

บทที่ 2

เอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การสร้างระบบชื่อ - ขายสินค้าออนไลน์บนอินเทอร์เน็ต เพื่อเป็นอีกหนึ่งช่องทางในการหารายได้ของผู้ที่ทำธุรกิจออนไลน์ หรือ ผู้ต้องการทำธุรกิจออนไลน์ ซึ่งในการสร้างระบบนี้จะประกอบไปด้วยส่วนของเนื้อหาอุปกรณ์และใบงานการทดลองต่างๆ มีทฤษฎีหลักการ และผลงานที่ เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

- 2.1 ความรู้เกี่ยวกับการสร้างเว็บไซต์
- 2.2 ความรู้เกี่ยวกับพารานิชย์อิเล็กทรอนิกส์
- 2.3 ทฤษฎี UX และ UI
- 2.4 ทฤษฎี ER Diagram
- 2.5 ความรู้เกี่ยวกับระบบฐานข้อมูล Database
- 2.6 ทฤษฎีเกี่ยวกับภาษาในการสร้างเว็บไซต์
- 2.7 ทฤษฎีเกี่ยวกับภาษาในระบบ
- 2.8 ซอฟต์แวร์ที่ใช้งาน

2.1 ความรู้เกี่ยวกับการสร้างเว็บไซต์

โฮมเพจ เว็บเพจ และเว็บไซต์ โฮมเพจ (Home Page) คือ เว็บเพจหน้าแรกซึ่งเป็นทางเข้าหลักของเว็บไซต์ ปกติเว็บเพจทุก ๆ หน้า ในเว็บไซต์จะถูกลิงค์ (โดยตรงหรือโดยอ้อมก์ตาม) มาจากโฮมเพจ ดังนั้นบางครั้งจะมีผู้ใช้คำว่า โฮมเพจ โดย หมายถึงเว็บไซต์ทั้งหมดแต่ความจริงแล้วโฮมเพจหมายถึงหน้าแรกเท่านั้น ถ้าเปรียบกับร้านค้า โฮมเพจก็เป็นเสมือนหน้าร้านนั่นเอง ดังนั้นจึงมักถูกออกแบบให้โดดเด่นและน่าสนใจมากที่สุด ต้องมีชื่อไฟล์ว่า index.html หรือ index.htm

เว็บเพจ (Web Page) หมายถึง หน้าเอกสารของบริการ WWW ซึ่งตามปกติจะถูกเก็บอยู่ในรูปแบบไฟล์ HTML (Hyper Text Markup Language) โดยไฟล์ HTML 1 ไฟล์ ก็คือเว็บเพจ 1 หน้านั่นเอง ภายใน เว็บเพจอาจประกอบไปด้วยข้อความ ภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหวแบบมัลติมีเดีย และวีดีโอ นอกจากนี้เว็บเพจ แต่ละหน้าจะมีการเชื่อมโยงหรือ “ลิงค์” (Link) กัน เพื่อให้ผู้ชมเรียกดูเอกสาร หน้าอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องได้สะดวก อีกด้วย

เว็บไซต์ (Web site) หมายถึง หน้าเว็บเพจหลายหน้า ซึ่งเชื่อมโยงกันผ่านทางไฮเปอร์ลิงค์ ส่วนใหญ่ จัดทำขึ้นเพื่อนำเสนอข้อมูลผ่านคอมพิวเตอร์ โดยถูกจัดเก็บไว้ในเวลต์เว็บ หน้าแรก

ของเว็บไซต์ที่เก็บไว้ ที่ชื่อหลักจะเรียกว่า “โฮมเพจ” หรืออาจล่าวได้ว่า เว็บไซต์ก็คือ เว็บเพจอย่างน้อยสองหน้าที่มีลิงก์ (Links) ถึงกัน เว็บไซต์โดยทั่วไปจะให้บริการต่อผู้ใช้ฟรี แต่บางเว็บไซต์จำเป็นต้อง มีการสมัครสมาชิก และเสียค่าบริการเพื่อที่จะดูข้อมูลในเว็บไซต์นั้น ซึ่งได้แก่ ข้อมูลทางวิชาการ ข้อมูลตลาดหลักทรัพย์ หรือข้อมูลสื่อต่าง ๆ ผู้ทำเว็บไซต์มีหลากหลายระดับ ตั้งแต่สร้างเว็บไซต์ส่วนตัว จนถึงระดับเว็บไซต์สำหรับ 3 ธุรกิจหรือองค์กรต่าง ๆ การเรียกดูเว็บไซต์โดยทั่วไปนิยมเรียกดูผ่านซอฟต์แวร์ในลักษณะของเว็บเบราว์เซอร์ เช่น <http://www.google.co.th> ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการสืบค้นข้อมูลเป็นต้น

2.1.1 ส่วนประกอบของหน้าเว็บเพจ

2.1.1.1 ส่วนหัว (Page Header)

อยู่ตอนบนสุดของหน้าเว็บเพจ เป็นบริเวณที่สำคัญที่สุด เนื่องจากผู้เข้าเยี่ยมชมเว็บไซต์จะมองเห็นก่อนบริเวณอื่น ส่วนใหญ่นิยมใช้วางโลโก้ ชื่อเว็บไซต์ ป้ายโฆษณา ลิงค์สำหรับการติดต่อ หรือลิงค์ที่สำคัญ และระบบนำทาง

2.1.1.2 ส่วนเนื้อหา (Page Body)

อยู่ตอนกลางหน้า ใช้แสดงเนื้อหาภายในเว็บเพจ ซึ่งอาจประกอบไปด้วย ข้อความ ภาพกราฟิก ตารางข้อมูล และอื่น ๆ บางครั้งเมนูหลักหรือเมนูเฉพาะกลุ่ม อาจอยู่ในส่วนนี้ ก็ได้ โดยมีความไว้ด้านซ้ายมือ สุด เนื่องจากผู้เข้าชมจะมองเห็นได้ง่าย

2.1.1.3 ส่วนท้าย (Page Footer)

อยู่ด้านล่างสุดของหน้าเว็บเพจ ส่วนใหญ่จะนิยมใช้วาระบบนavigation ภายในเว็บไซต์แบบที่เป็นลิงค์ ข้อความง่าย ๆ นอกเหนือนี้ก็อาจจะมีชื่อของเจ้าของเว็บไซต์ ข้อความแสดงลิขสิทธิ์ และอีเมลล์แอดเดรส (E-mail Address) ของผู้ดูแลเว็บไซต์

2.1.1.4 แถบข้าง (Side Bar)

ปัจจุบันจะนิยมออกแบบด้านข้างของหน้าเว็บเพจให้น่าสนใจ เพื่อใช้วางป้าย แบบเนอร์ หรือ ลิงค์ แนะนำเกี่ยวกับบริการของเว็บไซต์

2.1.2 ลักษณะของเว็บไซต์ที่ดี

2.1.2.1 กำหนดวัตถุประสงค์โดยพิจารณาว่าเป้าหมายของการสร้างเว็บไซต์นี้ทำเพื่ออะไร

ศึกษาคุณลักษณะของผู้ที่เข้ามาใช้ว่ากลุ่มเป้าหมายใดที่ผู้สร้างต้องการสื่อสาร ข้อมูลอะไรที่พากเข้าต้องการ โดยขั้นตอนนี้ควรปฏิบัติควบคู่ไปกับขั้นตอนที่หนึ่ง

2.1.2.3 วางแผนเกี่ยวกับการจัดรูปแบบโครงสร้างเนื้อหาสาระ การออกแบบเว็บไซต์ ต้องมีการจัดโครงสร้าง หรือจัดระเบียบข้อมูลที่ชัดเจน การที่เนื้อหามีความต่อเนื่องไปไม่สิ้นสุด หรือ กระจายมากเกินไป อาจทำให้เกิดความสับสนต่อผู้ใช้ได้ ฉะนั้นจึงควรออกแบบ ให้มีลักษณะที่ชัดเจน แยกย่อยออกเป็น ส่วนต่าง ๆ จัดหมวดหมู่ในเรื่องที่สัมพันธ์กัน รวมทั้งอาจ มีการแสดงให้ผู้ใช้เห็นแผน ที่โครงสร้างเพื่อป้องกันความสับสนได้

2.1.2.4 กำหนดรายละเอียดให้กับโครงสร้าง ซึ่งพิจารณาจากวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยตั้งเกณฑ์ในการใช้ เช่น ผู้ใช้ควรทำอะไรบ้าง จำนวนหน้าครั้งมีเท่าใด มีการเขื่อมโยงมากน้อย เพียงใด

2.1.2.5 หลังจากนั้น จึงทำการสร้างเว็บไซต์แล้วนำไปทดลองเพื่อหาข้อผิดพลาด และทำการแก้ไขปรับปรุง แล้วจึงนำเข้าสู่เครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นขั้นสุดท้าย

2.1.3 การออกแบบเว็บไซต์ที่ดีควรประกอบด้วย

2.1.3.1 โครงสร้างที่ชัดเจน ผู้ออกแบบเว็บไซต์ควรจัดโครงสร้างหรือจัดระเบียบของ ข้อมูลที่ชัดเจน แยกย่อยเนื้อหาออกเป็นส่วนต่าง ๆ ที่สัมพันธ์กันและให้อยู่ในมาตรฐานเดียวกัน จะช่วยให้น่าใช้งานและ ง่ายต่อการอ่านเนื้อหาของผู้ใช้

2.1.3.2 การใช้งานที่ง่าย ลักษณะของเว็บที่มีการใช้งานง่ายจะช่วยให้ผู้ใช้รู้สึก สบายใจต่อการอ่านและสามารถทำความเข้าใจกับเนื้อหาได้อย่างเต็มที่ โดยไม่ต้องมาเสียเวลา อยู่กับการทำความเข้าใจ การใช้งานที่สับสน ด้วยเหตุนี้ผู้ออกแบบจึงควรกำหนดปุ่มการใช้งาน ที่ชัดเจน เหมาะสม โดยเฉพาะปุ่มควบคุมเส้นทางการเข้าสู่เนื้อหา (Navigation) ไม่ว่าจะเป็นเดินหน้า ถอยหลัง หากเป็นเว็บไซต์ที่มีเว็บเพจจำนวนมาก ควรจะจัดทำแผนผังของเว็บไซต์ (Site Map) ที่ช่วย ให้ผู้ใช้ทราบว่า ตอนนี้อยู่ ณ จุดใด หรือเครื่องมือสืบค้น (Search Engine) ที่ช่วยในการค้นหาหน้า ที่ต้องการ

