดยบริษัทแมโครมีเดีย (ปัจจุบันควบกิจการรวมกับบริษัท อะโดบีซิสเต็มส์) สำหรับการออกแบบเว็บไซต์ในรูปแบบ WYSIWYG กับการควบคุมของส่วนแก้ไขรหัส HTML ในการพัฒนาโปรแกรมที่มีการรวมทั้งสองแบบเข้าด้วยกันแบบนี้ ทำให้ ดรีมวีฟเวอร์เป็นโปรแกรมที่แตกต่างจากโปรแกรมอื่นๆ ในประเภทเดียวกัน ในช่วงปลายปีทศวรรษ 2533 จนถึงปีพ.ศ. 2544 ดรีมวีฟเวอร์มีส่วนตลาดโปรแกรมแก้ไข HTML อยู่มากกว่า 70%

ดรีมวีฟเวอร์มีทั้งในระบบปฏิบัติการแมคอินทอช และ ไมโครซอฟท์วินโดวส์ ดรีมวีฟเวอร์ยังสามารถทำงานบนระบบปฏิบัติการแบบยูนิกซ์ ผ่านโปรแกรมจำลองอย่าง WINE ได้ รุ่นล่าสุดคือ ดรีมวีฟเวอร์ CS4

**2.2.4 Windows Internet Explorer** โดยมีชื่อย่อว่า ไออี (IE) เป็นเว็บเบราว์เซอร์จากไมโครซอฟท์ สำหรับระบบปฏิบัติการวินโดวส์ และแมคโอเอส ปัจจุบันเป็นส่วนหนึ่งของระบบปฏิบัติการไมโครซอฟท์ วินโดวส์ อินเทอร์เน็ตเอกซ์พลอเรอร์เป็นเบราว์เซอร์ที่นิยมใช้มากที่สุดตั้งแต่ปี พ.ศ. 2542

**2.2.5 phpMyAdmin** เป็นสคริปต์ติดต่อฐานข้อมูลที่สร้างโดยภาษาพีเอชพี ซึ่งใช้จัดการฐานข้อมูล MySQL ผ่านเว็บเบราว์เซอร์ โดยสามารถที่จะทำการสร้างฐานข้อมูลใหม่ หรือทำการสร้าง TABLE ใหม่ๆ และยังมี function ที่ใช้สำหรับการทดสอบการ query ข้อมูลด้วยภาษา SQL พร้อมกันนั้น ยังสามารถทำการ insert delete update หรือแม้กระทั่งใช้ คำสั่งต่างๆ เหมือนกับการใช้ภาษา SQL ในการสร้างตารางข้อมูล

**2.2.6 Adobe Photoshop** มักเรียกสั้นๆ ว่า โฟโตชอป เป็นโปรแกรมประยุกต์ที่มีความสามารถในการจัดการแก้ไขและตกแต่งรูปภาพ (photo editing and retouching) แบบแรสเตอร์ ผลิตโดยบริษัทอะโดบีซิสเต็มส์ ซึ่งผลิตโปรแกรมด้านการพิมพ์อีกหลายตัวที่ได้รับความนิยม เช่น **Illustrator** และ **Pagemaker** ปัจจุบัน โปรแกรมโฟโตชอปพัฒนามาถึง รุ่น CS4 (Creative Suite 4)

**2.2.7 Computer Notebook** เป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ขนาดเล็ก ที่สามารถขนย้ายไปไหนมาไหนได้สะดวก โดยปกติจะมีน้ำหนักประมาณ 1-3 กก. การทำงานของแล็ปท็อปจะใช้พลังงานจากแบตเตอรี่ ในขณะที่เดียวกันก็สามารถใช้พลังงานได้โดยตรงโดยการเสียบปลั๊กไฟ ประสิทธิภาพของแล็ปท็อปโดยทั่วไปจะพอกับคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะแบบปกติ ในขณะที่ราคาจะสูงกว่า โดยส่วนที่จะแตกต่างกับคอมพิวเตอร์ทั่วไปคือ จอภาพจะเป็นลักษณะจอแอลซีดี และจะมีทัชแพดที่ใช้สำหรับควบคุมการทำงานของลูกศรบริเวณหน้าจอ

**2.2.8 AppServ** คือ ชุดโปรแกรมในลักษณะของWAMP ในการสร้างเว็บเซิร์ฟเวอร์สำเร็จรูปบนระบบปฏิบัติการไมโครซอฟท์ วินโดวส์ สร้างโดยชาวไทย จัดทำขึ้นโดย ภาณุพงศ์ ปัญญาดี เป็นการรวมโปรแกรมจำนวน 4 ตัวในการสร้างเว็บเซิร์ฟเวอร์ ได้แก่ **Apache HTTP Server, PHP, MySQL,** และ **phpMyAdmin** เวอร์ชันปัจจุบันได้แก่ 2.4.9 (สำหรับ PHP 4) และ 2.5.10 (สำหรับ PHP 5) เนื่องจากภาณุพงศ์ ปัญญาดี ต้องตอบคำถามวิธีการติดตั้ง Apache, PHP, และ MySQL ให้ใช้งานด้วยกันได้บ่อยครั้ง จึงริเริ่มพัฒนาชุดติดตั้ง AppServ ที่ติดตั้งและใช้งานได้ง่ายทันทีในประมาณปี พ.ศ. 2543 (ค.ศ. 2000) และพัฒนาต่อเนื่องเรื่อยมา

## บทที่ 3 แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

### 3.1 แผนงานประฏิบัติงาน

หัวข้องาน	เดือนที่ 1	เดือนที่ 2	เดือนที่ 3	เดือนที่ 4
<b>1. พัฒนา Web Application Module Vote</b>				
1.1 ออกแบบ Module Vote				
1.2 สร้างฐานข้อมูล				
1.3 เขียน Code page Vote				
1.4 เขียน Code page Result				
1.5 เขียน Code SQL Front				
1.6 เขียน Code page Show Question				
1.7 เขียน Code page Create Question				
1.8 เขียน Code page Edit Question and Choice				
1.9 เขียน Code SQL Back				
<b>2. พัฒนา Web Application Module Newsletter</b>				
2.1 ออกแบบ Module Newsletter				
2.2 สร้างฐานข้อมูล				
2.3 เขียน Code page Default				
2.4 เขียน Code SQL Front				
2.5 เขียน Code page Mail List				
2.6 เขียน Code page Broad Cast				
2.7 เขียน Code SQL Back				

