

ระบบการจัดการอบรมสัมมนา (System of Training Management)

โครงงานปริญญานิพนธ์ ของ นางสาวกีฬารัตน์ มาศเกษม นางสาวอารียาพร ศรเกษตริน

เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาวิทยาศาสตร์สตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์

ปีการศึกษา [พ.ศ.]

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

ระบบการจัดการอบรมสัมมนา (System of Training Management)

โครงงานปริญญานิพนธ์
ของ
นางสาวกีฬารัตน์ มาศเกษม
นางสาวอารียาพร ศรเกษตริน

เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาวิทยาศาสตร์สตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์

ปีการศึกษา [พ.ศ.]

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม
คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม



คณะกรรมการสอบโครงงานปริญญานิพนธ์ ได้พิจารณาปริญญานิพนธ์ของ นางสาวกีฬารัตน์ มาศเกษม และนางสาวอารียาพร ศรเกษตริน แล้วเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม หลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตร์สตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาการสารสนเทศ ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะกรรมการสอบโครงงานปริญญานิพนธ์	
()	ประธานสอบ
()	กรรมการ
(อ.ดร.นัฐธริยา เหล่าประชา)	ที่ปรึกษาโครงงานปริญญานิพนธ์หลัก
หลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์อนุมัติใเ	ห้รับโครงงานปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งขอ วัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาการ
) อาจารย์ผู้ประสานงาน) วิชาโครงงานปริญญานิพนธ์
·	วน [ชื่อเดือน] พ.ศ. [ปี พ.ศ.]

บทคัดย่อ

ชื่อโครงงาน ระบบการจัดการอบรมสัมมนา

ผู้จัดทำ 62011212029 นางสาวกีฬารัตน์ มาศเกษม

62011212110 นางสาวอารียาพร ศรเกษตริน

อาจารย์ที่ปรึกษา อ.ดร.นัฐธริยา เหล่าประชา

หลักสูตร วิทยาศาสตร์สตรบัณฑิต (สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์)

คณะ วิทยาการสารสนเทศ

มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

ปีที่พิมพ์ [ปีที่ส่งเล่มสมบูรณ์]

[พิมพ์รายละเอียดของบทคัดย่อ]

กิตติกรรมประกาศ

โครงงานปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความกรุณาและความช่วยเหลืออย่างสูงยิ่ง จาก อ.ดร.นัฐธริยา เหล่าประชา อาจารย์ที่ปรึกษาโครงงานปริญญานิพนธ์ [ชื่อกรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์] และ [ชื่อกรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์] กรรมการสอบ] ประธานกรรมการสอบ และ [ชื่อกรรมการสอบ] กรรมการสอบ

ขอขอบพระคุณ [ชื่อผู้เชี่ยวชาญ] (ขอบคุณผู้เชี่ยวชาญที่ช่วยตรวจ หรือช่วยให้คำแนะนำ ถ้ามี) ขอขอบพระคุณ (ขอบคุณผู้ให้การช่วยเหลือสนับสนุนอื่นๆ ถ้ามี)

> นางสาวกีฬารัตน์ มาศเกษม นางสาวอารียาพร ศรเกษตริน

สารบัญ

	หน้า
บทที่ 1 บทนำ	6
1.1 หลักการและเหตุผล	6
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงงาน	6
1.3 ขอบเขตของโครงงาน	7
1.3.1 ระบบแบ่งส่วนการทำงานออกเป็นสองส่วนคือ ส่วนงานหลังบ้าน (back end)	และส่วน
งานหน้าบ้าน (front end) โดยแต่ละส่วนมีฟังก์ชันการทำงานหลักดังต่อไปนี้	7
1.3.2 ผู้ใช้งานในระบบสามารถแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ ผู้ดูแลระบบ ผู้ใช้ที่เป็นสม	มาชิก และ
ผู้ใช้งานทั่วไป	8
1.4 ภาพรวมของระบบ	17
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	18
1.6 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินงาน	18
1.6.1 ฮาร์ดแวร์	18
1.6.2 ซอฟต์แวร์	18
1.7 แผนการดำเนินงาน	19
1.8 ตัวอย่างระบบ	20
บทที่ 2 ทฤษฎีและระบบงานที่เกี่ยวข้อง	26
2.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	26
2.2 ระบบงานที่เกี่ยวข้อง	
2.2.1 TrainingSurf	38
2.2.2 En-Training	39
2.2.3 ThaiHealthAcademy	40
2.2.4 Thaitrainingzone	41
2.2.5 SET	42
2 3 ตารางเปรียบเทียบ	43

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1.1 แผนการดำเนินงาน	19
ตารางที่ 2.1 ตารางเปรียบเทียบระบบที่เกี่ยวข้อง	43

สารบัญภาพประกอบ

	หน้า
ภาพประกอบที่ 1.1 ภาพรวมของระบบ	17
ภาพประกอบที่ 1.2 ตัวอย่างหน้าแรก	20
ภาพประกอบที่ 1.3 ตัวอย่างหน้าสมัครสมาชิก	21
ภาพประกอบที่ 1.4 ตัวอย่างหน้าแรกเมื่อเข้าสู่ระบบเป็นสมาชิก (ผู้ร่วมอบรม)	22
ภาพประกอบที่ 1.5 ตัวอย่างหน้าแรกเมื่อเข้าสู่ระบบเป็นสมาชิก (ผู้จัดอบรม)	23
ภาพประกอบที่ 1.6 ตัวอย่างหน้าสร้างประกาศอบรม	24
ภาพประกอบที่ 1.7 ตัวอย่างหน้ารายชื่อผู้ร่วมอบรม	25
ภาพประกอบที่ 2.1 MVC	27
ภาพประกอบที่ 2.2 architecture	28
ภาพประกอบที่ 2.3 โครงสร้างไฟล์ HTML	32
ภาพประกอบที่ 2.4 การทำงานของ Web Services	37
ภาพประกอบที่ 2.5 ตัวอย่างหน้าสร้างประกาศอบรม	38
ภาพประกอบที่ 2.6 ตัวอย่างหน้าสมัครเข้าร่วมอบรม	39
ภาพประกอบที่ 2.7 ตัวอย่างหน้าสร้างประกาศอบรม	39
ภาพประกอบที่ 2.8 ตัวอย่างหน้าหลักสูตรอบรมที่ออบแบบไว้แล้ว	40
ภาพประกอบที่ 2.9 ตัวอย่างหน้ากิจกรรมอบรม	40
ภาพประกอบที่ 2.10 ตัวอย่างหน้ารายละเอียดราคาพื้นที่สุขภาวะให้เช่า	41
ภาพประกอบที่ 2.11 ตัวอย่างหน้าลงทะเบียนเข้าร่วมหลักสูตรฝึกอบรม	41
ภาพประกอบที่ 2.12 ตัวอย่างหน้ารับจัดฝึกอบรมภายในองค์กร	42
ภาพประกอบที่ 2.13 ตัวอย่างหน้าสมัครสมาชิก	42