2.1.3.3 การเขื่อมโยงที่ดี ลักษณะไซเบอร์เทกซ์ที่ใช้ในการเขื่อมโยง ควรอยู่ใน รูปแบบที่ เป็นมาตรฐานทั่วไปและต้องระวังเรื่องของตำแหน่งในการเชื่อมโยง การที่จำนวน การเชื่อมโยงมากและกระจัดกระจาง อยู่ทั่วไปในหน้าอาจก่อให้เกิดความสับสน นอกจากนี้คำที่ใช้ สำหรับการเชื่อมโยงจะต้องเข้าใจง่าย มีความชัดเจนและไม่สั้นจนเกินไป นอกจากนี้ในแต่ละเว็บเพจ ที่สร้างขึ้นมาควรมีจุดเชื่อมโยงกลับมายัง หน้าแรกของเว็บไซต์ที่กำลังใช้งานอยู่ด้วย ทั้งนี้เพื่อว่าผู้ใช้ เกิดหลงทาง และไม่ทราบว่าจะทำอย่างต่อไปดี จะได้มีหนทางกลับมาสู่จุดเริ่มต้นใหม่ ระวังอย่าให้มีหน้าที่ไม่มีการเชื่อมโยง (Orphan Page) เพราะจะทำให้ผู้ใช้ไม่รู้จะทำอย่างไรต่อไป

2.1.3.4 ความเหมาะสมในหน้าจอ เนื้อหาที่นำเสนอในแต่ละหน้าจอควรสั้น กระชับ และทันสมัย หลีกเลี่ยงการใช้หน้าจอที่มีลักษณะการเลื่อนขึ้นลง (Scrolling) แต่ถ้าจำเป็นต้องมีควรจะให้ข้อมูลที่มีความสำคัญอยู่บริเวณด้านบนสุดของหน้าจอ หลีกเลี่ยงการใช้กราฟิกด้านบนของหน้าจอ เพราะถึงแม้จะดูสวยงาม แต่จะทำให้ผู้ใช้เสียเวลาในการได้รับข้อมูลที่ต้องการ แต่หากต้องมีการใช้ภาพประกอบก็ควรใช้เฉพาะที่มีความสัมพันธ์กับเนื้อหาเท่านั้น นอกจากนี้การใช้รูปภาพเพื่อเป็นพื้นหลัง (Background) ไม่ควรเน้นสีสันที่ฉูดฉาดมากนัก เพราะอาจจะไปลดความเด่นชัดของเนื้อหาลง ควรใช้ภาพที่มีสีอ่อนๆไม่สว่างจนเกินไปรวมไปถึงการใช้เทคนิคต่าง ๆ เช่นภาพเคลื่อนไหว หรือตัวอักษรริ่ง (Marquees) ซึ่งอาจจะเกิด การรบกวนการอ่านได้ ควรใช้เฉพาะที่จำเป็นจริง ๆ เท่านั้นตัวอักษรที่นำมาแสดงบนจอภาพควรเลือกขนาดที่อ่านง่าย ไม่มีสีสันและลวดลายมากเกินไป

2.1.3.5 ความรวดเร็ว ความรวดเร็วเป็นสิ่งสำคัญประการหนึ่งที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ผู้ใช้จะเกิดอาการ เปื่อยหน่ายและหมดความสนใจกับเว็บที่ใช้เวลาในการแสดงผลงาน สาเหตุสำคัญที่จะทำให้ การแสดงผลงาน คือการใช้ภาพกราฟิกหรือภาพเคลื่อนไหว ซึ่งแม้ว่าจะช่วยดึงดูดความสนใจได้ดี ฉะนั้น ในการออกแบบจึงควรหลีกเลี่ยงการใช้ภาพขนาดใหญ่ หรือภาพเคลื่อนไหวที่ไม่จำเป็น และพยายามใช้กราฟิกแทนตัวอักษรธรรมชาติให้น้อยที่สุด โดยไม่ควรใช้มากเกินกว่า 2 - 3 บรรทัดในแต่ละหน้าจอ

2.1.4 การออกแบบขนาดของเว็บเพจให้พอดีกับหน้าจอ

การออกแบบเว็บเพจที่ดีนั้นต้องคำนึงถึงกลุ่มผู้ชมป้าหมายส่วนใหญ่ว่าใช้จอภาพที่มีความละเอียด (resolution) กีพิกเซล และกำหนดว่าจะให้เว็บเพจของคุณแสดงผลได้ดีบนจอความละเอียดเท่าใด ความละเอียดของจอภาพที่ใช้กันมากที่สุดในปัจจุบัน มีอยู่ 2 ระดับคือ

2.1.4.1 1024×768 พิกเซล

2.1.4.2 1280×800 หรือ 1280×1024 พิกเซล

หากออกแบบเว็บเพจสำหรับจอ 1024×768 พิกเซล ผู้ชมที่ใช้ขอความละเอียดเท่ากันนั้นก็สามารถชมเนื้อหาทั้งหมดได้พอดีเต็มจอภาพ แต่ถ้าผู้ชมใช้ขอความละเอียด 1280×1024 ขนาดของเว็บเพจ และองค์ประกอบต่าง ๆ จะเล็กลงและแสดงไม่เต็มจอภาพในทางกลับกันถ้าคุณออกแบบเว็บเพจสำหรับจอ 1280×1024 พิกเซล ผู้ชมที่ใช้ขอความละเอียดเท่านี้จะชมได้พอดีเต็มจอภาพแต่สำหรับผู้ชมที่ใช้ขอความละเอียด 1024×768 หน้าเว็บเพจนี้จะล้นจอโดยประเด็นสำคัญที่สุดอยู่ที่ความกว้างของเว็บเพจซึ่งไม่ควรออกแบบให้กว้างเกินจอภาพของผู้ชม เพราะ

จะทำให้ต้องเลื่อนหน้าจอในแนวนอนเพื่อดูเนื้อหา ที่ตกลงไป ซึ่งไม่สะดวกเป็นอย่างยิ่ง ส่วนทางความสูง นั้นไม่เป็นปัญหานัก แต่ก็ควรให้เนื้อหาที่สำคัญสามารถมองเห็นได้ทันทีโดยผู้ชมไม่ต้องเลื่อนจอลง

2.1.5 การเลือกใช้สีให้เหมาะสม

การสร้างสีสันบนหน้าเว็บเป็นสิ่งที่สื่อความหมายของเว็บไซต์ได้อย่างชัดเจน การเลือกใช้สีให้เหมาะสม กลมกลืน ไม่เพียงแต่จะสร้างความพึงพอใจให้กับผู้ใช้ แต่ยังสามารถทำให้ เห็นถึงความแตกต่างระหว่างเว็บไซต์ได้ สีเป็นองค์ประกอบหลักสำหรับการตกแต่งเว็บ จึงจำเป็น อย่างยิ่งที่จะต้องทำความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้สี ระบบสีที่แสดงบนจอคอมพิวเตอร์ มีระบบการแสดงผลผ่านหลอดลำแสงที่เรียกว่า CRT (Cathode ray tube) โดยมีลักษณะระบบแบบวาก อาศัยการผสมของของแสงสีแดง สีเขียว และสีน้ำเงิน หรือ ระบบสี RGB สามารถกำหนดค่าสีจาก 0 ถึง 255 ได้ จากการรวมสีของแม่สีหลักจะทำให้เกิดแสงสีขาว มีลักษณะเป็นจุดเล็กๆ บนหน้าจอ ไม่สามารถมองเห็นด้วยตาเปล่าได้ จะมองเห็นเป็นสีที่ถูกผสมเป็น เนื้อสีเดียวกันแล้วจุดแต่ละจุด หรือพิกเซล (Pixel) เป็นส่วนประกอบของภาพบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ โดยจำนวนบิตที่ใช้ในการ กำหนด ความสามารถของการแสดงสีต่าง ๆ เพื่อสร้างภาพบนจอหน้าจอ บิตเดียว (Bit-depth) ในภาษา HTML มีการกำหนดสีด้วยระบบเลขฐานสิบหก ซึ่งมีเครื่องหมาย (#) อยู่ด้านหน้าและ ตามด้วยเลขฐานสิบหกจำนวนอักษรอีก 6 หลัก โดยแต่ละไบต์ (byte) จะมีตัวอักษรสองตัว แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม เช่น #FF12AC การใช้ตัวอักษรแต่ละไบต์นี้เพื่อกำหนดรูปแบบของแม่สี แต่ละสีของชุดสี RGB โดย 2 หลักแรก แสดงถึงความเข้มของสีแดง 2 หลักต่อมาแสดงถึงความเข้ม ของ สีเขียว 2 หลักสุดท้ายแสดงถึงความเข้ม ของสีน้ำเงิน สีเมืองทวีปในเรื่องของอารมณ์การสื่อ ความหมายที่เด่นชัด กระตุนการรับรู้ทางด้านจิตใจมนุษย์ สีแต่ละสีให้ความรู้สึก อารมณ์ที่ไม่ เหมือนกัน สีบางสีให้ความรู้สึกสงบ บางสีให้ความรู้สึกตื่นเต้นรุนแรง สีจึง เป็นปัจจัยสำคัญอย่างยิ่ง ต่อการออกแบบเว็บไซต์

ดังนั้นการเลือกใช้โทนสีภายในเว็บไซต์เป็นการแสดงถึงความแตกต่างของสี ที่แสดงออกทางอารมณ์ มีชีวิตชีวาหรือเคราโศก รูปแบบของสีที่สายตาของมนุษย์มองเห็นสามารถ แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม คือ

2.1.5.1 สีโทนร้อน (Warm Colors) เป็นกลุ่มสีที่แสดงถึงความสุข ความปลอบโยน ความอบอุ่น และดึงดูดใจ สีกลุ่มนี้เป็นกลุ่มสีที่ช่วยให้หายจากความเมื่อยชา มีชีวิตชี瓦มากยิ่งขึ้น

2.1.5.2 สีโทนเย็น (Cool Colors) แสดงถึงความที่ดูสุภาพ อ่อนโยน เรียบร้อย เป็นกลุ่มสีที่มีคนชอบมากที่สุด สามารถโน้มนาวน้ำในระยะใกล้ได้

2.1.5.3 สีโทนกลาง (Neutral Colors) สีที่เป็นกลาง ประกอบด้วย สีดำ สีขาว สีเทา และสีน้ำตาล กลุ่มนี้คือ สีกลางที่สามารถนำไปสมกับสีอื่น ๆ เพื่อให้เกิดสีกลางขึ้นมา