ตารางที่ 3.1 ตารางการปฏิบัติงาน

หัวข้องาน	เดือนที่ 1	เดือนที่ 2	เดือนที่ 3	เดือนที่ 4
<b>3. พัฒนา Web Application Module Photo Gallery</b>				
3.1 ออกแบบ Module Photo Gallery				
3.2 สร้างฐานข้อมูล				
3.3 เขียน Code page Show Album				
3.4 เขียน Code page Show Photo				
3.5 เขียน Code SQL Front				
3.6 เขียน Code page Manage Album				
3.7 เขียน Code page Manage Photo				
3.8 เขียน Code SQL Back				
<b>4. นำ Web Application ทุก Module มาเข้า Frame work</b>				
4.1 นำ Module Vote มาเข้า Frame work				
4.2 นำ Module Newsletter มาเข้า Frame work				
4.3 นำ Module Photo Gallery มาเข้า Frame work				
4.4 เขียน Code Module Photo Gallery page Default				
4.5 เขียน Code page Help All Module				
<b>5. พัฒนา Web Application All Module by AJAX</b>				
5.1 นำ Ajax มาใส่ใน Module Vote				
5.2 นำ Ajax มาใส่ใน Module Newsletter				
5.3 นำ Ajax มาใส่ใน Module Photo Gallery				

ตารางที่ 3.2 ตารางการปฏิบัติงาน (ต่อ)

### 3.2 รายละเอียดโครงการที่ได้รับมอบหมาย

งานที่ทำเป็นงานเกี่ยวกับการพัฒนา web application โดยงานที่ได้รับมอบหมายมานั้นจะเกี่ยวกับพัฒนาเว็บไซต์ฯหนึ่ง ซึ่งคือเว็บไซต์ของผู้จำหน่ายรายหนึ่งที่เป็นเจ้าของร้านจำหน่ายรถมอเตอร์ไซต์ ยี่ห้อ YAMAHA มีชื่อร้านว่า บ.เหรียญไทยมอเตอร์ไซต์ จำกัด โดยงานที่ได้รับมอบหมายมาเมื่ออยู่ 3 โมดูลประกอบไปด้วย

#### 1. การพัฒนา Web Application Module Vote

Module vote นั้นต้องแบ่งการใช้งานเป็น 2 ส่วน คือ งานด้านหน้าหรือส่วนที่ให้ user เข้ามาใช้งาน และ งานด้านหลังหรือส่วนที่ให้ admin เข้ามาใช้งานนั่นเอง

ในส่วนด้านหน้านั้นจะต้องเขียน web page เป็น 2 page ประกอบไปด้วย

- page แรกให้มีการแสดงคำถามไว้ด้านบนสุด และมีตัวเลือกไล่ลงมาด้านล่าง ส่วนล่างสุดนั้นให้มี ปุ่มกด เพื่อทำการยืนยันตัวเลือกที่ได้เลือกไว้ กับมีปุ่มกดที่ทำให้สามารถไปดูผลของการโหวตได้ และที่สำคัญในการโหวตแต่ละครั้งให้สามารถโหวตได้วันละ 1 ครั้งต่อเครื่องผู้ใช้งาน การโหวตนั้นให้ทำการบันทึกลงฐานข้อมูลไว้ว่าโหวตเมื่อไหร่ เวลาไหนไว้ด้วย และเมื่อทำการโหวตให้มีข้อความแสดงผลว่าได้ทำการโหวตเสร็จสิ้น และร้องเตือนให้กดโหวตใหม่ในวันพรุ่งนี้สำหรับผู้ทำการโหวตไปแล้ว

คุณใช้น้ำมันประเภทไหน

- โซฮอล 91
- โซฮอล 95
- เบนซิน 91
- คีเซล
- ไฮไฮคิเซล
- บี 5

รูปที่ 3.1 Module Vote page Vote

- page ที่สองให้มีการแสดงคำถามไว้ด้านบนสุดและมีผลของการโหวตแสดงออกมาเป็นตารางกราฟ โดยที่จะไล่กราฟตามเลือกลงมาด้วยกัน ที่สำคัญตัวเลือกแต่ละตัวนั้นต้องมีผลสรุปเป็นตัวเลข ว่าตัวเลือกนั้นๆ มีผู้ใช้งานโหวตไปเป็นจำนวนเท่าไร และในบรรทัดสุดท้ายนั้นให้แสดงผลรวมของการโหวตทั้งหมด ส่วนสุดท้ายให้มีปุ่มเพื่อที่จะย้อนกลับไปยังหน้าของการโหวต



รูปที่ 3.2 Module Vote page Result

ในส่วนหลังนั้นให้แบ่งออกเป็น 3 ส่วนหลักๆ ประกอบด้วย

- ส่วนแรกคือ ส่วนแสดงคำถามออกมาเป็นตาราง โดยให้ไล่คำถามลงมาจากคำถามที่มีการแก้ไขหรือสร้างขึ้นล่าสุดไว้บนและไล่คำถามต่อมาลงไปเรื่อยๆซึ่งใน 1 คำถามให้แสดงคำถามสถานะของคำถามนั้นๆ ว่าได้ทำการเปิดใช้งานอยู่หรือไม่ เวลาที่แก้ไขหรือสร้างคำถาม ชื่อผู้ที่แก้ไขหรือสร้างคำถาม ปุ่มกดที่จะให้ลี้ไปยังส่วนของการแก้ไขคำถามและตัวเลือกของคำถามนั้นๆ และปุ่มกดที่จะทำการลบคำถามนั้นๆ โดยที่ในการลบข้อมูลนั้นให้ทำการลบข้อมูลทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับคำถามที่ต้องการจะลบ ส่วนด้านล่างของตารางให้มีปุ่มกดเพื่อที่จะลี้ไปยังส่วนของการสร้างคำถามขึ้นมาใหม่ ในการลี้ นั้นให้นำทฤษฎี ajax เข้ามาช่วยในการเขียน

Topic	Status	Date	User ID	Config
คุณใช้น้ำมันประเภทไหน	ON	2010-09-08 09:32:38	Admin02	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>
คุณชอบรถแบรนด์ไหน	OFF	2010-09-08 09:33:58	Admin02	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>
คุณชอบใครใน SNSD	OFF	2010-09-08 09:32:30	Admin02	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>
คุณชอบสีอะไร	OFF	2010-09-02 14:50:36	Admin02	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>
คุณชอบเลขไหน	OFF	2010-09-02 11:35:37	Admin02	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>
คุณชอบนักร้องเกาหลีคนไหน	OFF	2010-08-02 13:22:47	Admin02	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>
คุณชอบสัตว์ชนิดไหน	OFF	2010-08-02 10:18:54	Admin02	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>