บทที่ 1

บทน้ำ

1.1 หลักการและเหตุผล

ในปัจจุบันโลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว องค์ความรู้หลายอย่างก็เปลี่ยนอย่าง รวดเร็วไปตาม กัน ตลอดจนการแข่งขันของบริษัทต่าง ๆ ก็ทวีความรุนแรงมากขึ้น ดังนั้นการฝึกอบรมจึงมีความสำคัญ อย่างยิ่งเพราะแต่ละองค์กรต่างก็ต้องปรับเปลี่ยนวิธีการทำงานเพื่อให้มีประสิทธิภาพที่สุดอยู่เสมอ

การอบรม คือ องค์ความรู้ของเนื้อหาในการฝึกอบรมที่ประกอบไปด้วย หัวข้อวิชา เทคนิค วิธีการ แผนการสอน กิจกรรม วิชาการ เพื่อให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเกิดความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ ทัศนคติ ประสบการณ์ ทิศทางของการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ตามเป้าหมายและวัตถุประสงค์ในหัวข้อหรือ หลักสูตรที่กำหนดไว้

การประชาสัมพันธ์การจัดอบรมโดยทั่วไปมักประกาศตามเว็บเพจของผู้จัดอบรม อีเมล์ เฟสบุ๊ค หรือไลน์เป็นต้น ซึ่งอาจจะทำให้ไม่ทั่วถึง จึงมีเว็บไซต์รวบรวมข่าวการอบรมต่างๆ เช่น (1) เว็บไซต์ TrainingSurf เป็นเว็บไซต์ที่รวมรวมหลักสูตรสัมมนาไว้และผู้จัดอบรมสามารถสร้างหลักสูตรอบรมได้ เอง หากมีผู้สนใจเข้าร่วมอบรมจะส่งอีเมล์สมัครในหลักสูตรนั้นๆ หรือสามารถสมัครเข้าร่วมอบรมผ่าน เว็บไซต์ได้ (2) เว็บไซต์ En-Training มีหลักสูตรมากมายและรวบรวมรายชื่อวิทยากรไว้เพื่อให้เลือกใน การจัดอบรมหลักสูตรที่สนใจได้และสามารถสมัครเข้ารวมอบรมผ่านเว็บไซต์ได้ (3) เว็บไซต์ Thaitrainingzone รวบรวมหลักสูตรอบรมหลายประเภทสามารถค้นหาหลักสูตรอบรมได้ ผู้เข้ารวม อบรมสามารถสมัครผ่านเว็บไซต์ได้ เว็บไซต์การจัดอบรมโดยส่วนมากสามารถสมัครผ่านเว็บไซต์ได้ แต่ ต้องกรอกข้อมูลใหม่ทุกครั้งในการเข้าร่วมอบรมแต่ละหลักสูตร และไม่มีระบบการประเมินอบรม

ดังนั้นเพื่อให้ระบบการจัดอบรมมีความสมบูรณ์ ใช้งานง่ายมากขึ้น และสามารถปรับปรุงการจัด อบรมในแต่ละครั้ง โครงงานนี้ จึงพัฒนาระบบการจัดการอบรมที่มีผู้เข้าอบรมเป็นสมาชิกแล้วไม่ จำเป็นต้องกรอกข้อมูลทุกครั้งในการสมัครอบรมในหลักสูตรต่างๆ และผู้เข้าอบรมสามารถดูข้อมูลการ อบรมที่ผ่านมาได้ นอกจากนี้ผู้จัดอบรมสามารถตรวจสอบข้อมูลการสมัคร การยืนยันการเข้าร่วมอบรม ในแต่ละหลักสูตรของผู้เข้าอบรมในระบบได้ พร้อมทั้งมีการประเมินการจัดอบรมในเว็บไซต์ของแต่ละ หลักสูตรเพื่อนำไปปรับปรุงต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงงาน

สร้างเว็บไซต์เพื่ออำนวยความสะดวกให้ผู้ที่ต้องการหากิจกรรมอบรม และผู้ที่ต้องการ ประชาสัมพันธ์กิจกรรมของตนเอง

1.3 ขอบเขตของโครงงาน

- 1.3.1 ระบบแบ่งส่วนการทำงานออกเป็นสองส่วนคือ ส่วนงานหลังบ้าน (back end) และส่วนงาน หน้าบ้าน (front end) โดยแต่ละส่วนมีฟังก์ชันการทำงานหลักดังต่อไปนี้
 - 1.3.1.1 ระบบหลังบ้าน ซึ่งจัดการโดยผู้ดูแลระบบเท่านั้น มีฟังก์ชันการทำงานหลักดังนี้
 - 1. สามารถเข้าสู่ระบบได้
 - 2. สามารถแก้ไขข้อมูลส่วนตัวได้
 - 3. สามารถจัดการข้อมูลพื้นฐานได้
 - 4. สามารถแก้ไขสถานะสิทธิ์การใช้งานบัญชีผู้ใช้งานที่เป็นสมาชิกได้

1.3.1.2 ระบบหน้าบ้าน มีฟังก์ชันการทำงานหลักดังนี้

- 1. ผู้ใช้ทั่วไปสามารถสมัครสมาชิกได้
- 2. ผู้ใช้ทั่วไปสามารถค้นหากิจกรรมอบรมได้
- 3. ผู้ใช้ทั่วไปสามารถออกรายงานกิจกรรมอบรมในแต่ละประเภทได้
- 4. ผู้ใช้ที่เป็นสมาชิกสามารถเข้าสู่ระบบได้
- 5. ผู้ใช้ที่เป็นสมาชิกสามารถแก้ไขข้อมูลส่วนตัวได้
- 6. ผู้ใช้ที่เป็นสมาชิก (ผู้จัดอบรม) สามารถจัดการข้อมูลกิจกรรมอบรมได้
- 7. ผู้ใช้ที่เป็นสมาชิก (ผู้จัดอบรม) สามารถจัดการข้อมูลการลงทะเบียนของ ผู้เข้าร่วมอบรมได้
- 8. ผู้ใช้ที่เป็นสมาชิก (ผู้จัดอบรม) สามารถออกรายงานการประเมินกิจกรรมอบรม ได้
- 9. ผู้ใช้ที่เป็นสมาชิก (ผู้ร่วมอบรม) สามารถค้นหากิจกรรมอบรมได้
- 10. ผู้ใช้ที่เป็นสมาชิก (ผู้ร่วมอบรม) สามารถจัดการการลงทะเบียนเข้าร่วมกิจกรรม อบรมได้
- 11. ผู้ใช้ที่เป็นสมาชิก (ผู้ร่วมอบรม) สามารถจัดการข้อมูลการประเมินกิจกรรม อบรมได้
- 12. ผู้ใช้ที่เป็นสมาชิก (ผู้ร่วมอบรม) สามารถออกรายงานกิจกรรมอบรมในแต่ละ ประเภทได้
- 13. ผู้ใช้ที่เป็นสมาชิก (ผู้ร่วมอบรม) สามารถผลการลงทะเบียนได้
- 14. ผู้ใช้ที่เป็นสมาชิก (ผู้ร่วมอบรม) สามารถออกรายงานประวัติการเข้าร่วมการ อบรมได้