สิ่งที่สำคัญต่อผู้ออกแบบเว็บคือการเลือกใช้สีสำหรับเว็บจากจะมีผลต่อการแสดงออกของเว็บแล้วยังเป็นการสร้างความรู้สึกที่ดีต่อผู้ใช้บริการ ดังนั้นจะเห็นว่าสีแต่ละสีสามารถสื่อความหมายของเว็บได้อย่างชัดเจน ความแตกต่าง ความสมพันธ์ที่เกิดขึ้นย่อมส่งผลให้เว็บมีความน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น ชุดสีแต่ละชุดมีความสำคัญต่อเว็บ ถ้าเลือกใช้สีไม่ตรงกับวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายอาจจะทำให้เว็บไม่น่าสนใจ ผู้ใช้บริการจะไม่กลับมาใช้บริการอีกภายหลัง ฉะนั้นการใช้สีอย่างเหมาะสมเพื่อสื่อความหมายของเว็บ ต้องเลือกใช้สีที่มีความกลมกลืนกัน

2.2 ความรู้เกี่ยวกับพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ E-Commerce

2.2.1 ความหมายของพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์

พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce) ได้มาจากการนำความหมายไว้หลายความหมาย เช่น

2.2.1.1 กิจกรรมเชิงพาณิชย์ที่ดำเนินการโดยมีการแลกเปลี่ยน เก็บรักษา หรือสื่อสารข้อมูลข่าวสาร โดยผ่าน

2.2.1.2 สื่ออิเล็กทรอนิกส์ รวมทั้งการแลกเปลี่ยนข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ อีเมล์และอื่น ๆ (Hill, 1997)

2.2.1.3 การใช้วิธีการอิเล็กทรอนิกส์ในการดำเนินงานให้บรรลุวัตถุประสงค์ทางธุรกิจ รวมทั้งการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เช่น EDI การโอนเงินอิเล็กทรอนิกส์ การประมูลอิเล็กทรอนิกส์ และเทคโนโลยีการสื่อสารคอมมูนิเคชัน เช่น โทรศัพท์และการใช้อินเทอร์เน็ต (Palmer, 1997)

2.2.1.4 E-Commerce หมายถึง การผลิต การกระจาย การตลาด การขาย หรือการขนส่งผลิตภัณฑ์และบริการโดย สื่ออิเล็กทรอนิกส์ (World Trade Organization: WTO)

2.2.1.5 E-Commerce คือ การซื้อขายสินค้า บริการ และสารสนเทศผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ รวมทั้ง อินเตอร์เน็ต (Turban et al, 2000)

สรุปคือ พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง การทำธุกรรมทุกรูปแบบโดยการครอบคลุมถึงการซื้อ - ขาย สินค้า / บริการ การชำระเงิน การโฆษณาโดยผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ประเภทต่าง ๆ โดยเฉพาะเครือข่ายทางอินเตอร์เน็ต

2.2.2 ปัจจัยที่ทำให้เกิด E-Commerce

2.2.2.1 ผู้ซื้อ ผู้ขาย สินค้า

2.2.2.2 ความไว้วางใจ เนื่องจาก E-Commerce ไม่สามารถจับต้องได้ ดังนั้นการที่จะทำให้ผู้ซื้อเชื่อว่าเว็บไซต์นี้มีผู้ขายและมีสินค้าจริง ต้องทำให้เกิดความไว้วางใจก่อนการสร้างความไว้วางใจให้กับเว็บไซต์ มีดังนี้

- 1) หน้าตาของเว็บไซต์ต้องมีการออกแบบที่น่าเชื่อถือ
- 2) มีส่วนให้ลูกค้าร้องเรียนในกรณีเกิดข้อผิดพลาด
- 3) ปรับปรุงสินค้าหรือบริการให้ทันสมัยเสมอ
- 4) พยายามให้เว็บไม่ถูกปิดบ่อย ๆ

2.2.3 การแบ่งกลุ่มคู่ค้าของ E-Commerce

2.2.3.1 Business – ผู้ทำการค้า

2.2.3.2 Customer – ผู้บริโภค

2.2.3.3 Government – รัฐบาล

2.2.4 ประเภทของ E-Commerce

2.2.4.1 Business to Business - B2B

ผู้ประกอบการ กับ ผู้ประกอบการ (Business to Business – B2B) คือ การค้าระหว่างผู้ค้ากับลูกค้า เช่นกัน แต่ในที่นี้ลูกค้าจะเป็นในรูปแบบของผู้ประกอบการ ในที่นี้ จะครอบคลุมถึงเรื่อง การขายส่ง การทำการสั่งซื้อสินค้าผ่านทางระบบอิเล็กทรอนิกส์ ระบบห่วงโซ่การผลิต (Supply Chain Management) เป็นต้น ซึ่งจะมีความซับซ้อนในระดับต่างๆ กันไป

2.2.4.2 Business to Consumer - B2C

ผู้ประกอบการ กับ ผู้บริโภค (Business to Consumer - B2C) คือการค้าระหว่างผู้ค้าโดยตรงถึงลูกค้าซึ่งก็คือผู้บริโภค เช่น การขายหนังสือ ขายวีดีโอ ขายชีดีเพลง เป็นต้น

2.2.4.3 Business to Government - B2G

ผู้ประกอบการ กับ ภาครัฐ (Business to Government – B2G) คือการประกอบธุรกิจระหว่างภาคเอกชนกับภาครัฐ ที่ใช้กันมากที่สุดคือเรื่องการจัดซื้อจัดจ้างของภาครัฐ หรือที่เรียกว่า e-Government Procurement ในประเทศไทยมีความก้าวหน้าด้านพานิชย์อิเล็กทรอนิกส์ แล้ว รัฐบาล จะทำการซื้อ/จัดจ้างผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์เป็นส่วนใหญ่เพื่อประหยัดค่าใช้จ่าย เช่น การประกาศจัดจ้าง ของภาครัฐในเว็บไซต์ www.mahadthai.com

2.2.4.4 Consumer to Consumer - C2C

ผู้บริโภค กับ ผู้บริโภค (Consumer to Consumer - C2C) คือการติดต่อระหว่างผู้บริโภคกับผู้บริโภคนั้น มีหลายรูปแบบและวัตถุประสงค์ เช่นเพื่อการติดต่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร ในกลุ่มคนที่มีการบริโภค เหมือนกัน หรืออาจจะทำการแลกเปลี่ยนสินค้ากันเอง ขายของมือสองเป็นต้น

2.2.4.5 Government to Consumer - G2C

ภาครัฐ กับประชาชน (Government to Consumer -G2C) ในที่นี้คงไม่ใช่วัตถุประสงค์เพื่อการค้าแต่ จะเป็นเรื่องการบริการของภาครัฐผ่านสื่อสื่อสื่อเล็กทรอนิกส์ ซึ่งปัจจุบันในประเทศไทยเองก็มีให้บริการแล้ว หลายหน่วยงาน เช่นการค้านวนและเสียงภาษาอังกฤษอินเทอร์เน็ต , การให้บริการข้อมูลประชาชนผ่านอินเทอร์เน็ต เป็นต้น เช่นข้อมูลการติดต่อการทางเดินทาง ๆ ของกระทรวงมหาดไทย ประชาชนสามารถเข้าไปตรวจสอบว่าต้องใช้หลักฐานอะไรบ้างในการทำเรื่องนั้นๆ และสามารถดาวน์โหลดแบบฟอร์ม บางอย่างจากบนเว็บไซต์ได้ด้วย

2.2.4.6 Government to Government - G2G

ภาครัฐ กับ รัฐด้วยกัน (Government to Government -G2G) เป็นการติดต่อระหว่างภาครัฐกับรัฐ ในกระทรวงหรือระหว่างกระทรวง เช่น การติดต่อเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกระทรวง

2.2.5 ประโยชน์ของ E-Commerce แบ่งเป็น 4 ด้านดังนี้

2.2.5.1 ต่อบุคลคล

- 1) มีสินค้าและบริการราคาถูกจาหน่าย
- 2) ทำให้ลูกค้ามีทางเลือกมากขึ้น สามารถทำธุรกรรมได้ตลอด 24 ชั่วโมง
- 3) ทราบข้อมูลเกี่ยวกับสินค้าและบริการได้ในเวลาที่รวดเร็ว
- 4) ทำให้ลูกค้าสามารถเลือกสินค้าตรงตามความต้องการมากที่สุด
- 5) สนับสนุนการประมูลเสมอจนจริง
- 6) ทำให้ลูกค้าสามารถติดต่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับลูกค้ารายอื่น
- 7) ทำให้เกิดการเชื่อมโยงการดำเนินงานภายใต้ช่องทางเดียวในโซ่อุปทานค่า (Value Chain Integration)

2.2.5.2 ต่องค์กรธุรกิจ

- 1) ขยายตลาดในระดับประเทศและระดับโลก
- 2) ทำให้บริการลูกค้าได้จำนวนมากทั่วโลกด้วยต้นทุนที่ต่ำ

3) ลดปริมาณเอกสารเกี่ยวกับการสร้าง การประมวล การกระจายการเก็บและการดึงข้อมูลได้ถึงร้อยละ 90

4) ลดต้นทุนการสื่อสารโทรคมนาคม เพราะ Internet ราคาถูกกว่าโทรศัพท์

5) ช่วยให้บริษัทขนาดเล็กสามารถแข่งขันกับบริษัทขนาดใหญ่ได้

6) ทำให้การจัดการผลิตมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

2.2.5.3 ต่อสังคม

1) ทำให้คนสามารถทำงานที่บ้านได้ ทำให้มีการเดินทางน้อยลง ทำให้การจราจรไม่ติดขัด ลดปัญหามลพิษทางอากาศ

2) ทำให้มีการซื้อขายสินค้าราคาถูกลง คนที่มีฐานะไม่รวยก็สามารถยกระดับมาตรฐานการขาย สินค้าและบริการได้

2.2.5.4 ต่อระบบเศรษฐกิจ

1) กิจการ SMEs ในประเทศกลังพัฒนาอาจได้ประโยชน์จากการเข้าถึงตลาดที่กว้างขวางในระดับโลก

2) ทำให้กิจการในประเทศกลังพัฒนาสามารถเข้าถึงเทคโนโลยีใหม่ ๆ

3) บทบาทของพ่อค้าคนกลางลดลง ทำให้ต้นทุนการซื้อขายลดลง ทำให้อุปสรรคการเข้าสู่ตลาดลดลงด้วย

2.3 ทฤษฎี UX และ UI

ในการออกแบบเว็บไซต์และการทำตลาดออนไลน์ UX (User Experience) และ UI (User Interface) เป็นเรื่องสำคัญมาก เพราะไม่ได้คำนึงเพียงแค่ความสวยงามของเว็บไซต์ แต่ยังคำนึงถึงการใช้งานอีกด้วย ซึ่งจะทำให้หน้าเว็บสินค้าหรือบริการของเราตอบสนองความต้องการของผู้ใช้รอบด้าน