รูปที่ 3.3 Module Vote page Show Question Status

- ส่วนที่ 2 ให้เขียน form ในการสร้างคำถามขึ้นมาใหม่ ในส่วนนี้ให้ใช้ ajax มาช่วยในการเขียน และเมื่อทำการยืนยันให้มีการเก็บข้อมูลคำถามที่ได้ลงฐานข้อมูล

Topic	Status	Date	User ID	Config
คุณใช้น้ำมันประเภทไหน	ON	2010-09-08 09:32:38	Admin02	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>
คุณชอบรถแบรนด์ไหน	OFF	2010-09-08 09:33:58	Admin02	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>
คุณชอบใครใน SNSD	OFF	2010-09-08 09:32:30	Admin02	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>
คุณชอบสีอะไร	OFF	2010-09-02 14:50:36	Admin02	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>
คุณชอบเลขไหน	OFF	2010-09-02 11:35:37	Admin02	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>
คุณชอบนักร้องเกาหลีคนไหน	OFF	2010-08-02 13:22:47	Admin02	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>
คุณชอบสัตว์ชนิดไหน	OFF	2010-08-02 10:18:54	Admin02	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/>

Question

Status

ON  OFF

รูปที่ 3.4 Module Vote page Create Question

- ส่วนสุดท้าย ให้ทำการเขียน form ในการที่จะใช้เพื่อแก้ไขคำถามและตัวเลือกต่างๆ อีกทั้งยังให้สามารถเพิ่มตัวเลือกในส่วนนี้ได้ด้วย และให้มีปุ่มยืนยัน

รูปที่ 3.5 Module Vote page Edit Question and Choice

ทั้งนี้ต้องทำการออกแบบและสร้างฐานข้อมูลขึ้นมาเอง โดยฐานข้อมูลที่จะต้องทำการสร้างนั้นประกอบด้วย

- ฐานข้อมูล Choice
- ฐานข้อมูล Question
- ฐานข้อมูล Tran result

## 2. การพัฒนา Web Application Module Newsletter

Module Newsletter นั้นต้องแบ่งการใช้งานเป็น 2 ส่วน คือ งานด้านหน้าหรือส่วนที่ให้ user เข้ามาใช้งาน และ งานด้านหลังหรือส่วนที่ให้ admin เข้ามาใช้งานนั่นเอง

### ส่วนของด้านหน้า หรือ ส่วนของ User

ให้ทำการเขียน form เพื่อเก็บค่าอีเมลล์ ของลูกค้าที่เข้ามาใช้บริการงานในส่วนนี้ซึ่งในส่วนนี้จะเก็บอีเมลล์ของลูกค้าเพื่อที่จะทำการส่งข่าวสารต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับ บริษัท โดยที่ใน form ได้กำหนดให้มีตัวเลือกสำหรับผู้ใช้งานว่าต้องการจะรับข่าวสารจากทาง บริษัท หรือไม่ ถ้าต้องการให้เลือก ตอรับ ถ้าไม่ต้องการให้เลือก ยกเลิก แล้วทำการกดปุ่มยืนยัน ต้องทำการเก็บ อีเมลล์ พร้อมค่าต่างๆของผู้ใช้งานลงฐานข้อมูล และเมื่อทำการเก็บข้อมูลเสร็จให้แสดงข้อความว่า “ได้ทำการบันทึกอีเมลล์ของท่านเข้าสู่ระบบเรียบร้อยแล้ว” ในกรณีที่ ตอรับหรือต้องการรับอีเมลล์ แต่หากไม่ต้องการรับให้แสดงว่า “ได้ทำการนำอีเมลล์ของท่านออกจากระบบเรียบร้อยแล้ว” นอกจากนั้นต้องเขียน code สำหรับเช็ค form ที่ได้อีเมลล์ว่าถูกต้องหรือไม่

**Newsletter**

รับข่าวสาร  
 ยกเลิกรับข่าวสาร

รูปที่ 3.6 Module Newsletter page Default

### ส่วนของด้านหลัง หรือ ส่วนของ Admin

ส่วนของด้านหลังนั้นได้ทำการแบ่งเป็น 2 ส่วน และให้ทำการสร้างตัวเลือกสำหรับเลือกส่วนที่ต้องการใช้งานด้วย

ส่วนแรกให้เป็นส่วนของ mail list โดยใน 1 อีเมลล์ประกอบไปด้วย อีเมลล์ สถานะยืนยัน หรือยกเลิก เวลาและวันที่ผู้ใช้งานร้องขอ โดยที่กำหนดไว้ว่าให้สามารถเลือกอีเมลล์เพื่อทำการลบได้ทีละหลายอีเมลล์ และต้องสร้างปุ่มกดสำหรับลบขึ้นมาด้วย อีกทั้งให้มีส่วนของการค้นหาอีเมลล์เพิ่มขึ้นมาด้วยโดยที่ในส่วนนี้ให้นำทฤษฎี Ajax เข้ามาช่วยในการเขียนด้วย

ตอบรับ
  ยกเลิก
  ทั้งหมด

<input type="checkbox"/>	E-mail	Status	Datetime
<input type="checkbox"/>	1234@hotmail.com	ตอบรับ	2010-09-08 11:43:05
<input type="checkbox"/>	google@gmail.com	ตอบรับ	2010-09-08 11:43:39
<input type="checkbox"/>	hotmail@hotmail.co.th	ตอบรับ	2010-09-08 11:44:23
<input type="checkbox"/>	sunchai29042@hotmail.com	ตอบรับ	2010-09-29 11:45:33
<input type="checkbox"/>	sunchai29042@hotmail.net	ตอบรับ	2010-07-06 14:10:29
<input type="checkbox"/>	sunchai@hotmail.com	ตอบรับ	2010-09-08 11:43:15
<input type="checkbox"/>	asd@asd.com	ยกเลิก	2010-09-29 11:56:15
<input type="checkbox"/>	hotmail@hotmail.com	ยกเลิก	2010-09-08 11:44:45
<input type="checkbox"/>	yahoo@yahoo.com	ยกเลิก	2010-09-08 11:45:00