- 1.3.2 ผู้ใช้งานในระบบสามารถแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ ผู้ดูแลระบบ ผู้ใช้ที่เป็นสมาชิก และ ผู้ใช้งานทั่วไป
 - 1.3.2.1 ผู้ดูแลระบบ สามารถใช้งานระบบ โดยมีฟังก์ชันต่างๆ ดังนี้
 - 1. สามารถเข้าสู่ระบบได้ โดยมีรายละเอียดดังนี้
 - ชื่อผู้ใช้งาน
 - รหัสผ่าน
 - 2. สามารถแก้ไขข้อมูลส่วนตัวได้ โดยมีรายละเอียดดังนี้
 - รหัสคำนำหน้าชื่อ
 - ชื่อ
 - นามสกุล
 - วันเกิด
 - เบอร์ติดต่อ
 - อีเมล
 - ที่อยู่ (จังหวัด)
 - รูปโปรไฟล์
 - ชื่อผู้ใช้งาน
 - รหัสผ่าน
 - ประเภทผู้ใช้งาน (1 = ผู้ดูแลระบบ , 2 = สมาชิก) (ไม่สามารถแก้ไขได้)
 - สถานะการใช้งาน (0 = ไม่ใช้งาน, 1 = ใช้งาน) (ไม่สามารถแก้ไขได้)
 - 3. สามารถเพิ่ม และแก้ไขข้อมูลพื้นฐานได้ โดยมีรายละเอียดดังนี้
 - 1.1. ข้อมูลคำนำหน้าชื่อ
 - รหัสคำนำหน้าชื่อ (ระบบออกให้)
 - ชื่อคำนำหน้าชื่อ
 - สถานะการใช้งาน (0 = ไม่ใช้งาน, 1 = ใช้งาน)
 - 1.2. ข้อมูลประเภทของการอบรม
 - รหัสประเภทของการอบรม (ระบบออกให้)
 - ชื่อประเภทของการอบรม
 - สถานะการใช้งาน (0 = ไม่ใช้งาน, 1 = ใช้งาน)
 - 1.3. ข้อมูลชื่อธนาคาร

- รหัสชื่อธนาคาร (ระบบออกให้)
- ชื่อธนาคาร
- สถานะการใช้งาน (0 = ไม่ใช้งาน, 1 = ใช้งาน)
- 1.4. ข้อมูลแบบประเมินอบรม
 - รหัสหัวข้อการประเมิน (ระบบออกให้)
 - ชื่อหัวข้อการประเมิน
 - สถานะการใช้งาน (0 = ไม่ใช้งาน, 1 = ใช้งาน)
- 4. สามารถแก้ไขสถานะสิทธิ์การใช้งานบัญชีผู้ใช้งานที่เป็นสมาชิกได้ (0 = ไม่ใช้งาน , 1 = ใช้งาน)
- 1.3.2.2 ผู้ใช้งานทั่วไป สามารถใช้งานระบบ โดยมีฟังก์ชันต่างๆ ดังนี้
 - 1. สามารถสมัครสมาชิกได้ โดยมีรายละเอียดดังนี้
 - รหัสสมาชิก (ระบบออกให้)
 - รหัสคำนำหน้าชื่อ
 - ชื่อ
 - นามสกุล
 - วันเกิด
 - เบอร์ติดต่อ
 - อีเมล
 - ที่อยู่ (จังหวัด)
 - รูปโปรไฟล์
 - ชื่อผู้ใช้งาน
 - รหัสผ่าน
 - ประเภทผู้ใช้งาน (1 = ผู้ดูแลระบบ (ไม่สามารถเลือกได้) , 2 = สมาชิก)
 - สถานะการใช้งาน (0 = ไม่ใช้งาน, 1 = ใช้งาน) (ไม่สามารถแก้ไขได้)
 - 2. สามารถค้นหากิจกรรมอบรม โดยค้นหาจาก ซื่อกิจกรรม ประเภทของกิจกรรม เดือน หรือปีที่รับลงทะเบียน และจังหวัดที่จัดอบรม โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้
 - ชื่อกิจกรรมอบรม
 - ประเภทของการอบรม
 - รายละเอียดกิจกรรมอบรม

- ชื่อวิทยากร
- วัตถุประสงค์ของกิจกรรมอบรม
- ภาพโปรโมตกิจกรรมอบรม
- ไฟล์เอกสารกำหนดการในการดำเนินกิจกรรม
- วันที่ และเวลาเริ่มต้นกิจกรรมอบรม
- วันที่ และเวลาเสร็จสิ้นกิจกรรมอบรม
- วันที่สิ้นสุดการลงทะเบียน
- สถานที่จัดกิจกรรมอบรม
- ค่าใช้จ่ายในการเข้าอบรม
- ชื่อธนาคาร
- เลขที่บัญชีธนาคาร
- ชื่อเจ้าของบัญชีธนาคาร
- จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมอบรม
- ชื่อผู้ใช้งานที่เป็นสมาชิก (ผู้จัดอบรม)
- เบอร์ติดต่อผู้ใช้งานที่เป็นสมาชิก (ผู้จัดอบรม)
- อีเมลผู้ใช้งานที่เป็นสมาชิก (ผู้จัดอบรม)
- รูปโปรไฟล์ผู้ใช้งานที่เป็นสมาชิก (ผู้จัดอบรม)
- 3. สามารถออกรายงานดังต่อไปนี้
 - (1) รายงานกิจกรรมอบรมในแต่ละประเภท โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้
 - ชื่อกิจกรรมอบรม
 - ประเภทของการอบรม
 - รายละเอียดกิจกรรมอบรม
 - ชื่อวิทยากร
 - วัตถุประสงค์ของกิจกรรมอบรม
 - ภาพโปรโมตกิจกรรมอบรม
 - ไฟล์เอกสารกำหนดการในการดำเนินกิจกรรม
 - วันที่ และเวลาเริ่มต้นกิจกรรมอบรม
 - วันที่ และเวลาเสร็จสิ้นกิจกรรมอบรม
 - วันที่สิ้นสุดการลงทะเบียน

- สถานที่จัดกิจกรรมอบรม
- ค่าใช้จ่ายในการเข้าอบรม
- ชื่อธนาคาร
- เลขที่บัญชีธนาคาร
- ชื่อเจ้าของบัญชีธนาคาร
- จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมอบรม
- ชื่อผู้ใช้งานที่เป็นสมาชิก (ผู้จัดอบรม)
- เบอร์ติดต่อผู้ใช้งานที่เป็นสมาชิก (ผู้จัดอบรม)
- อีเมลผู้ใช้งานที่เป็นสมาชิก (ผู้จัดอบรม)
- รูปโปรไฟล์ผู้ใช้งานที่เป็นสมาชิก (ผู้จัดอบรม)

1.3.2.3 ผู้ใช้งานที่เป็นสมาชิก (ผู้จัดอบรม)

- 1. สามารถเข้าสู่ระบบได้ โดยมีรายละเอียดดังนี้
 - ชื่อผู้ใช้งาน
 - รหัสผ่าน
- 2. สามารถแก้ไขข้อมูลส่วนตัวได้ โดยมีรายละเอียดดังนี้
 - รหัสคำนำหน้าชื่อ
 - ชื่อ
 - นามสกุล
 - วันเกิด
 - เบอร์ติดต่อ
 - อีเมล
 - ที่อยู่ (จังหวัด)
 - รูปโปรไฟล์
 - ชื่อผู้ใช้งาน
 - รหัสผ่าน
 - ประเภทผู้ใช้งาน (1 = ผู้ดูแลระบบ , 2 = สมาชิก) (ไม่สามารถแก้ไขได้)
 - สถานะการใช้งาน (0 = ไม่ใช้งาน, 1 = ใช้งาน) (ไม่สามารถแก้ไขได้)
- 3. สามารถเพิ่ม แก้ไข และค้นหาข้อมูลกิจกรรมอบรมได้ โดยค้นหาจากประเภท ของการอบรม ชื่อกิจกรรมอบรม วันที่จัดกิจกรรมอบรม ช่วงวันที่จัดกิจกรรม