UX ย่อมาจาก User Experience แปลเป็นภาษาไทยได้ว่า “ประสบการณ์ของผู้ใช้งาน” เป็นส่วนที่ออกแบบกระบวนการใช้งานของสินค้าและบริการให้ผู้ใช้พึงพอใจ เช่น ใช้งานง่าย มีลำดับขั้นตอนชัดเจน โดยสามารถทราบ Feedback ได้จากกลุ่มตัวอย่างที่ทดลองให้ใช้สินค้าหรือบริการเพื่อให้นำมาพัฒนาสินค้าหรือบริการได้ต่อไป

UI ย่อมาจาก User Interface แปลเป็นภาษาไทยได้ว่า “ส่วนติดต่อระหว่างผู้ใช้กับระบบ” เป็นส่วนที่เติมเต็ม UX ให้มีความสวยงาม เช่น เรื่องการจัดวางองค์ประกอบ ในด้านการใช้งานเว็บไซต์

ก็หมายถึงการแสดงผลทุกอย่าง หรือ หมายถึงหน้าจอสำหรับผู้ใช้งาน เช่น เทคนิคการวางแผนตัวอักษร ให้ดูโดดเด่นช่องว่างระหว่างส่วนประกอบต่างๆ เช่น ปุ่ม Call to Action (CTA) ขนาดพื้อนที่ของตัวอักษร เป็นต้น

2.3.1 ความสำคัญของ UX/UI

2.3.1.1 ทำให้เว็บไซต์ใช้งานง่าย

ถ้าเราเคยเข้าเว็บไซต์ แล้วรู้สึกว่าใช้งานยาก หาสิ่งที่ต้องการไม่เจอ หรืองกับลำดับขั้นตอนในการเข้าไปสู่หน้าเพจต่างๆ ในเว็บไซต์ แม้เว็บไซต์มีความสวยงามหรือไม่มีปัญหา เช่น ซ้ำ หรือ ค้าง แต่กลับรู้สึกขัดใจเวลาใช้งาน แปลว่าเว็บไซต์นั้นไม่ได้ออกแบบ UX มาให้ดีนั่นเอง เพราะถ้าเว็บไซต์มีการออกแบบ UX ที่ดี ผู้ใช้งานก็จะรู้สึกสะดวก ใช้งานง่าย มีประสบการณ์การใช้งานที่ดีต่อเว็บไซต์

2.3.1.2 เข้าถึงข้อมูลได้ง่าย

การออกแบบ UX จะช่วยจัดวางตำแหน่งช่องค้นหาข้อมูล หรือ Search Engine ได้ง่ายต่อการมองเห็น เช่น ด้านบนของเว็บไซต์ ทำให้ผู้ใช้งานได้ดีขึ้น

2.3.1.3 ทำให้เว็บไซต์มีความสวยงาม

ถ้าเว็บไซต์มีการออกแบบ UX โดยไม่สนใจ UI หน้าเว็บไซต์ก็จะมีรูปแบบที่ไม่สวยงาม ไม่น่าสนใจ หรืออาจส่งผลต่อการอ่านเนื้อหา เช่น ตัวอักษรอ่านยาก มีขนาดเล็กเกินไป เป็นต้น

2.3.1.4 ตอบสนองความต้องการผู้ใช้

เมื่อผู้ใช้มีประสบการณ์การใช้งานที่ดี ผู้ใช้ก็อยากกลับมาใช้งานเว็บไซต์ของเรารอีก จุดนี้จะทำให้เราได้เปรียบเว็บไซต์อื่นๆ ที่ไม่ได้ออกแบบ UX และ UI

2.3.1.5 ทำให้เว็บไซต์ดูน่าเชื่อถือ

เว็บไซต์ที่มีการออกแบบทั้ง UX และ UI ย่อมออกแบบมาดูดี ใช้งานง่าย และบ่งบอกถึงความใส่ใจต่อสินค้าและบริการ รวมถึงผู้ใช้งาน ทำให้มีความน่าเชื่อถือเพิ่มขึ้น

UX และ UI เป็นสิ่งที่มีประโยชน์อย่างมากต่อการทำตลาดออนไลน์ นอกจากรูปแบบที่สามารถแสดงผลลัพธ์ได้ดีแล้ว ยังช่วยให้สามารถติดต่อประสานงานระหว่างผู้ออกแบบหรือดีไซเนอร์ได้ง่ายขึ้น กล่าวคือ ถ้าออกแบบ UX มาก่อน จะเป็นการกำหนดกรอบว่า UI ที่อย่างใดจะมีหน้าตาออกแบบไหน ทำให้ทุกฝ่ายทำงานง่ายขึ้นนั่นเอง

2.4 ทฤษฎี ER Diagram

2.4.1 Entity Relationship Model (ERD)

คือ แบบจำลองที่ใช้อธิบายโครงสร้างของฐานข้อมูลซึ่งเขียนออกแบบในลักษณะของรูปภาพ อธิบายโครงสร้างและความสัมพันธ์ของข้อมูล ประกอบด้วย 2 ส่วนเอนทิตี้ (Entity) ความสัมพันธ์(Relationship) ระหว่าง Entity

สัญลักษณ์	ความหมาย	สัญลักษณ์	ความหมาย
	Entity set		Discriminator key attribute
	Weak entity set		Composite attribute
	Relationship set		Derived attribute
	Identifying Relationship set		Key attribute
	Attribute		Multi valued attribute

ตารางที่ 2.1 สัญลักษณ์ที่ใช้ใน E-R Diagram ใช้แบบ Chen Model

Entity (เอนทิตี้) เป็นส่วนที่ใช้สำหรับเก็บข้อมูลแต่ละรายการภายในระบบที่เรากำลังจัดทำอยู่ เช่น บุคคล (พนักงาน, ผู้ป่วย, บุคลากร, นักศึกษา, ลูกค้า) สถานที่ (จังหวัด, อำเภอ, ภาค, ที่อยู่) วัตถุ (รถยนต์, อาคาร, เครื่องจักร, สินค้า) เหตุการณ์ (ประวัติ, การลงทะเบียน, การรักษาโรค, ซื้อขาย)

คือสิ่งที่คงอยู่ สามารถระบุได้ในความจริง เช่น บุคคล เหตุการณ์ สถานที่มักจะอยู่ในรูปของนาม สามารถมีคุณสมบัติ (Property) หรือแอทริบิวต์ (Attribute) ได้ เช่น บุคคล จะมี Attribute ชื่อ ที่อยู่ อายุ เพศ วุฒิการศึกษา ฯลฯ

แบ่งประเภทได้เป็น 3 ชนิดดังนี้

2.4.1.1 Regular Entity คือ Entity ทั่วๆไปที่มี Attribute หนึ่งแยกความแตกต่างของข้อมูลแต่ Tuple ได้

SID	SName	Address	Grade
47035501	ประสาน นามสมมติ	111 หมู่ 5 สามเสน กรุงเทพฯ	3.5
47035502	อํานาจ นามสมมติ	222 หมู่ 2 บางซื่อ กรุงเทพฯ	2.8
47035503	ประนอม นามสมมติ	333 หมู่ 1 หนองจอก กรุงเทพฯ	3.0

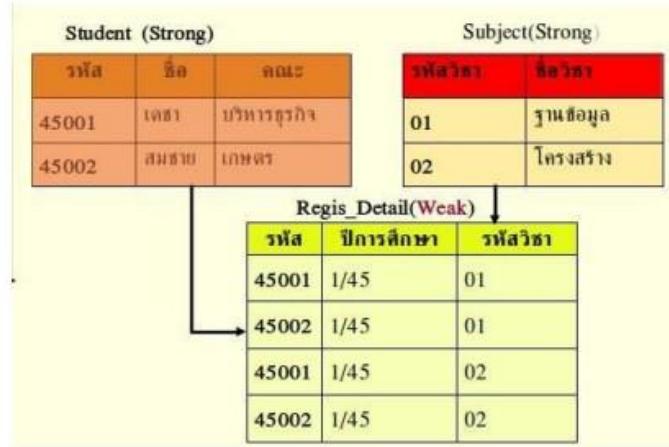
ตารางที่ 2.2 เอนทิตี้ Student

2.4.1.2 Weak Entity หรือ Entity อ่อนแ้อย คือ Entity ที่ต้องอาศัย Attribute จาก Entity อื่นมาช่วยในแยกความแตกต่างของข้อมูลแต่ละ Tuple

EmplID	Date	Time_In	Time_Out
47035501	2/7/47	7.30	17.30
47035502	2/7/47	8.00	18.00
47035503	2/7/47	7.45	17.45

ตารางที่ 2.3 เอนทิตี้ Timestamp

2.4.1.3 Composite Entity คือ Entity ที่ต้องมี Attribute ที่เป็น Primary key จาก 2 Entity และความแตกต่างของข้อมูลแต่ละ Tuple เป็น Entity ที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อแปลงความสัมพันธ์แบบ M:M ให้เป็นแบบ 1:M



ภาพที่ 2.1 แสดงความสัมพันธ์ของตาราง

2.5 ความรู้เกี่ยวกับระบบฐานข้อมูล Database

2.5.1 ฐานข้อมูล (Database)

ฐานข้อมูล (Database) หมายถึง กลุ่มของข้อมูลที่มีความสัมพันธ์กัน นำมาเก็บรวบรวมเข้าไว้ด้วยกันอย่างมีระบบและข้อมูลที่ประกอบกันเป็นฐานข้อมูลนั้น ต้องตรงตามวัตถุประสงค์การใช้งานขององค์กรด้วยเช่นกัน เช่น ในสำนักงานกีรบรรพต ตั้งแต่หมายเลขโทรศัพท์ของ ผู้ที่มาติดต่อ จนถึงการเก็บเอกสารทุกอย่างของสำนักงาน ซึ่งข้อมูลส่วนนี้จะมีส่วนที่สัมพันธ์กันและเป็นที่ต้องการนำออกมายังประโยชน์ต่อไปภายหลัง

2.5.2 ฐานข้อมูลเชิงสัมพันธ์ (Relational Database)

ฐานข้อมูลเชิงสัมพันธ์ (Relational Database) เป็นแนวคิดของฐานข้อมูลที่นิยมใช้กันมากที่สุด ในปัจจุบัน โดยจะมีการจัดเก็บข้อมูลในลักษณะของตารางที่มีความสัมพันธ์กัน โดยฐานข้อมูลเชิงสัมพันธ์เป็นการเก็บข้อมูลในรูปแบบของ ตารางข้อมูล (table) โดยแต่ละตารางที่มีอยู่จะต้องมีการเชื่อมโยงทางข้อมูลระหว่างกัน (relation) ในแต่ละตารางจะประกอบด้วย列 และคอลัมน์