รูปที่ 3.7 Module Newsletter page Mail List

ส่วนที่สองเป็นส่วนของ Broad Cast กำหนดให้สร้าง Broad Menu ขึ้นมาให้เลือกอีเมลล์ที่ต้องการทำการส่งอีเมลล์และให้สร้าง Form สำหรับรับค่า Subject , CC , BCC และ Message แล้วให้มีปุ่มกดเพื่อทำการส่งข้อมูลที่ได้รับไปยัง อีกไฟล์หนึ่งซึ่งเป็นไฟล์สำหรับการส่งอีเมลล์เป็น Form ในการส่งอีเมลล์ ถ้าทำการส่งอีเมลล์สำเร็จให้ขึ้นข้อความว่า “Sending Complete” หากส่งไม่สำเร็จให้ขึ้นข้อความว่า “Sending Fail”

*Broadcast*

**Group maillist**

Submit (6)  
Cancel (3)

**E-mail list**

Selected Contact

**Message**

Subject:

cc:

bcc:

รูปที่ 3.8 Module Newsletter page Broad Cast

ในส่วนของ Module Newsletter ให้ทำการสร้างฐานข้อมูลขึ้นมาเพื่อเก็บข้อมูลอีเมลล์ของผู้ใช้งานและอื่นๆ ขึ้นด้วย

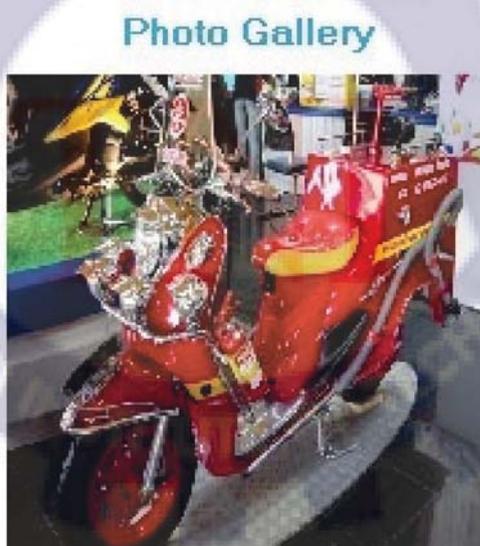
### 3. การพัฒนา Web Application Module Photo Gallery

Module vote นั้นต้องแบ่งการใช้งานเป็น 2 ส่วน คือ งานด้านหน้าหรือส่วนที่ให้ user เข้ามาใช้งาน และ งานด้านหลังหรือส่วนที่ให้ admin เข้ามาใช้งานนั่นเอง

ส่วนของด้านหน้า หรือ ส่วนของ User

ส่วนงานด้านหน้าได้แบ่งส่วนงานออกเป็น 3 ส่วน ประกอบไปด้วย

ส่วนที่ 1 ส่วนของหน้า Default ไม่มีรายละเอียดมากเนื่องจากทำเป็นหน้าลิงก์ไปสู่หน้าหลักของ Module Photo Gallery รายละเอียดงานให้หน้า Default มี Photo Slide ให้ Slide รูปภาพไปเรื่อยๆ จนหมด เมื่อหมดให้วนกลับไปยังรูปภาพแรกและ Slide รูปภาพต่อไปเรื่อยๆ และถ้าหากผู้ใช้งานกดตรงรูปให้ลิงก์ไปยังหน้าหลักของ Moduleทันที



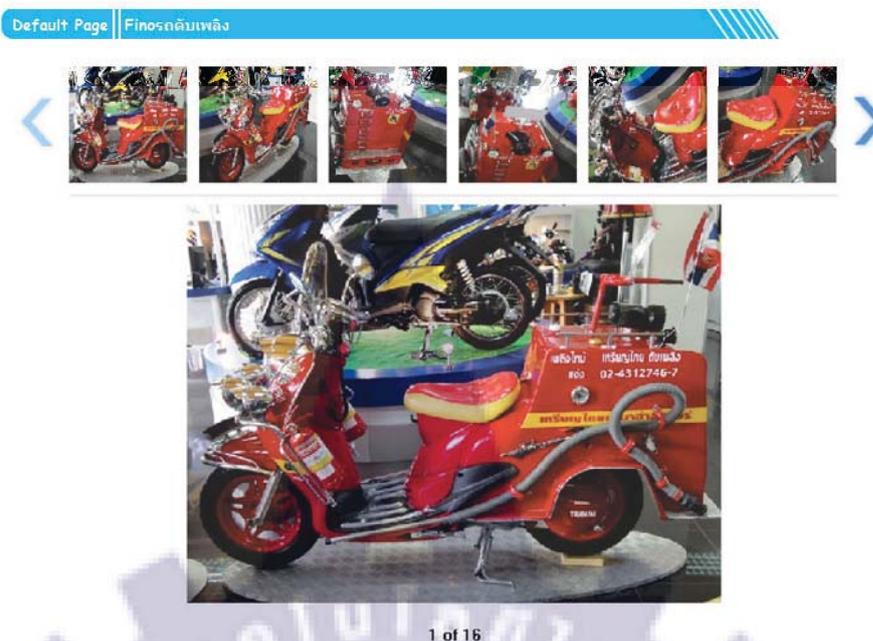
รูปที่ 3.9 Module Photo Gallery page Default

ส่วนที่ 2 ส่วนของหน้าหลักของ Module Photo Gallery ซึ่งจะเป็นหน้าที่ต้องโชว์ Album ของรูปภาพทั้งหมด ซึ่ง limit ในการโชว์อัลบั้มนั้นอยู่ที่จำนวน 12 อัลบั้ม และถ้าหากเกินกว่านั้น ให้แสดงปุ่ม MORE ที่ใช้สำหรับกดเพื่อโชว์อัลบั้มส่วนที่เหลือที่เกินจาก 12 อัลบั้ม ได้อัลบั้มนั้นให้แสดงชื่อของแต่ละอัลบั้มนั้นๆ ด้วย และให้มีรูปภาพรูปแรกของแต่ละอัลบั้มนั้นๆ ออกมาโชว์ด้วย หากอัลบั้มไหนไม่มีรูปภาพให้แสดงข้อความว่า NO PICTURE เป็นรูปอัลบั้มแทน และเมื่อกดที่ชื่ออัลบั้มหรือรูปภาพอัลบั้มให้ทำการลิงไปยังส่วนของ Module Photo Gallery page Show Photo นอกจากนั้นต้องมีปุ่มลิงสำหรับย้อนกลับมายังหน้า Show Album ได้ด้วย