(วันที่เริ่มต้นต้องการค้นหา ถึงวันที่สิ้นสุดที่ต้องการค้นหา) วันที่ลงทะเบียนได้ และจังหวัดที่จัดกิจกรรมอบรม โดยมีรายละเอียดดังนี้

- รหัสกิจกรรมอบรม (ระบบออกให้)
- ชื่อกิจกรรมอบรม
- รหัสประเภทของการอบรม
- รายละเอียดกิจกรรมอบรม
- ชื่อวิทยากร
- วัตถุประสงค์ของกิจกรรมอบรม
- ภาพโปรโมตกิจกรรมอบรม
- ไฟล์เอกสารกำหนดการในการดำเนินกิจกรรม
- วันที่ และเวลาเริ่มต้นกิจกรรมอบรม
- วันที่ และเวลาเสร็จสิ้นกิจกรรมอบรม
- วันที่สิ้นสุดการลงทะเบียน
- สถานที่จัดกิจกรรมอบรม (ชื่อสถานที่จัดกิจกรรม ถนน ตำบล อำเภอ จังหวัด รหัสไปรษณีย์)
- ค่าใช้จ่ายในการเข้าอบรม
- รหัสชื่อธนาคาร
- เลขที่บัญชีธนาคาร
- ชื่อเจ้าของบัญชีธนาคาร
- จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมอบรม
- รหัสผู้ใช้งานที่เป็นสมาชิก (ผู้จัดอบรม)
- 4. สามารถแก้ไข และค้นหาข้อมูลการลงทะเบียนของผู้เข้าร่วมอบรมได้ โดยค้นหา จากประเภทของการอบรม ชื่อกิจกรรมอบรม สถานะการตรวจสอบ ชื่อผู้ ลงทะเบียน และวันที่ชำระเงิน โดยมีรายละเอียดดังนี้
 - รหัสกิจกรรมอบรม (ไม่สามารถแก้ไขได้)
 - รหัสผู้ใช้งานที่เป็นสมาชิก (ผู้ร่วมอบรม) (ไม่สามารถแก้ไขได้)
 - วัน และเวลาที่ลงทะเบียน (ไม่สามารถแก้ไขได้)
 - ภาพหลักฐานการชำระเงิน (ไม่สามารถแก้ไขได้)
 - วันที่ และเวลาชำระเงิน (ไม่สามารถแก้ไขได้)

- สถานะ (1 = รอการอับโหลดภาพหลักฐานการชำระ, 2 = รอการตรวจสอบ,
 3 = ตรวจสอบผ่าน, 4 = ตรวจสอบไม่ผ่าน)
- หมายเหตุ
- 5. สามารถออกรายงานดังต่อไปนี้
 - (1) รายงานการลงทะเบียนของผู้เข้าร่วมอบรม เป็นรายงานแบบรายกิจกรรม โดยค้นหาจากประเภทของการอบรม ชื่อกิจกรรมอบรม สถานะการ ตรวจสอบ และชื่อผู้ลงทะเบียน โดยมีรายละเอียดดังนี้
 - ชื่อ-นามสกุลผู้เข้าร่วม
 - เบอร์ติดต่อ
 - อีเมล
 - ภาพหลักฐานการชำระเงิน
 - วันที่ และเวลาลงทะเบียน
 - วันที่ และเวลาชำระเงิน
 - สถานการณ์ตรวจสอบการลงทะเบียน
 - รอตรวจสอบ
 - ผ่านการตรวจสอบ
 - ไม่ผ่านการตรวจสอบ
 - (2) รายงานการประเมินกิจกรรมอบรม โดยค้นหาจากซื่อกิจกรรมอบรม โดยมี รายละเอียดดังนี้
 - ชื่อกิจกรรมอบรม
 - ประเภทของการอบรม
 - ค่าคะแนนแต่ละข้อ
 - ค่าเฉลี่ย และค่าความแปรปรวนแต่ละข้อ
 - ค่าเฉลี่ยรวม และค่าความแปรปรวนรวมของทุกข้อ
 - ข้อเสนอแนะ
 - วันที่ทำการประเมิน
- 1.3.2.4 ผู้ใช้งานที่เป็นสมาชิก (ผู้เข้าอบรม)
 - 1. สามารถเข้าสู่ระบบได้ โดยมีรายละเอียดดังนี้
 - ชื่อผู้ใช้งาน

- รหัสผ่าน
- 2. สามารถแก้ไขข้อมูลส่วนตัวได้ โดยมีรายละเอียดดังนี้
 - รหัสคำนำหน้าชื่อ
 - ชื่อ
 - นามสกุล
 - วันเกิด
 - เบอร์ติดต่อ
 - อีเมล
 - ที่อยู่ (จังหวัด)
 - รูปโปรไฟล์
 - ชื่อผู้ใช้งาน
 - รหัสผ่าน
 - ประเภทผู้ใช้งาน (1 = ผู้ดูแลระบบ , 2 = สมาชิก) (ไม่สามารถแก้ไขได้)
 - สถานะการใช้งาน (0 = ไม่ใช้งาน, 1 = ใช้งาน) (ไม่สามารถแก้ไขได้)
- 3. สามารถค้นหากิจกรรมอบรม โดยค้นหาจาก ซื่อกิจกรรม ประเภทของกิจกรรม เดือน หรือปีที่รับลงทะเบียน และจังหวัดที่จัดอบรม โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้
 - ชื่อกิจกรรมอบรม
 - ประเภทของการอบรม
 - รายละเอียดกิจกรรมอบรม
 - ชื่อวิทยากร
 - วัตถุประสงค์ของกิจกรรมอบรม
 - ภาพโปรโมตกิจกรรมอบรม
 - ไฟล์เอกสารกำหนดการในการดำเนินกิจกรรม
 - วันที่ และเวลาเริ่มต้นกิจกรรมอบรม
 - วันที่ และเวลาเสร็จสิ้นกิจกรรมอบรม
 - วันที่สิ้นสุดการลงทะเบียน
 - สถานที่จัดกิจกรรมอบรม
 - ค่าใช้จ่ายในการเข้าอบรม
 - ชื่อธนาคาร