2.5.3 โครงสร้างเก็บข้อมูลของฐานข้อมูล

2.5.3.1 ตารางข้อมูล (table) เป็นที่เก็บของข้อมูลตามกลุ่มต่างๆ

2.5.3.2 ระเบียนข้อมูล (record) หมายถึงหน่วยของข้อมูลที่เกิดจากการนำเอาเขตข้อมูลหลาย ๆ เขตข้อมูลมารวมกัน เพื่อกีดเป็นข้อมูลเรื่องใดเรื่องหนึ่ง เช่น ข้อมูลของลูกค้า (1 คน) จะประกอบไปด้วย รหัส ชื่อ ที่อยู่ และหมายเลขโทรศัพท์ของลูกค้า

2.5.3.3 เขตข้อมูล (field) หมายถึง หน่วยของข้อมูลที่ประกอบขึ้นจากตัวอักษรทั้งแต่หนึ่งตัวขึ้นไปรวมกันแล้วได้ความหมายของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ข้อมูลที่ปรากฏอยู่ในฟิลด์ เป็นหน่วยย่อยของระเบียนที่บรรจุอยู่ในแฟ้มข้อมูล

2.5.3.4 อักษรข้อมูล (character) คือ ตัวอักษรแต่ละตัว ที่บันทึกลงไปในแต่ละคอลัมน์ โดยอักษรจะต้องสอดคล้องกับชนิดของข้อมูลที่กำหนดไว้ในเขตข้อมูลด้วย เช่น คอลัมน์ราคาจะต้องเป็นตัวเลขเท่านั้น

2.5.4 คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบฐานข้อมูล

2.5.4.1 เอนทิตี้ (Entity) หมายถึง สิ่งที่ต้องการในฐานข้อมูลที่เป็นที่รวมข้อมูลที่มีความสัมพันธ์กัน มีข้อมูลที่ปั่งชี้เอกสารณ์เฉพาะตัวได้ เช่น เอนทิตี้ของระบบงานจำหน่ายสินค้าซึ่งประกอบด้วย เอนทิตี้ที่มีความสัมพันธ์กัน ได้แก่ เอนทิตี้สินค้า เอนทิตี้ลูกค้า เอนทิตี้ใบสั่งซื้อ

2.5.4.2 แอทริบิวต์(Attribute) หมายถึง ข้อมูลที่แสดงถึงคุณสมบัติของเอนทิตี้ เช่น เอนทิตี้สินค้า ประกอบด้วยแอทริบิวต์ รหัสสินค้า ชื่อสินค้า ราคาสินค้า และสินค้าคงเหลือ เอนทิตี้ลูกค้าประกอบด้วย แอทริบิวต์ รหัสลูกค้า ชื่อลูกค้า และที่อยู่ เอนทิตี้ใบสั่งซื้อประกอบด้วย แอทริบิวต์ รหัสใบสั่งซื้อ รหัสสินค้า รหัสลูกค้า และจำนวน

2.5.4.3 ความสัมพันธ์(Relationship) หมายถึง ความสัมพันธ์ระหว่างเอนทิตี้ในระบบฐานข้อมูล เช่น เอนทิตี้ ใบสั่งซื้อมีความสัมพันธ์กับเอนทิตี้สินค้า และ เอนทิตี้ลูกค้า

ความสัมพันธ์ระหว่างเอนทิตี้ จึงอาจแบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

1) ความสัมพันธ์แบบหนึ่งต่อหนึ่ง (One-to-one Relationships) เป็นการแสดงความสัมพันธ์ของข้อมูลในเอนทิตี้หนึ่งที่มีความสัมพันธ์กับข้อมูลในอีกเอนทิตี้หนึ่ง ในลักษณะหนึ่งต่อหนึ่ง ตัวอย่าง เช่น เอนทิตี้สินค้าและเอนทิตี้ใบสั่งซื้อ มีความสัมพันธ์โดยแอทริบิวต์ รหัสสินค้ามีความสัมพันธ์กับแอทริบิวต์ชื่อสินค้าเป็นความสัมพันธ์แบบหนึ่งต่อหนึ่ง หมายความว่า รหัสสินค้าหนึ่งเป็นชื่อสินค้าได้ชนิดเดียว

2) ความสัมพันธ์แบบหนึ่งต่อคุณ (one-to-many Relationships) เป็นการแสดงความสัมพันธ์ของข้อมูลในเอนทิตี้หนึ่ง ที่มีความสัมพันธ์ข้อมูลหลาย ๆ ข้อมูล ในอีกเอนทิตี้หนึ่ง ตัวอย่าง เช่น ความสัมพันธ์ระหว่างเอนทิตี้ลูกค้าและเอนทิตี้ใบสั่งซื้อเป็นความสัมพันธ์แบบหนึ่งต่อคุณหมายความว่าลูกค้าหนึ่งคนสามารถสั่งซื้อสินค้าได้หลายใบ

3) ความสัมพันธ์แบบกลุ่มต่อคุณ (Many-to-many Relationships) เป็นการแสดงความสัมพันธ์ของข้อมูลสองเอนทิตี้ในลักษณะกลุ่มต่อคุณ ตัวอย่าง เช่น เอนทิตี้สินค้า มีความสัมพันธ์กับเอนทิตี้ใบสั่งซื้อเป็นความสัมพันธ์แบบกลุ่มต่อคุณ(May to Many Relationship)

หมายความว่าไปสั่งซื้อหนึ่งใบสามารถมีสินค้าได้หลายชนิด สำหรับสินค้าสามารถอยู่ในใบสั่งซื้อได้หลายใบ

2.5.5 ชนิดของคีย์ในฐานข้อมูลเชิงสัมพันธ์

ในระบบฐานข้อมูลเชิงสัมพันธ์ เราจะต้องกำหนดชนิดของคีย์ต่างๆ เพื่อใช้กำหนดให้บางอย่างในตาราง ฐานข้อมูล โดยมีคีย์ต่างๆ ดังนี้

2.5.5.1 คีย์หลัก(Primary Key) คีย์หลักเป็นพิลเดอร์ที่มีค่าไม่ซ้ำกันเลยในแต่ละเรคอร์ด ในตารางนั้น และไม่มีเรคอร์ดใดที่ฟิลด์นี้ว่าง

2.5.5.2 คีย์คู่แข่ง(Candidate Key) คีย์คู่แข่งเป็นพิลเดอร์หนึ่งหรือหลายพิลเดอร์ที่นำมาร่วมกันแล้ว มีคุณสมบัติเป็นคีย์หลัก (ค่าไม่ซ้ำกันในแต่ละรายการ) แต่ไม่ได้ถูกใช้เป็นคีย์หลัก

2.5.5.3 คีย์ผสม(Composite Key)ตารางที่หาพิลเดอร์ที่มีค่าซ้ำไม่ได้เลย จึงต้องใช้หลายๆ พิลเดอร์มาร่วมกัน กำหนดให้เป็นคีย์หลัก พิลเดอร์ที่ใช้ร่วมกันนี้เรียกว่าคีย์ผสม

2.5.5.4 คีย์นอก(Foreign Key)คีย์นอกเป็นพิลเดอร์ในตารางผู้อื่น Many ที่มีความสัมพันธ์ กับพิลเดอร์ที่เป็นคีย์หลักในตารางผู้อื่น One โดยที่ตารางทั้งสองมีความสัมพันธ์แบบ One-to-Many ต่อกัน

2.5.6 การออกแบบฐานข้อมูล

2.5.6.1 จุดประสงค์ในการออกแบบฐานข้อมูล

- 1) เพื่อลดความซ้ำซ้อนของข้อมูลในฐานข้อมูล
- 2) เพื่อให้ข้อมูลตอบสนองต่อผู้ใช้ให้เร็วที่สุด
- 3) เพื่อช่วยให้ตรวจสอบความถูกต้อง รวมทั้งจัดมาตรฐานของข้อมูลได้

สะดวก

4) เพื่อที่จะสามารถกำหนดลักษณะการเข้าถึงข้อมูลสำหรับผู้ใช้แต่ละประเภทได้

- 5) เพื่อให้สามารถเข้าถึงข้อมูลกับแอพพลิเคชันได้สะดวกมากยิ่งขึ้น

2.5.6.2 ขั้นตอนในการออกแบบฐานข้อมูล

1) กำหนดด้วยตนเอง คุณสมบัติของฐานข้อมูล การทำเช่นนี้ จะเป็นการเตรียมพร้อมสำหรับขั้นตอนในขั้นต่อๆ ไป

2) ค้นหาและจัดระเบียบข้อมูลที่ต้องการ รวบรวมข้อมูลทุกชนิดที่เราอาจต้องการบันทึกลงในฐานข้อมูล เช่น ชื่อสินค้าและหมายเลขใบสั่งซื้อ

3) แบ่งข้อมูลลงในตารางต่างๆ แบ่งรายการข้อมูลของคุณออกเป็นกลุ่ม หรือหัวเรื่องหลักๆ เช่น สินค้าหรือใบสั่งซื้อ จากนั้นแต่ละหัวเรื่องจะถูกนำมาทำเป็นตาราง

4) เปลี่ยนรายการของข้อมูลให้เป็นคอลัมน์ต่างๆ ตัดสินใจว่าเราต้องการเก็บข้อมูลอะไรในตารางแต่ละตาราง รายการแต่ละรายการจะกล้ายเป็นเขตข้อมูล และแสดงเป็นคอลัมน์ในตาราง ตัวอย่างเช่น ตารางลูกค้าอาจมีเขตข้อมูลเช่น ชื่อ, นามสกุลและที่อยู่

5) ระบุคีย์หลัก เลือกคีย์หลักของตารางแต่ละตาราง คีย์หลักคือคอลัมน์ที่ใช้เพื่อระบุแต่ละแถวแบบไม่ซ้ำกัน ตัวอย่างเช่น รหัสสินค้าหรือ รหัสใบสั่งซื้อ

6) กำหนดความสัมพันธ์ของตาราง ดูที่ตารางแต่ละตารางแล้วพิจารณา ว่าข้อมูลในตารางหนึ่งสัมพันธ์กับข้อมูลในตารางอื่นๆ อย่างไร ให้เพิ่มเขตข้อมูลลงในตารางหรือสร้างตารางใหม่เพื่อระบุความสัมพันธ์ต่างๆ ให้ชัดเจนตามต้องการ

7) การปรับการออกแบบให้ดียิ่งขึ้น วิเคราะห์การออกแบบของเราเพื่อหาข้อผิดพลาด สร้างตารางแล้วเพิ่มระเบียนข้อมูลตัวอย่าง 2-3 ระเบียน ให้ดูว่าเราจะได้รับผลลัพธ์ที่เราต้องการจากตารางของเราหรือไม่ ปรับเปลี่ยนการออกแบบตามต้องการ

8) การใช้กฎ Normalization ใช้กฎ Normalization ข้อมูลเพื่อดูว่า ตารางของเราเมื่อโครงสร้างที่ถูกต้องหรือไม่แล้วปรับเปลี่ยนการออกแบบได้ ถ้าจำเป็นกฎ Normalization จะตรวจสอบให้แน่ใจว่าเราได้แบ่งรายการข้อมูลของเราออกเป็นตารางที่เหมาะสม