รูปที่ 3.10 Module Photo Gallery page Show Album

ส่วนที่ 3 ส่วนของหน้า Show Photo ให้ทำหน้าที่สำหรับการโชว์รูปภาพซึ่งให้แสดงรูปภาพทั้งหมดในส่วนของ Slide เพื่อที่จะสามารถ Slide ไปดูรูปภาพที่ต้องการจะดูได้เมื่อทำการกดที่รูปภาพใน Slide รูปใดให้โชว์รูปภาพรูปนั้นในด้านล่างซึ่งมีขนาดใหญ่ และให้ทำการสร้างปุ่มลิงสำหรับลิงกลับไปยังหน้า Show Album ได้ด้วย

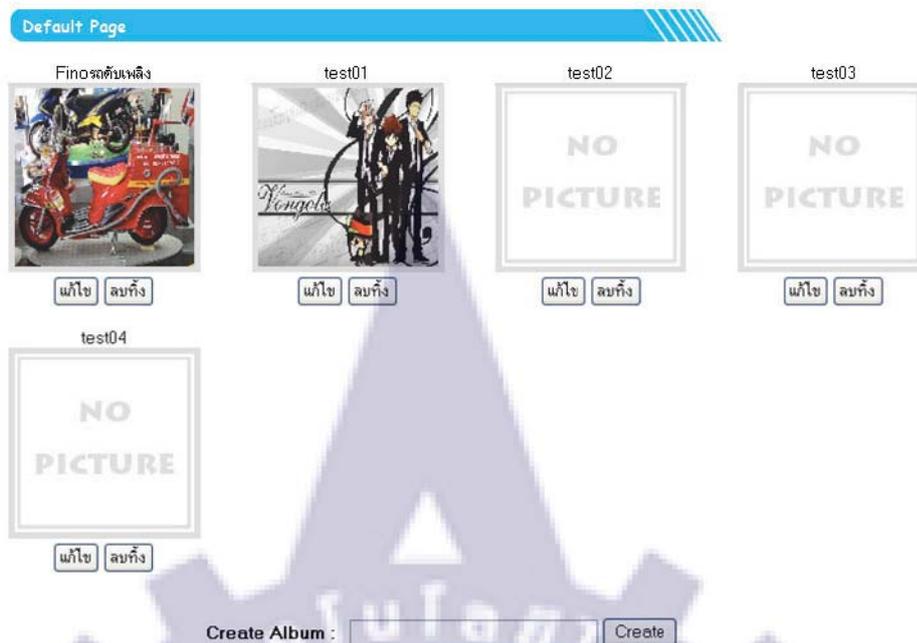


รูปที่ 3.11 Module Photo Gallery page Show Photo

#### ส่วนทางด้านหลัง หรือ ส่วนของ Admin

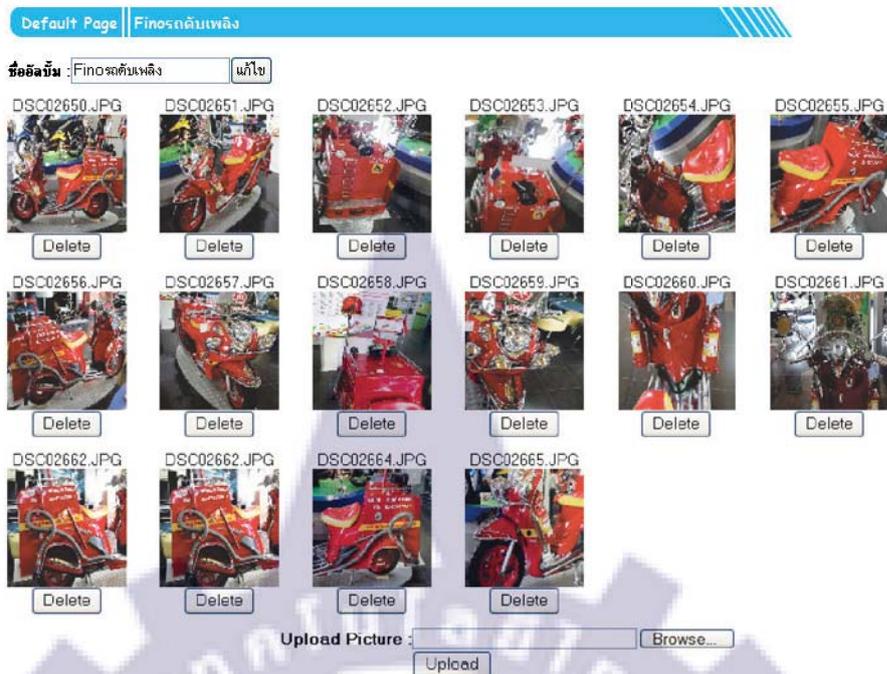
ส่วนงานด้านหลังนั้นได้แบ่งออกเป็น 2 ส่วนประกอบด้วย

ส่วนที่ 1 ส่วนของหน้าหลักของส่วนงานด้านหลังเป็นส่วนของการจัดการอัลบั้ม ให้โชว์รูปภาพของอัลบั้มนั้นๆ เป็นรูปอัลบั้มและอัลบั้มที่มีรูปภาพให้โชว์ข้อความ NO PICTURE เป็นรูปภาพของอัลบั้ม และให้มีชื่ออัลบั้มแสดงอยู่บนรูปภาพของอัลบั้มนั้นๆ ด้วย นอกจากนั้นต้องมีปุ่มกดสำหรับการแก้ไขอัลบั้มและปุ่มกดสำหรับการลบอัลบั้มรูปภาพนั้นซึ่งเมื่อกดลบอัลบั้มต้องลบรูปภาพทั้งหมดที่อยู่ในอัลบั้มและข้อมูลในฐานข้อมูลทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับอัลบั้มรวมไปถึงส่วนที่ใช้เก็บรูปภาพของอัลบั้มก็ต้องลบรูปภาพออกไปให้หมด และเมื่อกดที่รูปภาพของอัลบั้มก็ให้ลิงก์ไปยังส่วนของการแก้ไขอัลบั้มด้วยเช่นกัน นอกจากนั้นต้องสร้างฟอร์มสำหรับสร้างอัลบั้มขึ้นมาด้วย