- เลขที่บัญชีธนาคาร
- ชื่อเจ้าของบัญชีธนาคาร
- จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมอบรม
- ชื่อผู้ใช้งานที่เป็นสมาชิก (ผู้จัดอบรม)
- เบอร์ติดต่อผู้ใช้งานที่เป็นสมาชิก (ผู้จัดอบรม)
- อีเมลผู้ใช้งานที่เป็นสมาชิก (ผู้จัดอบรม)
- รูปโปรไฟล์ผู้ใช้งานที่เป็นสมาชิก (ผู้จัดอบรม)
- 4. สามารถเพิ่ม และแก้ไขข้อมูลการลงทะเบียนของผู้เข้าร่วมอบรมได้ โดยมี รายละเอียดดังนี้
 - รหัสกิจกรรมอบรม (ไม่สามารถแก้ไขได้)
 - รหัสผู้ใช้งานที่เป็นสมาชิก (ผู้ร่วมอบรม) (ไม่สามารถแก้ไขได้)
 - วัน และเวลาที่ลงทะเบียน (ไม่สามารถแก้ไขได้)
 - ภาพหลักฐานการชำระเงิน
 - วันที่ และเวลาชำระเงิน (ไม่สามารถแก้ไขได้)
 - สถานะ (1 = รอการอับโหลดภาพหลักฐานการชำระ, 2 = รอการตรวจสอบ,
 3 = ตรวจสอบผ่าน, 4 = ตรวจสอบไม่ผ่าน) (ไม่สามารถแก้ไขได้)
 - หมายเหตุ (ไม่สามารถแก้ไขได้)
- 5. สามารถเพิ่มข้อมูลการประเมินกิจกรรมอบรมได้ โดยมีรายละเอียดดังนี้
 - รหัสกิจกรรมอบรม
 - ชื่อหัวข้อการประเมิน
 - คะแนนของแต่ละหัวข้อการประเมิน (5 = ดีมาก, 4 = ดี, 3 = ปานกลาง, 2 = พอใช้, 1 = ปรับปรุง)
 - ข้อเสนอแนะ
 - วันที่ทำการประเมิน
- 6. สามารถออกรายงานดังต่อไปนี้
 - (1) รายงานกิจกรรมอบรมในแต่ละประเภท โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้
 - ชื่อกิจกรรมอบรม
 - ประเภทของการอบรม
 - รายละเอียดกิจกรรมอบรม

- ชื่อวิทยากร
- วัตถุประสงค์ของกิจกรรมอบรม
- ภาพโปรโมตกิจกรรมอบรม
- ไฟล์เอกสารกำหนดการในการดำเนินกิจกรรม
- วันที่ และเวลาเริ่มต้นกิจกรรมอบรม
- วันที่ และเวลาเสร็จสิ้นกิจกรรมอบรม
- วันที่สิ้นสุดการลงทะเบียน
- สถานที่จัดกิจกรรมอบรม
- ค่าใช้จ่ายในการเข้าอบรม
- ชื่อธนาคาร
- เลขที่บัญชีธนาคาร
- ชื่อเจ้าของบัญชีธนาคาร
- จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมอบรม
- ชื่อผู้ใช้งานที่เป็นสมาชิก (ผู้จัดอบรม)
- เบอร์ติดต่อผู้ใช้งานที่เป็นสมาชิก (ผู้จัดอบรม)
- อีเมลผู้ใช้งานที่เป็นสมาชิก (ผู้จัดอบรม)
- รูปโปรไฟล์ผู้ใช้งานที่เป็นสมาชิก (ผู้จัดอบรม)
- (2) รายงานผลการลงทะเบียน โดยค้นหาจาก ประเภทการอบรม และชื่อ กิจกรรมอบรม โดยมีรายละเอียดดังนี้
 - ชื่อกิจกรรมอบรม
 - ประเภทของการอบรม
 - ชื่อผู้ใช้งานที่เป็นสมาชิก (ผู้ร่วมอบรม)
 - ชื่อผู้ใช้งานที่เป็นสมาชิก (ผู้จัดอบรม)
 - เบอร์ติดต่อผู้ใช้งานที่เป็นสมาชิก (ผู้จัดอบรม)
 - อีเมลผู้ใช้งานที่เป็นสมาชิก (ผู้จัดอบรม)
 - สถานะ (1 = รอการอับโหลดภาพหลักฐานการชำระ, 2 = รอการ ตรวจสอบ, 3 = ตรวจสอบผ่าน, 4 = ตรวจสอบไม่ผ่าน)
 - หมายเหตุ
- (3) รายงานประวัติการเข้าร่วมการอบรม โดยมีรายละเอียดดังนี้

- ชื่อกิจกรรมอบรม
- ประเภทของการอบรม
- ชื่อวิทยากร
- วัตถุประสงค์ของกิจกรรมอบรม
- วันที่ และเวลาเริ่มต้นกิจกรรมอบรม
- วันที่ และเวลาเสร็จสิ้นกิจกรรมอบรม
- ค่าใช้จ่ายในการเข้าอบรม
- ชื่อผู้ใช้งานที่เป็นสมาชิก (ผู้จัดอบรม)

1.4 ภาพรวมของระบบ



ภาพประกอบที่ 1.1 ภาพรวมของระบบ

จากภาพประกอบที่ 1.1 ภาพรวมของระบบสามารถแบ่งออกตามส่วนของผู้ใช้งานได้ ดังนี้ ผู้ดูแล ระบบ ผู้ใช้ที่เป็นสมาชิก(ผู้เข้าอบรม) ผู้ใช้ที่เป็นสมาชิก(ผู้จัดอบรม) และผู้ใช้ทั่วไป โดยผู้ดูแลระบบ จะ จัดการข้อมูลพื้นฐาน และสามารถแก้ไขสถานะสิทธิ์การใช้งานของผู้ใช้งานที่เป็นสมาชิก ผู้ใช้ที่เป็น สมาชิก(ผู้เข้าอบรม) สามารถค้นหากิจกรรมอบรม สามารถลงชื่อเข้าร่วมอบรม สามารถดูรายการประวัติ ที่เข้าร่วมการอบรม และสามารถประเมินกิจกรรมอบรม ผู้ใช้ที่เป็นสมาชิก(ผู้จัดอบรม) สามารถจัดการ ข้อมูลกิจกรรมอบรม จัดการผู้เข้าร่วมอบรม และสามารถดูผลรายงานการประเมินกิจกรรมอบรม และ ในส่วนของผู้ใช้ทั่วไป สามารถสมัครสมาชิก สามรถค้นหากิจกรรมอบรม และดูข้อมูลกิจกรรมอบรม

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ใช้เว็บไซต์เพื่ออำนวยความสะดวกให้ผู้ที่ต้องการหากิจกรรมอบรม และผู้ที่ต้องการประชาสัมพันธ์ กิจกรรมของตนเอง

1.6 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินงาน

1.6.1 ฮาร์ดแวร์

- 1. คอมพิวเตอร์
 - AMD Ryzen 5 5600H with Radeon Graphics 3.30 GHz
 - RAM 8 GB
 - 64-bit operating system

1.6.2 ซอฟต์แวร์

- 1. โปรแกรม Figma ใช้สำหรับออกแบบ UI
- 2. phpMyAdmin ใช้ในการจัดเก็บข้อมูลเป็น Database
- 3. ภาษาที่ใช้ในการพัฒนา PHP, HTML
- 4. โปรแกรมที่ใช้ในการพัฒนา Visual Studio Code

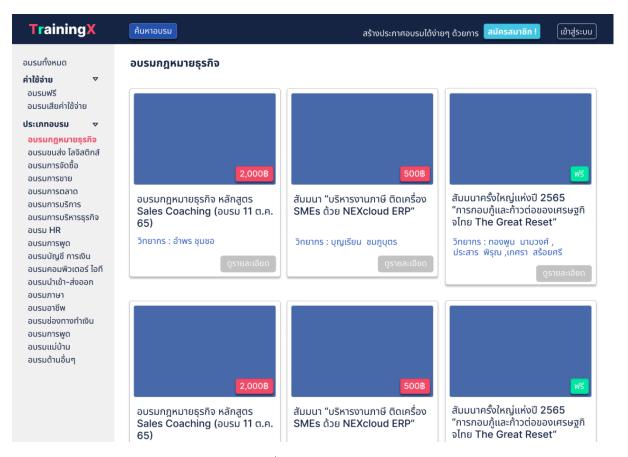
1.7 แผนการดำเนินงาน

โครงงานปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ดำเนินงาน ณ คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ระหว่างเดือน [กันยายน 2565 ถึง (เดือน) 2565]