2.5.7 การออกแบบฐานข้อมูลที่ดี

ในกระบวนการออกแบบฐานข้อมูลนั้นจะมีหลักการบางอย่างเป็นแนวทางในการดำเนินการ หลักการแรกคือข้อมูลช้า (หรือที่เรียกว่าข้อมูลช้าช้อน) ไม่ใช่สิ่งที่ดี เนื่องจากเปลี่ยนพื้นที่ และอาจทำให้มีข้อผิดพลาดเกิดขึ้น รวมถึงเกิดความไม่สอดคล้องกัน หลักการที่สองคือความถูกต้อง และความสมบูรณ์ของข้อมูลเป็นสิ่งสำคัญ ฐานข้อมูลของเราจะมีข้อมูลที่ไม่ถูกต้อง รายงานต่างๆ ที่ดึงข้อมูลจากฐานข้อมูลจะมีข้อมูลที่ไม่ถูกต้องตามไปด้วย ส่งผลให้การตัดสินใจต่างๆ ที่เราได้กระทำโดยยึดตามรายงานเหล่านั้นจะไม่ถูกต้องด้วยเช่นกันดังนั้น การออกแบบฐานข้อมูลที่ดีคือ

1. แบ่งข้อมูลของเราลงในตารางต่างๆ ตามหัวเรื่องเพื่อลดการซ้ำซ้อนกันของข้อมูล
2. ใส่ข้อมูลที่จำเป็นเพื่อร่วมข้อมูลในตารางต่างๆ เข้าด้วยกันตามต้องการ
3. ช่วยสนับสนุนและรับประกันความถูกต้องและความสมบูรณ์ของข้อมูลของเรา
4. ตอบสนองต่อความต้องการในการประมวลผลข้อมูลและการรายงานของเรา

2.6 ทฤษฎีเกี่ยวกับภาษาในการสร้างเว็บไซต์

2.6.1 โครงสร้างภาษา HTML

ลักษณะโครงสร้างพื้นฐานข้อมูลเว็บเพจตามแบบของ HTML5 ส่วนใหญ่แล้วมีลักษณะไม่แตกต่างไปจาก HTML เวอร์ชันก่อนหน้านี้มากนัก มีเพียงข้อกำหนดอย่างอย่างที่แตกต่างไปโดย โครงสร้างหลักของ HTML มีส่วนประกอบต่างๆ ดังนี้

1. ส่วนประกาศชนิดประเภทของหน้าเว็บเพจ (Doctype Declaration)
2. ส่วนประกาศแท็ก HTML
3. ส่วนหัวของเว็บเพจ (Head Section)
4. ส่วนเนื้อหาเว็บเพจ (Body Section)

2.6.1.1 แท็ก `<!doctype>` ใช้ในการประกาศชนิดของเว็บเพจที่สร้างขึ้น ใช้มาตรฐาน HTML5 เพื่อให้เว็บเบราว์เซอร์ได้รู้ และวิธีการประมวลผลสำหรับหน้าเว็บเพจนั้น ได้อย่างถูกต้อง `<!doctype html>`

- 1) วางแท็ก `<!doctype>` บนสุดของหน้าเว็บเพจนั้นๆ ก่อนส่วนอื่นๆ เช่นๆ เพื่อให้เว็บเบราว์เซอร์ได้รู้ก่อนการประมวล เพื่อการแสดงผลที่ถูกต้องตามมาตรฐานนั้น ได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ
- 2) แท็ก `<!doctype>` ไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งของแท็ก HTML แต่อย่างใด
- 3) แท็ก `<!doctype>` เป็นแท็กประเภท แท็กเดียว (Single Tag) สามารถเขียนด้วยอักษรตัวพิมพ์เล็กหรือพิมพ์ใหญ่ก็ได้

2.6.1.2 แท็ก `<html>` ใช้ในการกำหนดจุดเริ่มต้นของเว็บเพจ HTML ในขณะที่แท็กปิดคือ `</html>` เป็นการกำหนดจุดสิ้นสุด แท็ก `<html>` โดยองค์ประกอบต่างๆ จะอยู่ภายใต้ `<html> </html>`

2.6.1.3 ส่วนหัวเรื่อง (Head) แท็ก `<head>` ใช้ในการกำหนดข้อมูลส่วนหัวของเอกสาร หรือก่อนที่จะเริ่มนิءอหของเว็บเพจ เป็นส่วนที่ประกอบไปด้วย แท็ก `<title></title>`, `<meta>`, `<link>` หรือแม้แต่ css style javascript ต่าง ๆ ไว้ในส่วนนี้ด้วย

- 1) Meta tags เป็นข้อมูลที่เราประกาศเอาไว้ใน Code จะไม่แสดงผลในเว็บเพจ โดยใช้ แท็ก `<meta>` ซึ่งเป็นแท็กเดียว เช่น `<meta charset=utf-8" />` นี้จะบอกชุดตัวอักษรที่ใช้กับ ภาษาไทย จะมีความสะดวก ในการประกาศ เพราะ คำสั่งสั้นลง
- 2) Link tag เป็นการประกาศ การเรียกใช้ css จากด้านนอก ในการตกลแต่งให้เว็บเพจมีความสวยงาม ก็จะเขียนไว้ที่ ส่วนของ Head เช่นกัน

2.6.1.4 ส่วนเนื้อหา (Body) เป็นส่วนที่แสดงเนื้อหาของเว็บเพจทั้งหมดซึ่งประกอบด้วย ข้อความและแท็กต่างๆ ในส่วนนี้จะแสดงที่ web browser โดยตรง ก็จะเหมือนกับ HTML 4 เช่น แท็กสำหรับจัดการกับรูปแบบของข้อความ ตาราง รูปภาพ กราฟิกต่างๆ สีของตัวอักษร สีพื้น เป็นต้น และแบ่งกลุ่มคำสั่งได้ดังนี้

- 1) กลุ่มคำสั่งเกี่ยวกับการจัดรูปแบบเอกสาร
- 2) กลุ่มคำสั่งจัดแต่ง/ควบคุมรูปแบบตัวอักษร
- 3) กลุ่มคำสั่งการทำเอกสารแบบรายการ (List)
- 4) กลุ่มคำสั่งเกี่ยวกับการทำลิงค์
- 5) กลุ่มคำสั่งจัดการรูปภาพ
- 6) กลุ่มคำสั่งจัดการตาราง (Table)
- 7) กลุ่มคำสั่งควบคุมเฟรม
- 8) กลุ่มคำสั่งอื่นๆ

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <title>Document</title>
</head>
<body>
</body>
</html>
```

ภาพที่ 2.2 ตัวอย่างโครงสร้าง HTML

2.6.2 โครงสร้างของ CSS

CSS - Cascading Style Sheet คือ ภาษาที่มุ่งเน้นสำหรับพัฒนาและออกแบบเว็บไซต์ให้ง่ายขึ้น ถูกนำมาใช้จัดการการแสดงผลของเว็บเพจ (look and feel) ด้วย CSS เราสามารถควบคุมสีของตัวอักษร พอนต์ เลย์เอ้าท์ ที่ต้องการ รูปภาพและอื่นๆ

CSS นั้นถูกออกแบบโครงสร้างภาษาให้ง่ายต่อการเรียนรู้และเข้าใจแต่มีความสามารถสูงในการจัดการแสดงผลของเว็บเพจ ส่วนใหญ่ CSS จะถูกนำไปใช้สมมูลกับ HTML หรือ XHTML เพื่อแสดงผลออกมาเป็น ข้อมูลที่เราเห็นบนเว็บเพจ ตัวอย่างเช่น hyperlinks, paragraphs, headings, lists และ tables

2.6.2.1 CSS Rules

โค้ด CSS ด้านล่างนี้ "CSS Rules" เป็นกฎเกณฑ์การเขียน CSS ประกอบด้วย selectors, declarations, property, value โดย Style Sheet จะประกอบไปด้วย 1 CSS Rules หรือมากกว่า

```
p {
    color: red;
}
```

ภาพที่ 2.3 ตัวอย่าง CSS Rules

2.6.2.2 Selectors

Selector คือ HTML elements หรือ elements ที่ CSS Rule ถูกนำไปใช้โดยในที่นี่คือ tag body

```
body {
    margin: 0;
    padding: 0;
    box-sizing: border-box;
}
```

ภาพที่ 2.4 ตัวอย่าง Selector

2.6.2.3 Declarations

Declarations เป็นส่วนที่อยู่ภายใน {.....} และออกมามากจาก Selector โดย Declaration ประกอบด้วย CSS property และ value

- 1) property คือ คุณสมบัติการแสดงผล เช่น color สำหรับกำหนดสีตัวอักษร, font สำหรับกำหนดลักษณะตัวอักษร และอื่นๆ
- 2) value คือ ค่าที่กำหนดให้ property เช่น color : green; font : 12px sans-serif; เป็นต้น

```
body {
    margin: 0;
    padding: 0;
    font: 12px sans-serif;
}
```

ภาพที่ 2.5 ตัวอย่าง Declarations

2.6.2.4 Grouping Selectors

เราสามารถ Grouping Selectors ด้วยเครื่องหมายคอมมา (,) ได้ตามตัวอย่างด้านล่าง การ Grouping Selectors จะทำให้ Selector ใช้ Declarations ตัวเดียวกันเพื่อลดปริมาณการเขียนโค้ดลง

```
h1, h2, h3, h4, h5 {
    font-family : Tahoma;
    color : green;
}
```

ภาพที่ 2.6 ตัวอย่าง Grouping Selector

2.6.2.5 CSS Comments

วิธีการ Comment ใน CSS สามารถทำได้ตามตัวอย่างด้านล่าง โดยคำสั่งที่อยู่ภายใน Comment จะไม่ถูก Browser นำมาประมวลผลเพื่อแสดงผลบนเว็บเพจ การ Comment ถูกนำมาใช้เพื่อจดโน๊ตหรืออธิบายในส่วนนั้น ป้องกันการลืมหรือเพื่อให้ผู้พัฒนาต่อเข้าใจง่ายขึ้น

```
body {  
    padding : 0;  
    font : /* this is a comment */ 12px sans-serif;  
}
```

ภาพที่ 2.7 CSS Comment

2.6.2.6 Including CSS in a Document

CSS มีความยืดหยุ่นให้เราสามารถเรียกเพื่อนำมาใช้ใน document ได้ 4 วิธี

- 1) Internal Style เป็นวิธีการเขียนที่อยู่ในไฟล์ html ตรงส่วน head

tag ตามตัวอย่าง