รูปที่ 3.12 Module Photo Gallery page Manage Album

ส่วนที่ 2 ส่วนงานของหน้าการจัดการรูปภาพ ซึ่งในส่วนนี้ให้แสดงรูปภาพทั้งหมดของอัลบั้มนั้นๆ โดยให้แสดงรูปภาพและชื่อของรูปภาพนั้นๆ ออกมาด้วย โดยให้ชื่อของรูปภาพอยู่บริเวณด้านบนของรูปภาพ และให้มีปุ่มกดสำหรับลบรูปภาพรูปนั้นๆ อยู่ด้วยเมื่อทำการกดลบรูปภาพรูปใดให้ทำการลบข้อมูลทุกอย่างที่เกี่ยวข้องกับรูปภาพรูปนั้นทั้งหมด ยกเว้นข้อมูลของอัลบั้มให้คงอัลบั้มไว้แต่เอาข้อมูลเกี่ยวกับรูปภาพนั้นออกไป และส่วนล่างสุดของส่วนงานนี้ให้จัดทำฟอร์มสำหรับการอัปโหลดรูปภาพ ซึ่งจัดให้มีการอัปโหลดรูปภาพได้เพียงทีละ 1 รูปภาพเท่านั้นและเมื่ออัปโหลดให้เก็บรูปภาพเหล่านั้นไว้ใน Folder Storage ทั้งหมด นอกจากนี้ต้องมีปุ่มสำหรับลิงก์กลับไปยังหน้าการจัดการอัลบั้มอีกด้วย โดยต้องส่วนนั้นให้โชว์ชื่อของอัลบั้มนั้นๆด้วย



รูปที่ 3.13 Module Photo Gallery page Show Photo

### 3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงาน

งานที่ได้ทำนั้นจะแบ่งออกเป็น 5 ส่วน ประกอบไปด้วย

#### 1. พัฒนา Web Application Module Vote

ขั้นตอนการพัฒนา Web Application Module Vote มีดังนี้

- ออกแบบ Module Vote
- สร้างฐานข้อมูล
- ค้นหาข้อมูลการทำ Cookie
- เขียน Code page Vote
- ลองทดสอบเว็บและหาข้อผิดพลาดของเว็บ
- เขียน Code page Result
- ลองทดสอบเว็บและหาข้อผิดพลาดของเว็บ

- เขียน Code SQL Front
- ลองทดสอบเว็บและหาข้อผิดพลาดของเว็บ
- เขียน Code page Show Question
- ลองทดสอบเว็บและหาข้อผิดพลาดของเว็บ
- เขียน Code page Create Question
- ลองทดสอบเว็บและหาข้อผิดพลาดของเว็บ
- เขียน Code page Edit Question and Choice
- ลองทดสอบเว็บและหาข้อผิดพลาดของเว็บ
- เขียน Code SQL Back
- ลองทดสอบเว็บและหาข้อผิดพลาดของเว็บ ทั้งหมด

## 2. พัฒนา Web Application Module Newsletter

ขั้นตอนการพัฒนา Web Application Module Newsletter มีดังนี้

- ออกแบบ Module Newsletter
- สร้างฐานข้อมูล
- ค้นหาข้อมูลการทำ Newsletter
- เขียน Code page Default
- ลองทดสอบเว็บและหาข้อผิดพลาดของเว็บ
- เขียน Code SQL Front
- ลองทดสอบเว็บและหาข้อผิดพลาดของเว็บ
- เขียน Code page Mail List
- ลองทดสอบเว็บและหาข้อผิดพลาดของเว็บ
- ค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับ Broad Cast Message และวิธีการทำ
- เขียน Code page Broad Cast ซึ่งได้มาเขียนในช่วงสัปดาห์ท้ายๆเพราะพี่โธ่ต้องการเพิ่มเติมงานส่วนนี้เข้าไป

- ลองทดสอบเว็บและหาข้อผิดพลาดของเว็บ
- ลองทดสอบการส่งอีเมลล์
- เขียน Code SQL Back
- ลองทดสอบเว็บและหาข้อผิดพลาดของเว็บทั้งหมด

### 3. พัฒนา Web Application Module Photo Gallery

ขั้นตอนการพัฒนา Web Application Module Photo Gallery มีดังนี้

- ออกแบบ Module Photo Gallery
- สร้างฐานข้อมูล
- ค้นหาข้อมูลการทำ Photo Gallery
- เขียน Code page Show Album
- ลองทดสอบเว็บและหาข้อผิดพลาด
- ค้นหาข้อมูลการทำ Slide
- เขียน Code page Show Photo
- ลองทดสอบเว็บและหาข้อผิดพลาด
- เขียน Code SQL Front
- ลองทดสอบเว็บและหาข้อผิดพลาด
- เขียน Code page Manage Album
- ลองทดสอบเว็บและหาข้อผิดพลาด
- ค้นหาข้อมูลการอัปโหลดและการจัดเก็บรูปภาพ
- เขียน Code page Manage Photo
- ลองทดสอบเว็บและหาข้อผิดพลาด
- เขียน Code SQL Back
- ลองทดสอบเว็บและหาข้อผิดพลาดทั้งหมด

#### 4. นำ Web Application ทุก Module มาเข้า Frame work

ขั้นตอนการนำ Web Application ทุก Module มาเข้า Frame work มีดังนี้

- ศึกษา Frame work ลองทดสอบการทำงานของเว็บ
- นำ Module Vote มาเข้า Frame work
- ลองทดสอบเว็บและหาข้อผิดพลาด
- นำ Module Newsletter มาเข้า Frame work
- ลองทดสอบเว็บและหาข้อผิดพลาด
- นำ Module Photo Gallery มาเข้า Frame work
- ลองทดสอบเว็บและหาข้อผิดพลาด
- เขียน Code Module Photo Gallery page Default
- ลองทดสอบเว็บและหาข้อผิดพลาด
- เขียน Code page Help All Module
- ทดสอบหน้าเว็บ ส่วนของ help ว่าผลออกมาถูกต้องไหม
- ลองทดสอบเว็บและหาข้อผิดพลาดทั้งหมด

#### 5. พัฒนา Web Application All Module by AJAX

ขั้นตอนการพัฒนา Web Application All Module by AJAX มีดังนี้

- ศึกษาการทำงานของ AJAX และวิธีการใช้งาน
- ศึกษา Code Ajax ของพีไอ
- นำ Ajax มาใส่ใน Module Vote
- ลองทดสอบเว็บและหาข้อผิดพลาด
- นำ Ajax มาใส่ใน Module Newsletter
- ลองทดสอบเว็บและหาข้อผิดพลาด