ตารางที่ 1.1 แผนการดำเนินงาน

กิจกรรม	เดือน									
	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	ເນ.ຍ.	พ.ค.	ີ່ ມີ.ຍ.
1. ศึกษาและ										
รวบรวมข้อมูล										
2. วิเคราะห์และ										
กำหนดขอบเขต										
3. ออกแบบระบบ										
4. พัฒนาโปรแกรม										
5. ทดสอบระบบ										
6. ทำรายงานสรุป										
7. นำเสนอโครงงาน										

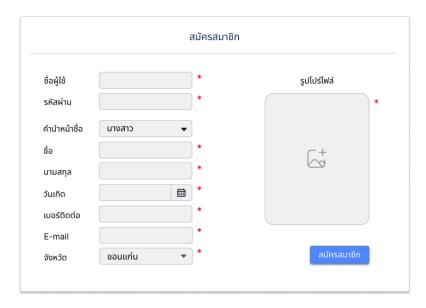
1.8 ตัวอย่างระบบ



ภาพประกอบที่ 1.2 ตัวอย่างหน้าแรก

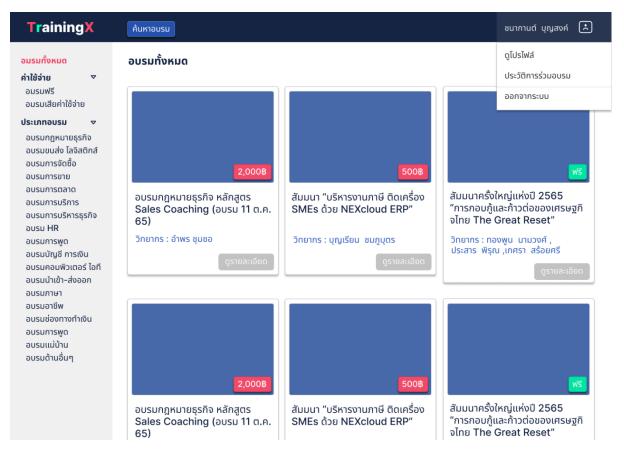
จากภาพประกอบที่ 1.2 ผู้ใช้งานสามารถสมัครสมาชิกได้ด้วยการกดปุ่มสมัครสมาชิกแล้วกรอก ข้อมูลให้ครบถ้วน หรือ ผู้ที่ เป็นสมาชิกแล้วสามารถเข้าสู่ระบบได้โดยการกรอกชื่อผู้ใช้และรหัสผ่าน อีก ทั้งยังสามารถค้นหาอบรมที่สนใจ และสามารถกดเข้าร่วมอบรมนั้นได้

TrainingX



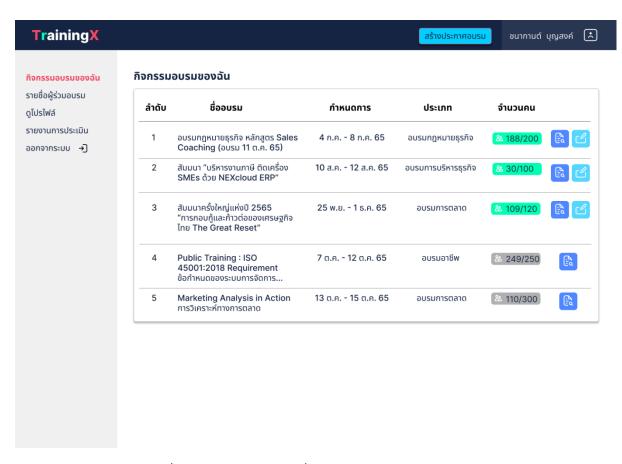
ภาพประกอบที่ 1.3 ตัวอย่างหน้าสมัครสมาชิก

จากภาพประกอบที่ 1.3 ข้อมูลที่ผู้ใช้งานต้องกรอกในการสมัครสมาชิก มีดังนี้ ประเภทของ ผู้ใช้งาน ชื่อผู้ใช้ รหัสผ่าน คำนำหน้าชื่อ ชื่อ นามสกุล วันเกิด เบอร์ติดต่อ E-mail จัดหวัด และรูปโปร ไฟล์



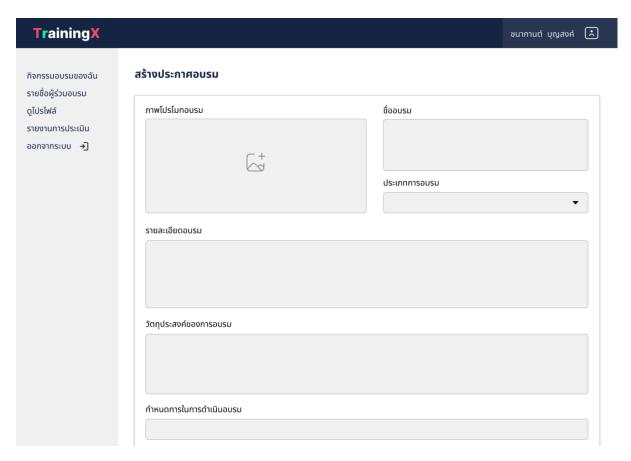
ภาพประกอบที่ 1.4 ตัวอย่างหน้าแรกเมื่อเข้าสู่ระบบเป็นสมาชิก (ผู้ร่วมอบรม)

จากภาพประกอบที่ 1.4 หน้าแรกเมื่อทำการล็อกอินเข้าสู่ระบบเป็นสมาชิก (ผู้ร่วมอบรม) จะ แสดงข้อมูลการอบรมต่าง ๆ ที่มีอยู่ในระบบ ผู้ใช้สามารถดู และค้นหาอบรม เพื่อลงชื่อเข้าร่วมอบรมที่ สนใจได้ และสามารถดูประวัติการเข้าร่วมอบรมของตนเอง เพื่อทำการประเมินกิจกรรมอบรมนั้นได้



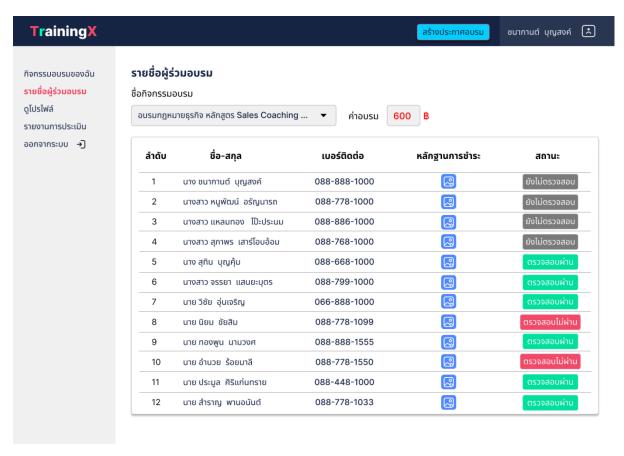
ภาพประกอบที่ 1.5 ตัวอย่างหน้าแรกเมื่อเข้าสู่ระบบเป็นสมาชิก (ผู้จัดอบรม)