```
<style>  
    body, td {  
        color: blue;  
    }  
</style>
```

ภาพที่ 2.8 Internal Style

2) External Style เป็นวิธีการเขียนที่อยู่ในไฟล์ css และลิงค์เข้ากับไฟล์ html ที่ head tag ตามตัวอย่าง

```
<head>
    <meta charset="UTF-8">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
    <title>Home Page</title>
    <link rel="stylesheet" href="style.css">
</head>
```

ภาพที่ 2.9 External Style

3) Import rule คือการนำเข้าไฟล์ css มาที่ไฟล์ css ที่ลิงค์เข้ากับไฟล์ html ตามตัวอย่าง

```
@import('path/to/stylesheet.css');
h1, h2, h3, h4, h5 {
    font-family: Tahoma;
    color: green;
    border-bottom: 1px solid red;
}
```

ภาพที่ 2.10 Import Rule

4) Inline Style คือวิธีการเขียน css ที่อยู่ใน Tag HTML ตามตัวอย่าง

```
<table style="border: 1px solid black; margin: auto;">  
    <tr>  
        <td style="text-align: right; font-size: 18pt;"> Some text aligned left.</td>  
    </tr>  
</table>
```

ภาพที่ 2.11 Inline Style

2.6.3 โครงสร้างของ Javascript

```
<script language="javascript">
    document.write("<font color='red'>ตัวอักษรนี้มีสีแดง</font>")
</script>
```

ภาพที่ 2.12 โครงสร้างของ Javascript

<script language="javascript"> อันนี้ใส่บอกคอมว่าสิ่งที่จะตามมาเป็น
ภาษาสคริปต์จะได้อ่านถูก document.write("ตัวอักษรนี้มีสีแดง")
สามารถแยกส่วนนี้ออกมากได้ดังต่อไปนี้

- 1) document หมายถึง เนื้อหาในหน้าต่างทั้งหมด หากยังไม่ได้เขียนอะไรลงไป มันก็เป็นหน้าต่างขาวๆ ว่างๆ
 - 2) .(จุด) ใส่เพื่อบอกคอมว่าจะมีคำสั่งมาทำงานกับ document ซึ่งถือว่า document เป็นตัวถูกกระทำ(object)
 - 3) write เป็นวิธีกระทำ(method) ที่จะเขียนสิ่งต่างๆลงใน document
 - 4) (วงเล็บเปิด เริ่มเขียน " เครื่องหมายคำพูด แสดงให้คอมรู้ว่าจะเขียนข้อความ ลงใน document ภายใต้เครื่องหมายคำพูดก็คือโค้ด html

สังเกตได้ว่ามีเครื่องหมายขีดเดียวอยู่ใน โค้ด html แทนที่จะใช้สองขีดปกติ เพราะว่าหากใส่เครื่องหมายสองขีดลงไป คอมจะนึกว่า เราเขียนจบแล้ว เพราะมีเครื่องหมายสองขีด เริ่มแรกอยู่ก่อนแล้ว และมันจะทำให้เกิด Error ขึ้น ตัวหนังสือก็จะไม่ถูกแสดงออกมาในหน้าจอ

- 5) "ปิดด้วยเครื่องหมายคำพูด document
 - 6)) ใส่วงเล็บปิดเพื่อจบการเขียน
 - 7) </script> จะ Jarvis คริปท์จุดนี้

2.6.3.1 รูปแบบของทุกๆคำสั่งที่ใช้ใน javascrīpt

ตัวถูกกระทำ.วิธีกระทำ (ภาษาอังกฤษใช้ object.method) หรือตัวถูกกระทำ.ส่วนประกอบ (object.property) ตัวถูกกระทำ ในที่นี้คือ document วิธีกระทำ ในที่นี้คือ write ส่วนประกอบ คือส่วนประกอบของ ตัวถูกกระทำใช้เมื่อเราต้องการเปลี่ยนแปลงแก้ไข

ส่วนประกอบของตัวถูกระทำยังมีตัวถูกระทำ วิธีการทำ และ ส่วนประกอบอีกมากหลายชนิด ครับ ซึ่งจะกล่าวถึงในอีกหลายทัศน์ไป

2.6.3.2 การเขียนโปรแกรมด้วย Javascript

เป็นการเขียนคำสั่งของ Java script ต้องเขียนร่วมกับภาษา HTML โดยแทรกอยู่ภายในระหว่าง คำสั่ง <Head> กับ </Head> หรือจะเขียนหลังจาก<Body> ก็ได้ การเขียนจะสนใจตัวอักษรพิมพ์เล็กและตัวอักษรพิมพ์ใหญ่ถือว่าต่างกัน (Case sensitive)

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
    <meta charset="UTF-8">
    <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
    <title>Document</title>
</head>
<body>
    คำสั่ง JavaScript
    <script>
        document.write('Hello World!');
    </script>
</body>
</html>
```

ภาพที่ 2.13 การเขียนโปรแกรมด้วย Javascript

2.6.3.3 Document object

Document เป็นหนึ่งใน object พื้นฐานที่ใช้กันมากของ Java Script จากคำสั่ง document.write(" ยินดีต้อนรับสู่ Java Script Tutorial! "); document เป็น Object ส่วน write เป็น Method ของ Object document เราต้องจะใช้เครื่องหมาย . คั่นระหว่าง Object กับ Method นอกจากนี้ยังมีMethod อื่น ๆ อีกมาก เช่น

1) Method last Modified

การใช้ Method last Modified เพื่อแสดงให้ผู้ชมเว็บทราบว่า เว็บของเรานั้นปรับปรุงครั้งล่าสุดเมื่อใด เราจะต้องใช้เครื่องหมาย + ในการเขียน object ทั้งสอง เช่น

```
<script>
    var one = 10;
    var two = 20;
    document.write(one + two);
</script>
```

ภาพที่ 2.14 Document object

2.7 ทฤษฎีเกี่ยวกับภาษาในการสร้างระบบ

2.7.1 โครงสร้างภาษา PHP

PHP คือ ภาษาคอมพิวเตอร์ในลักษณะเชิร์ฟเวอร์-ไซด์ สคริปต์ โดยลิขสิทธิ์อยู่ในลักษณะโอลเอนชอร์ส ภาษาพีเอชพีใช้สำหรับจัดทำเว็บไซต์ และแสดงผลออกมาย ในรูปแบบ HTML โดยมีรากฐานโครงสร้างคำสั่ง มาจากภาษา ภาษาซี ภาษาจาวา และ ภาษาเพิร์ล ซึ่ง ภาษาพีเอชพี นั้น ง่ายต่อการเรียนรู้ ซึ่งเป็นมาอย หลักของภาษาหนึ่ง คือให้นักพัฒนาเว็บไซต์สามารถเขียน เว็บเพจ ที่มีการตอบโต้ได้อย่างรวดเร็ว

ภาษาพีเอชพี ในชื่อภาษาอังกฤษว่า PHP ซึ่งใช้เป็นคำย่อแบบกล่าวช้า จากคำว่า PHP Hypertext Preprocessor หรือชื่อเดิม Personal Home Page

ภาษาพีเอชพี จะเป็นส่วนประกอบภายในเว็บเพจ โดยคำสั่งจะปรากฏระหว่าง เช่น

```
<?php
    echo "Hello, World!";
?>
```

ภาพที่ 2.15 โครงสร้างของ PHP

โครงสร้างควบคุมของ PHP จะมีความคล้ายคลึงกับ C/C++ มาตรฐาน if , for , switch และมีบางส่วนที่คล้าย Perl สามารถกำหนดตัวแปรโดยไม่ต้องกำหนดชนิดของตัวแปรว่าจะเป็น int, float, boolean เป็นต้น

```
<?php
for ($i = 0; $i < 10; $i++){
    echo "Test".$i;
}
?>
```

ภาพที่ 2.16 ตัวอย่างการใช้ for loop ใน PHP

2.7.2 โครงสร้างภาษา SQL

SQL มาจากคำว่า Structured Query Language เป็นภาษามาตรฐานในการเข้าถึงฐานข้อมูล เราสามารถใช้งานภาษา SQL ได้จากโปรแกรมต่างๆ ที่ต้องทำการกับระบบฐานข้อมูล เช่น ใช้ SQL ในการทำการดึงข้อมูล (Retrieve Data) จากฐานข้อมูล และมันเป็นมาตรฐานกลางที่ใช้ในระบบฐานข้อมูล ต่างๆ โดยเป็นมาตรฐานของ ANSI (American National Standard Institute) SQL ทำอะไรได้บ้าง

- 1) ใช้ในการสืบค้นข้อมูลในฐานข้อมูล
- 2) ใช้ใส่ข้อมูลเพิ่มเข้าไปยังฐานข้อมูล
- 3) ใช้ปรับปรุงข้อมูลในฐานข้อมูล
- 4) ใช้ลบรายการที่เราไม่ต้องการออกจากฐานข้อมูล
- 5) ใช้สร้างฐานข้อมูลขึ้นมาใหม่
- 6) ใช้สร้างตาราง(Table) ในฐานข้อมูล
- 7) ใช้สร้าง Stored Procedure ในฐานข้อมูล
- 8) ใช้สร้าง Views ในฐานข้อมูล
- 9) ใช้กำหนดสิทธิ์ให้กับตาราง (Table), Procedure และ Views

โดยแม้ว่า SQL เป็นมาตรฐานแต่ก็ยังมีหลาย เวอร์ชัน ซึ่งก็จะมีความแตกต่างกัน ออกไป ในแต่ละผลิตภัณฑ์อีกด้วย แต่โครงสร้างหลักในการ SELECT, INSERT INTO, UPDATE หรือ DELETE ก็จะมีโครงสร้างเดียวกัน

2.8 ซอฟต์แวร์ที่ใช้งาน



ภาพที่ 2.17 โปรแกรม Browser

2.8.1 Web Browser

Browser คือโปรแกรมที่เป็นโปรแกรมสำเร็จรูปที่ผู้ใช้สามารถใช้งานสื่อสารผ่านหน้า เว็บเพจที่สร้างขึ้น จากภาษาคอมพิวเตอร์อย่าง HTML โดยข้อมูลของเว็บเพจแต่ละเว็บเพจจะถูกเก็บ ไว้ใน Server เมื่อผู้ใช้งาน เข้าเว็บบราวเซอร์พร้อมทั้งใส่ที่อยู่ URL ลงไปในบราวเซอร์ โปรแกรม Browser ก็จะค้นหาที่อยู่เว็บนั้นใน Server ที่มีการเก็บข้อมูลของเว็บเพจเหล่านั้น ซึ่งการเชื่อมต่อ ดังกล่าวเป็นการเชื่อมต่อกับโครงข่ายที่มีขนาดใหญ่ที่สุดในโลกโดยเราเรียกโครงข่ายนี้ว่า เว็บด้วยโลก (World Wide Web) หรือจะเขียนย่อ ๆ ว่า WWW และ W3 Browser