- นำ Ajax มาใส่ใน Module Photo Gallery
- ลองทดสอบเว็บและหาข้อผิดพลาดทั้งหมด



## บทที่ 4 สรุปผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ

### 4.1 สรุปการดำเนินงานและผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการได้มาศึกษาที่ บริษัท ไทยยามาฮ่า เป็นเวลา 4 เดือน นั้น สรุปได้การทำงานนั้น มีความยากลำบากกว่าตอนที่เราได้ทำการศึกษาอยู่มาก สิ่งที่เราได้เรียนกันมานั้นเป็นช่วงเวลาเราทำงานได้บ้างพูดได้เลยใช้ได้เพียง 3 ส่วนจาก 10 ส่วนเท่านั้น จึงคิดว่าการที่มาศึกษาทำให้เราได้รู้ว่าเรามีความสามารถไม่เพียงพอต่อการทำงานได้เลย เราต้องพยายามขวนขวาย หาความรู้เพิ่มเติมอยู่ตลอดเวลา มีหลายสิ่งที่เรายังไม่รู้อีกเยอะ ซึ่งในการที่ได้เขียนและพัฒนา Web Application ใน 3 โมดูลนี้ทำให้เราได้รู้อะไรอีกมากมาย แต่ก็ยังไม่ทั้งหมด การที่เราได้ลงมือเขียนและพัฒนา Web Application ทำให้เราได้รู้ว่าเราไม่สามารถหลีกเลี่ยงงานได้เลยในการที่เราจะทำเว็บๆ หนึ่งนั้น ไม่ใช่เราอยากจะทำเว็บก็ได้ ก็เขียนโค้ดอย่างเดียวยังมีอีกหลายอย่างที่เราต้องทำอีก เช่น การตัดต่อรูปภาพ การสร้างฐานข้อมูล การออกแบบหน้าเว็บ เป็นต้น เพราะฉะนั้นการที่ได้มาศึกษาจึงทำให้เราได้รู้ว่าเราควรพัฒนาตนเองในด้านใด และควรมีความสามารถในด้านใดบ้าง บางสิ่งรู้ไว้ไม่เสียหาย และเนื่องงานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เป็นงานที่มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ดังนั้นเราควรที่จะหาความรู้และเรียนรู้มันอยู่เรื่อยๆ นอกจากนั้นการที่เรามาศึกษาทำให้ได้รู้จักมุมมองที่เราไม่เคยได้เห็นมาก่อน เมื่อเรามาทำงานจะทำให้เราคิดอะไรได้มาก ตาของเราจะเปิดกว้างขึ้น สรุปได้ว่าผลจากการศึกษาที่มีความพอใจอย่างมาก และจะได้ความรู้มากเลยถ้าเราได้ลงมือทำงานที่ได้รับมอบหมายอย่างจริงจัง

## 4.2 วิเคราะห์และวิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบกับผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์ และจุดมุ่งหมายในการปฏิบัติงาน

เมื่อเปรียบเทียบจากจุดประสงค์และจุดมุ่งหมายแล้วทำให้เราได้รู้ว่า จุดประสงค์และจุดมุ่งหมายที่อยู่ในข้างต้นนั้นเราได้บรรลุไม่ไปเรียบร้อยแล้ว เพียงแต่การทำงานจริงไม่ได้มีเพียงที่เราคาดหวัง และไม่ได้เป็นไปตามที่เราคาดหวังเสมอเพราะเวลาทำงานเราไม่รู้เลยว่าจะต้องเจอกับอะไรบ้าง หากเจอเพื่อนร่วมงานที่มีนิสัยแบบที่เราไม่ชอบแล้ว จะเลือกไม่ทำงานร่วมกับเขาก็ไม่ได้ และที่สำคัญคือการวางตัวในที่ทำงาน การเขียนโปรแกรมก็ไม่ได้เป็นไปตามหวังเพราะผมเองก็ไม่ได้ชอบที่จะต้องมานั่งเขียนเว็บ แต่ถามว่าตอนนี้เทคโนโลยีไหนที่สำคัญ และกำลังทำให้ธุรกิจเจริญขึ้น จึงเลี่ยงไม่ได้เลยที่จะไม่เขียนเพราะถึงอย่างไรก็คือการเขียนโปรแกรมเหมือนกัน และยังทำให้เราได้ความรู้อีกมากมาย เรื่องความสัมพันธ์กับผู้ร่วมงาน พี่ๆ ที่ฝ่ายเป็นกันเองมากใจดีกันทุกคน และที่สำคัญพร้อมที่จะให้ความรู้กับเราอยู่แล้วหากเราต้องการและถามพี่ๆ

## 4.3 แนวทางการแก้ไขปัญหา และข้อเสนอแนะ

### แนวทางการแก้ไขปัญหา

- พยายามที่จะศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมอยู่เสมอ
- พยายามอย่าเลือกงานเพราะงานบางอย่างทำให้เราพัฒนาตนเองได้
- การอ่านเป็นอะไรที่สำคัญควรที่จะอ่านหนังสืออยู่เสมอ
- พยายามวิเคราะห์ความรู้ที่เราได้มาอยู่เสมอและมองหาว่าขาดอะไรไป
- พยายามคิดก่อนพูดให้มากขึ้น
- พยายามมองในมุมมองใหม่ๆ มากขึ้น
- สร้างให้ตนเป็นคนรับผิดชอบมากขึ้น

### ข้อเสนอแนะ

- ควรนำความรู้ที่ได้ไปบอกกล่าวกับคนอื่น
- ควรทำตัวให้เหมือนแก้วที่ว่างเปล่า ที่พร้อมจะเติมความรู้ใหม่เข้าไป
- การฝึกงานเป็นเรื่องที่ควรทำ เพราะจะทำให้รู้ว่าความสามารถเราอยู่แต่ไหน และอีกอย่างทำให้เรารู้ชีวิตการทำงาน จะได้รับกับสถานการณ์ได้ เวลาได้ทำงานจริง
- พยายามทำงานที่ได้รับอย่างเต็มที่แล้วจะรู้ว่าสิ่งที่ทำไม่ได้สูญเปล่าเลย
- การที่จะให้ความรู้ใครไม่ควรเก็บความรู้ไว้ เพราะถือว่าการทบทวนสิ่งที่เรารู้
- เวลาเป็นสิ่งมีค่าควรใช้ให้เกิดประโยชน์ รู้ว่าเวลาไหนควรพัก เวลาไหนควรทำงาน และเวลาไหนควรเล่น

### ประโยชน์ของงานต่อองค์กร

1. ทำให้มีลูกค้าต้องการใช้บริการมากขึ้น
2. สะดวกต่อการติดต่อและแก้ไขปัญหา
3. ลูกค้ามีความพึงพอใจ
4. ถือเป็นการโปรโมต สินค้าไปในตัวและทำให้ยามาสามีคนรู้จักมากขึ้น
5. สร้างความสะดวกให้กับลูกค้าที่มาใช้บริการ



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก.