จากภาพประกอบที่ 1.5 หน้าแรกเมื่อทำการล็อกอินเข้าสู่ระบบเป็นสมาชิก (ผู้จัดอบรม) เป็น หน้ากิจกรรมของฉัน ที่ให้ผู้ใช้สามารถตรวจสอบ กิจกรรมของตนเองได้ โดยมีรายละเอียดดังนี้ ลำดับ ชื่ออบรม กำหนดการ ประเภทของอบรม จำนวนคนที่เข้าร่วม ปุ่มสำหรับดูรายละเอียด และปุ่มสำหรับ แก้ไขกิจกรรมอบรมที่สร้างขึ้นได้



ภาพประกอบที่ 1.6 ตัวอย่างหน้าสร้างประกาศอบรม

จากภาพประกอบที่ 1.6 หน้าสร้างประกาศอบรมมีข้อมูลที่ต้องกรอก ดังนี้ ชื่ออบรม ประเภท การอบรม รายละเอียดอบรม ชื่อวิทยากร วัตถุประสงค์ของการอบรม ภาพโปรโมตกิจกรรมอบรม ไฟล์ เอกสารกำหนดการในการดำเนินกิจกรรม วันที่ และเวลาเริ่มต้นกิจกรรมอบรม วันที่ และเวลาเสร็จสิ้น กิจกรรมอบรม สถานที่จัดกิจกรรมอบรม ค่าใช้จ่ายในการเข้าอบรม ชื่อธนาคาร เลขที่บัญชีธนาคาร ชื่อ เจ้าของบัญชีธนาคาร และจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมอบรม



ภาพประกอบที่ 1.7 ตัวอย่างหน้ารายชื่อผู้ร่วมอบรม

จากภาพประกอบที่ 1.7 ผู้ใช้ที่เป็นสมาชิก (ผู้จัดอบรม) สามารถตรวจสอบรายชื่อผู้ร่วมอบรม และตรวจสอบหลักฐานการชำระเงินของผู้ร่วมอบรมได้

บทที่ 2

ทฤษฎีและระบบงานที่เกี่ยวข้อง

2.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1. Responsive Web

Responsive Web Design

Responsive Web Design [1] เป็นเทคนิคการออกแบบเว็บไซต์แบบใหม่ ซึ่งจะมีการ ปรับเปลี่ยนขนาดของเว็บไซต์ให้เหมาะสบกับการแสดงผลบนหน้าจอขนาดต่าง ๆ และความละเอียดของ หน้าจอในอุปกรณ์ที่แตกต่างกัน เช่น คอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ค โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต เป็นต้น

หลักการทำงานของ Responsive Web Design

การออกแบบเว็บไซต์แบบ Responsive นี้จะใช้การกำหนดขนาดของเว็บไซต์ด้วย HTML CSS3 และ JavaScript ซึ่งจะสามารถปรับขนาดของเว็บไซต์ได้อัตโนมัติตามขนาดของอุปกรณ์ที่ใช้งานอยู่ หน้าเว็บไซต์จะมีเพียง 1 URL เท่านั้น ไม่จำเป็นต้องแยกเว็บไซต์เป็นเวอร์ชั่น Desktop และ Mobile อีกต่อไป เมื่อเปิดเว็บไซต์ด้วยหน้าจอคอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ค หรือโทรทัศน์ที่มีขนาดจอกว้าง เว็บไซต์แบบ Responsive Web Design นี้จะแสดงผลได้อย่างเต็มจอสวยงาม และเมื่อเปิดด้วยแท็บเล็ตที่มีขนาด หน้าจอขนาดเล็กลงมา เว็บไซต์ก็ยังสามารถปรับขนาดตามได้อย่างพอดี หากเปิดเว็บไซต์ด้วย โทรศัพท์มือถือ ขนาดของเว็บไซต์ก็จะหดูแคบลงพอดีกับความกว้างของหน้าจอ

ข้อดีของ Responsive Web Design

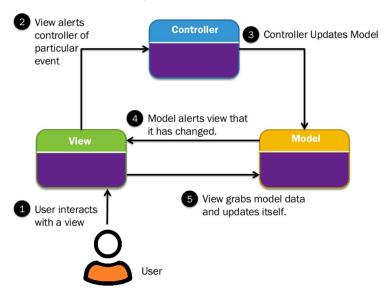
- สะดวกและลดความยุ่งยาก รวมถึงช่วยลดค่าใช้จ่ายในการดูแลปรับปรุงเว็บไซต์ เพราะมี เพียงแค่เว็บไซต์เดียว ไม่ต้องแก้ไขหน้าเว็บหลาย ๆ หน้า และไม่เปลืองเซิร์ฟเวอร์
- ทำให้เว็บไซต์รองรับอุปกรณ์มือถือไปในตัว หรือที่เรียกว่า "Mobile-Friendly" ซึ่งปัจจุบัน จำนวนผู้ใช้งานเว็บไซต์จากโทรศัพท์มือถือนั้นกำลังเพิ่มมากขึ้น
- ผู้ใช้สามารถใช้งานเว็บไซต์ได้ง่าย หรือที่เรียกว่า "User-Friendly" ไม่ว่าจะเปิดเว็บไซต์ด้วย อุปกรณ์หรือขนาดหน้าจอใด ๆ ก็ตาม
- สนับสนุนการทำ SEO (Search Engine Optimization) กับ Google ทั้งเวอร์ชั่น Desktop และ Mobile ในเว็บไซต์เดียว

ข้อควรระวังในทำ Responsive Web Design

- ควรทดสอบเปิดเว็บไซต์ด้วยหน้าจอขนาดต่าง ๆ ก่อนใช้งานจริง เพราะอาจมีการแสดงผล ผิดไปจากตำแหน่งที่ต้องการได้
- ควรกำหนดการแสดงและซ่อนส่วนประกอบต่าง ๆ ของเว็บไซต์ เพราะไม่สามารถแสดงหน้า เว็บไซต์ได้เหมือนกันในทุกขนาดหน้าจอ เช่น เมนู รูปภาพ โฆษณา เป็นต้น
- ควรระวังการจัดเรียงเนื้อหาในเว็บไซต์เมื่อเปิดด้วยโทรศัพท์มือถือ เพราะขนาดจอที่แคบทำ ให้ต้องเรียงเนื้อหาต่อกันยาวจนเกินไป
- ควรเตรียมรูปให้เหมาะกับหน้าจอ เมื่อเปิดด้วยหน้าจอที่ขนาดเล็ก ก็ให้โหลดรูปที่มีขนาดเล็ก ไม่อย่างนั้นจะทำให้เสียเวลาโหลดซึ่งจะส่งผลเสียต่อผู้ใช้ และได้คะแนน Page Speed ต่ำซึ่ง เป็นคะแนนจากการวัดความเร็วในการโหลดหน้าเว็บไซต์จาก Google ซึ่งจะส่งผลเสียต่อ การทำ SEO อีกด้วย