2.8.1.1 Browser ที่ได้รับความนิยมทั้งในอดีตและปัจจุบัน

โดยเว็บบราวเซอร์ตัวแรกของโลกนั้นมีชื่อว่า เว็บด้วยโลก (World Wide Web) หลังจากมีบราวเซอร์ ตัวแรกก่อตัวมาก็ได้มีการพัฒนาเว็บบราวเซอร์มาอย่างต่อเนื่อง ซึ่งในช่วงแรก ผู้นำของการเว็บบราวเซอร์ ก็คือ Netscape Navigator ซึ่งเป็นบราวเซอร์รุ่นแรก ๆ หลังจากนั้นทางไมโครซอฟท์เองก็ปล่อยเว็บบราวเซอร์ ออกมาเพื่อเป็นคู่แข่งกับ Netscape ซึ่งว่า internet explorer หรือเรียกย่อ ๆ ว่า IE โดยทั้งสองบริษัทนี้ เป็นคู่แข่งทางด้านนี้จนสุดท้ายทาง Netscape ได้ออกมาประกาศยุติการพัฒนาเว็บบราวเซอร์ ในวันที่ 1 มีนาคม 2551 ด้วยเหตุผล ทางด้านค่าใช้จ่าย

โดยเว็บбраузரไม่ใช่มีเพียง 2 บริษัทเท่านั้น เพราะระหว่างทางก็มีเว็บбраузร์เกิดขึ้นมา มากมาย แต่ที่ดูเหมือนจะเป็นคู่แข่งของทั้งสองเว็บбраузร์นี้ได้ก็จะมี FireFox Google Chrome Opera และ Safari

Browser นั้นมีความสำคัญในการเข้าถึงอินเตอร์เน็ต เพราะเป็นโปรแกรมที่แปลงภาษาคอมพิวเตอร์ อย่างภาษาที่นิยมในการสร้างเว็บเพจ ภาษา HTML ให้เป็นตัวอักษรและรูปภาพที่สวยงามอ่านง่าย เพราะถ้า ยังเป็นภาษา HTML อยู่เราจะได้เห็นโค้ดและก็ตัวอักษรมากมาย โดย Browser จะเป็นโปรแกรมที่สามารถทำ ให้ผู้ใช้งาน (Client) สามารถโต้ตอบกับเว็บเพจได้ในการใช้งานเว็บ Browser นั้นเราต้องใช้ที่อยู่ของเว็บเพจ เข้าไปโดยที่อยู่ของเว็บเพจนั้นจะขึ้นต้นด้วย <http://www> . ชื่อของเว็บเพจ.com เป็นต้น 25 Browser

ในปัจจุบันมีอยู่ไม่กี่รายที่ได้รับความนิยมใช้กันอยู่ในปัจจุบัน

1) Internet Explorer (IE) เป็นเว็บбраузร์ที่ได้รับความนิยมมากที่สุด ในตอนนี้ โดยเป็นเว็บ บรราเซอร์ที่คุณทั่วโลกใช้งานกัน โดยเว็บไซต์ส่วนมากก็จะรองรับการใช้งานของbraузร์นี้

2) Google Chrome (Chorme) เป็นเว็บбраузร์ที่มีความนิยมมาก เป็นอันดับสอง รองจาก IE โดย เว็บбраузร์นี้เป็นเว็บбраузร์ที่ถูกพัฒนามาจาก Google ซึ่งเป็น Search engine รายใหญ่ของโลก ข้อดี ของ Browser นี้คือเรื่องของความเร็วในการเข้าถึงเว็บไซต์ พื้นที่หน้าจอในการใช้งานใหญ่หมายกับการใช้งาน

3) FireFox เป็นbraузร์ที่มีคนใช้งานเป็นอันดับสาม ข้อดีของbraузร์ FireFox คือสามารถเพิ่ม โปรแกรมเสริมลงໄไปได้ด้วย มีลูกเล่นให้กับผู้ใช้งานเยอะกว่า braузร์อื่น จุดสำคัญที่เป็นจุดเด่นของbraузร์ FireFox คือเรื่องความปลอดภัยนั้นเอง

4) Opera เป็นbraузร์ที่ได้รับความนิยมมาเป็นอันดับสี่ ข้อดีของbraузร์นี้คือความเร็วที่มี ความเร็วในการโหลดเว็บไซต์ได้เร็วกว่า 3 braузร์แรก แต่ข้อเสีย ก็คือเวลาเปิดbraузร์ Opera บ้างครั้งจะ ชำนาญและไม่มีลูกเล่นใหม่ๆพร้อมทั้งเว็บไซต์บ้างเว็บไซต์ ไม่สนับสนุนการใช้งานเว็บbraузร์ Operaนี้ด้วย

นอกจาก Browser 4 รายที่ยกตัวอย่างมากก็ยังมีเว็บbraузร์อีกมาก ที่เป็นตัวเลือกให้กับผู้ใช้งาน อินเตอร์เน็ต หนึ่งในนั้นก็คงเป็นเว็บbraузร์ในตระกูลของ Apple ที่สาวก Apple ต้องรู้จักดี Safari เป็นเว็บ บรราเซอร์ที่ใช้อยู่ในกลุ่มของผู้ใช้ผลิตภัณฑ์ของทาง Apple เท่านั้น



ภาพที่ 2.18 โปรแกรม Visual Studio Code

2.8.2 Visual Studio Code

Visual Studio Code หรือ VSCode เป็นโปรแกรม Code Editor ที่ใช้ในการแก้ไขและปรับแต่งโค้ด จากค่ายไมโครซอฟท์ มีการพัฒนาอุปกรณ์ในรูปแบบของ OpenSource จึงสามารถนำมาใช้งานได้แบบฟรี ๆ ที่ต้องการความเป็นมืออาชีพ

ซึ่ง Visual Studio Code นั้น เหมาะสำหรับนักพัฒนาโปรแกรมที่ต้องการใช้งานข้ามแพลตฟอร์มรองรับการใช้งานทั้งบน Windows, macOS และ Linux สนับสนุนทั้งภาษา JavaScript, TypeScript และ Node.js สามารถเชื่อมต่อกับ Git ได้ นำมาใช้งานได้ง่ายไม่ซับซ้อน มีเครื่องมือส่วนขยายต่าง ๆ ให้เลือกใช้ อย่างมากมาก ไม่ว่าจะเป็น

- 1) การเปิดใช้งานภาษาอื่น ๆ ทั้ง ภาษา C++, C#, Java, Python, PHP หรือ Go
- 2) Themes
- 3) Debugger
- 4) Commands

เป็นต้น



ภาพที่ 2.19 โปรแกรม Xampp

2.8.3 Xampp

Xampp เป็นโปรแกรม Apache web server ไว้จำลอง web server เพื่อไว้ทดสอบ script หรือเว็บไซต์ในเครื่องของเรา โดยที่ไม่ต้องเขื่อมต่ออินเตอร์เน็ตและไม่ต้องมีค่าใช้จ่ายใดๆ ง่ายต่อการติดตั้ง และ ใช้งานโปรแกรม Xampp จะมาพร้อมกับ PHP ภาษาสำหรับพัฒนาเว็บแอพลิเคชัน ที่เป็นที่นิยม MySQL ฐานข้อมูล, Apache จะทำหน้าที่เป็นเว็บ เซิร์ฟเวอร์, Perl อีกทั้งยังมาพร้อมกับ OpenSSL phpMyadmin (ระบบบริหารฐานข้อมูลที่พัฒนาโดย PHP เพื่อใช้เชื่อมต่อไปยังฐานข้อมูล สนับสนุนฐานข้อมูล MySQL และ SQLite) โปรแกรม Xampp จะอยู่ในรูปแบบของไฟล์ Zip, tar, 7z หรือ exe โปรแกรม Xampp อยู่ภายใต้ใบอนุญาตของ GNU General Public License แต่บางครั้งอาจจะมีการเปลี่ยนแปลงเรื่องของลิขสิทธิ์ในการใช้งาน จึงควรติดตามและตรวจสอบโปรแกรมด้วย

โปรแกรม XAMPP สามารถใช้งานได้ 4 OS ได้แก่

- 1) Windows
- 2) Linux สำหรับ SuSE, RedHat, Mandrake, Debian และ Ubuntu
- 3) Mac OS X
- 4) Solaris สำหรับ Solaris 8 และ Solaris 9



ภาพที่ 2.20 Line Notify

2.8.4 Line Notify

LINE Notify คือ บริการที่คุณสามารถได้รับข้อความแจ้งเตือนจากเว็บเซอร์วิสต่าง ๆ ที่คุณสนใจได้ทาง LINE โดยหลังเสร็จสิ้นการเชื่อมต่อกับทางเว็บเซอร์วิสแล้ว คุณจะได้รับ การแจ้งเตือนจากบัญชีทางการของ “LINE Notify” ซึ่งให้บริการโดย LINE นั่นเอง คุณสามารถ เชื่อมต่อกับบริการที่หลากหลาย และยังสามารถรับการแจ้งเตือนทางกลุ่มได้อีกด้วย ซึ่งบริการหลักๆ ที่สามารถเชื่อมต่อได้แก่ GitHub, IFTTT หรือ Mackerel เป็นต้น

2.8.4.1 การใช้งาน Line Notify

เราใช้ Line notify เพื่อแจ้งสถานะการออนไลน์ไปอีกระบบปลายทางได้ จึงทำให้เราสามารถส่งข้อความแจ้งเตือนจากบริการต่าง ๆ หรืออุปกรณ์ใด ๆ ก็ตาม ที่สามารถ เชื่อมต่อกับ internet และสามารถเชื่อมด้วย http post มาบ้าง Account ของเราได้ ซึ่งการใช้งาน โดยรวมของ Line notify จะมีรูปแบบดังนี้ คือ เริ่มแรกเลย เราต้องไปสร้าง token ของ account ในระบบของ Line เสียก่อน จากนั้นเก็บ token นี้เอาไว้ แล้วเมื่อเราต้องการที่จะส่งข้อความแจ้ง เตือนต่าง ๆ เราจะใช้ token นี้เพื่อส่งข้อความแจ้งเตือน ผ่านทาง http post นั่นเอง

2.8.4.2 การขอ Token ของ Line Notify

ในการขอ Token เราจะต้องมี Line Account เสียก่อน โดยสามารถสมัคร ใช้ Line Notify ได้ที่ <https://notify-bot.line.me/th/> อย่าลืม Add Line Notify เป็นเพื่อนก่อน ด้วยเมื่อ Add เรียบร้อยแล้ว Line Notify จะส่งข้อความมาทักทายเรา ให้เรา Login เข้า Line Notify ให้เราเข้าสู่ระบบด้วย Line Account และเข้าไปเลือกที่ “หน้าของฉัน” และเลือก “ออก Token”