ลักษณะของเว็บไซต์

## ลักษณะการทำงานของเว็บไซต์

เว็บไซต์ที่ได้ทำการพัฒนาจะมีหลังการทำงานเสมือนเป็นกระดาษ 1 แผ่นที่มี 2 หน้าซึ่งหน้าหนึ่งเป็นหน้าผู้ใช้งานและอีกหน้าเป็นของAdmin ในการทำ 1 โมดูลจะเก็บไว้ที่เดียวกันเมื่อต้องการใช้งานส่วนของ Admin ก็กดที่ปุ่ม ไปข้างหลัง หรือ กดที่ปุ่ม Admin ในส่วนของโมดูลแต่ละโมดูล หากต้องการกลับมายังส่วนของ User ก็ให้กดที่ปุ่ม ไปข้างหน้า ก็จะกลับมาส่วนของ User

A rectangular button with a black border and white background containing the text "User".

**User**

A rectangular button with a black background and white text containing the text "Admin".

**Admin**



# รูปภาพเว็บไซต์ Rianthai



รูป ก.1 เว็บไซต์เหรียญไทย



## รูปภาพประกอบฐานข้อมูลของแต่ละโมดูล

	ฟิลด์	ชนิด	การเรียงลำดับ	แอคทริวิตี	ว่างเปล่า (null)	คำอธิบาย	เพิ่มเติม	กระทำการ
<input type="checkbox"/>	Cid	int(5)			ไม่		auto_increment	      
<input type="checkbox"/>	Qid	int(5)			ไม่			      
<input type="checkbox"/>	Ch_Name	varchar(255)	utf8_general_ci		ไม่			      

รูป ข.1 Data base Module Vote table choice

	ฟิลด์	ชนิด	การเรียงลำดับ	แอคทริวิตี	ว่างเปล่า (null)	คำอธิบาย	เพิ่มเติม	กระทำการ
<input type="checkbox"/>	Qid	int(5)			ไม่		auto_increment	      
<input type="checkbox"/>	Question	varchar(255)	utf8_general_ci		ไม่			      
<input type="checkbox"/>	Status	char(1)	utf8_general_ci		ไม่			      
<input type="checkbox"/>	DateTime	datetime			ไม่			      
<input type="checkbox"/>	Uid	varchar(10)	utf8_general_ci		ไม่			      

รูป ข.2 Data base Module Vote table question

	ฟิลด์	ชนิด	การเรียงลำดับ	แอคทริวิตี	ว่างเปล่า (null)	คำอธิบาย	เพิ่มเติม	กระทำการ
<input type="checkbox"/>	Tid	int(5)			ไม่		auto_increment	      
<input type="checkbox"/>	Qid	int(5)			ไม่			      
<input type="checkbox"/>	Cid	int(5)			ไม่			      
<input type="checkbox"/>	IP	varchar(20)	utf8_general_ci		ไม่			      
<input type="checkbox"/>	DateTime	datetime			ไม่			      

รูป ข.3 Data base Module Vote table result

	ฟิลด์	ชนิด	การเรียงลำดับ	แอคทริวิตี	ว่างเปล่า (null)	คำอธิบาย	เพิ่มเติม	กระทำการ
<input type="checkbox"/>	Eid	int(11)			ไม่		auto_increment	      
<input type="checkbox"/>	Email	varchar(255)	utf8_general_ci		ไม่			      
<input type="checkbox"/>	Status	int(11)			ไม่			      
<input type="checkbox"/>	Datetime	datetime			ไม่			      

รูป ข.4 Data base Module Newsletter table mail

	ฟิลด์	ชนิด	การเรียงลำดับ	แอคทีวิตี	ว่างเปล่า (null)	ค่าปริยาย	เพิ่มเติม	กระทำการ
<input type="checkbox"/>	AlbumID	int(11)			ไม่		auto_increment	     
<input type="checkbox"/>	Albumname	varchar(255)	utf8_general_ci		ไม่			     
<input type="checkbox"/>	Datetime	datetime			ไม่			     
<input type="checkbox"/>	IPAdmin	varchar(10)	utf8_general_ci		ไม่			     

รูป ข.5 Data base Module Photo Gallery table album

	ฟิลด์	ชนิด	การเรียงลำดับ	แอคทีวิตี	ว่างเปล่า (null)	ค่าปริยาย	เพิ่มเติม	กระทำการ
<input type="checkbox"/>	PhotoID	int(11)			ไม่		auto_increment	     
<input type="checkbox"/>	Photoname	varchar(255)	utf8_general_ci		ไม่			     
<input type="checkbox"/>	Width	int(11)			ไม่			     
<input type="checkbox"/>	Height	int(11)			ไม่			     
<input type="checkbox"/>	Type	varchar(30)	utf8_general_ci		ไม่			     
<input type="checkbox"/>	AlbumID	int(11)			ไม่			     
<input type="checkbox"/>	Datetime	datetime			ไม่			     

รูป ข.6 Data base Module Photo Gallery table photo

## เอกสารอ้างอิง

- [1] ข้อมูลบทที่ 2 ทฤษฎีและเทคโนโลยีอ้างอิงจาก <http://th.wikipedia.org/wiki/>
- [2] รูปภาพประกอบเว็บไซต์เหรียญไทยอ้างอิงจาก <http://www.rianthaimotorcy.com>



## ประวัติผู้วิจัย

1. ชื่อ – นามสกุล นายสัตย์ชัย ภิญญธนาบัตร
2. วัน เดือน ปีเกิด วันที่ 26 มีนาคม พ.ศ. 2531
3. ประวัติการศึกษา มัธยมศึกษา โรงเรียนพรหมานุสรณ์จังหวัดเพชรบุรี สาขา วิทยาศาสตร์ – คณิตศาสตร์  
มหาวิทยาลัย สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ
4. ทวนการศึกษา ทวน สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น ประเภท 3 เป็นเวลา 4 ปี
5. ประวัติการทำงาน ผู้ช่วยสอนที่สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น วิชา Programming C , วิชา Programming JAVA , วิชา Web Design  
พนักงานรับสมัครนักศึกษาของสถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น