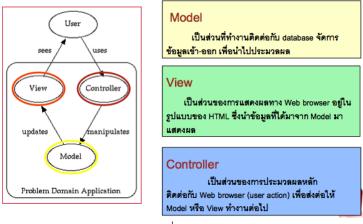
2. Model-View-Controller (MVC)

Model-View-Controller (MVC) [2] คือ สถาปัตยกรรมซอฟแวร์ (software architecture) ที่ มีการแบ่งแยกระบบออกเป็น 3 ส่วนหลักๆ ได้แก่ data model, user interface, and control logic



ภาพประกอบที่ 2.1 MVC

ที่มา: https://www.guru99.com/mvc-tutorial.html



ภาพประกอบที่ 2.2 architecture

ที่มา: https://basketman.wordpress.com/2009/11/04/mvc-model-view-controller/

โดยสถาปัตยกรรมแบบ Model-View-Controller (MVC) ได้แบ่งการพัฒนาออก เป็น 3 ส่วน อธิบายได้ดังนี้

- (1) Model (M) [3] หมายถึง ส่วนที่ทำหน้าที่จัดการเกี่ยวกับข้อมูลทุกรูปแบบ เช่น การรับ ข้อมูลจากอินพุตต่าง ๆ การบันทึกข้อมูล หรือ การจัดการฐานข้อมูล โดย Model จะทำ หน้าที่ในการแปลงข้อมูลไม่ว่าจะมาจากที่ไหนก็ตาม ให้อยู่ในรูปแบบที่ระบบเข้าใจและ สามารถนำไปใช้งานต่อได้ ยกตัวอย่างเช่น เราจะใช้ Model ในการเชื่อมต่อกับฐานข้อมูล MySQL และ MongoDB ซึ่งเป็นฐานข้อมูลคนละประเภทกัน โดยใช้ Model คนละตัว เชื่อมต่อกับฐานข้อมูลแต่ละประเภทแล้วแปลงผลลัพธ์ออกมาให้เป็นรูปแบบเดียวกัน (เช่น JSON) ซึ่งผลลัพธ์ที่ได้จะออกมาเหมือน ๆ กันทำให้เราสามารถเชื่อมต่อกับฐานข้อมูลใด ๆ ก็ ได้ เพียงแค่เปลี่ยน Model
- (2) View (V) [4] หมายถึง ส่วนของการแสดงผล หรือส่วนที่จะปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งาน (User Interface) หน้าที่ของ view ในการเขียนโปรแกรมแบบ MVC คือคอยรับคำสั่งจากส่วนของ Controller และ End User เริ่มแรก View อาจจะได้รับคำสั่งจาก Controller ให้แสดงผล หน้า Home และเมื่อผู้ใช้งานหน้าเว็บกดปุ่มสั่งชื้อ View จะส่งข้อมูลไปให้ Controller เพื่อ ประมวลผลและแสดงบางอย่างจาก Action นั้น
- (3) Controller (5) หมายถึง ส่วนของการเริ่มทำงาน และรับคำสั่ง โดยที่คำสั่งนั้นจะเกิดขึ้นใน ส่วนการติดต่อกับผู้ใช้งานคือ view เมื่อผู้ใช้งานทำการ Interactive กับ UI view จะเกิด เหตุการณ์หรือข้อมูลบางอย่างขึ้น ตัววิวจะส่งข้อมูลนั้นมายัง controller ตัว controller จะ ทำการประมวลผลโดยบางคำสั่งอาจจะต้องไปติดต่อกับ model ก่อนเพื่อทำการประมวลผล

ข้อมูลอย่างถูกต้องเรียบร้อยแล้วก็จะส่งไปยัง view เพื่อแสดงผลตามคำสั่งที่ end user ร้อง ขอมา Controller จะทำหน้าที่เป็นตัวกลางระหว่าง Model และ View ให้ทำงานร่วมกัน อย่างมีประสิทธิภาพและตรงกับความต้องการของ End User มากที่สุด

3. Framework

Framework [6] หมายถึง สิ่งที่เข้ามาช่วยกำหนดกรอบของการทำงานให้เป็นไปในทางเดียวกัน ปัญหาที่พบเป็นประจำในการทำงานร่วมกันในอดีตคือ แต่ละคนจะเขียนโค้ดไม่เหมือนกันทำให้เวลาแก้ งานหรือพัฒนาต่อจะไม่เข้าใจ เพราะไม่ได้มีการกำหนดข้อตกลงกันไว้ล่วงหน้า Framework จะเข้ามา แก้ปัญหาในจุดนี้ โดยมันจะเป็นตัวกำหนดให้สมาชิกในทีมเข้าใจตรงกันและปฏิบัติไปในแนวทางเดียวกัน

ข้อดีของ Framework

- Suitable for Teamwork คือ Framework มีการออกแบบโปรแกรมเป็นแบบ MVC ดังนั้น สามารถแบ่งงานได้ชัดเจนและแยกจากกันอย่างเด็ดขาด ระหว่าง frontend developer / backend developer / database developer ทำให้การพัฒนาโปรเจคเป็นไปได้โดยเร็ว เพราะสามารถทำงานทั้งสามประเภทไปพร้อม ๆ กันได้
- ลดเวลาในการสร้าง Create, Read, Update และ Delete หรือ CRUD เพราะ
 Framework ส่วนใหญ่มีระบบ Generator ให้ พูดง่าย ๆ ว่า Gen Code Insert Update
 Delete ให้ได้เลย ลดเวลาในการเขียนส่วนนี้ไป
- มีระบบในการเชื่อมต่อไปยังฐานข้อมูลได้มากกว่า 1 ชนิด เช่น เชื่อมต่อไปยัง MySQL, MS SQL และอื่น ๆ ได้หลากหลาย (ทั้งนี้ขึ้นกับความสามารถของแต่ละ Framework)

ข้อเสียของ Framework

- มี Class จำนวนมากมาย เพื่อให้การทำงานอย่างเป็นระบบ ทำให้ต้องเขียน Class ที่เป็นตัว ช่วยให้ผู้พัฒนาใช้ แต่บาง Class อาจไม่จำเป็น
- ใช้เวลาในการเรียนรู้และศึกษาธรรมเนียมของการเขียนโปรแกรมใน Framework นั้น ๆ
- ด้วยความที่ออกแบบให้มันยืดหยุ่นมากเลยต้องเขียน MVC เองตั้งแต่แรก
- ไม่เหมาะกับการเขียนระบบขนาดเล็ก

4. Bootstrap

Bootstrap [7] คือ Front-end Framework ที่ได้รวม HTML, CSS และ JS เข้าด้วยกัน สำหรับพัฒนา Web ที่รองรับทุก Smart Device หรือเรียกว่า Responsive Web หรือ Mobile First Bootstrap ถูกพัฒนาขึ้นโดยทีมงานจาก Twitter หรือ Twitter.com ที่มากความสามารถ Bootstrap ไม่ใช่แค่ CSS Framework สำหรับ HTML Web ธรรมดาเท่านั้น แต่เป็น Framework สำหรับ CMS ด้วย และBootstrap มีความสามารถมากมายทำให้ Bootstrap ไม่ใช่แค่ CSS Framework สำหรับ HTML Web ธรรมดาเท่านั้น แต่เป็น Framework สำหรับ CMS ด้วย

Bootstrap มีจุดเด่นที่สามารถอธิบายได้ดังนี้

- (1) Theme จะเห็นได้ว่า bootstrap สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบได้มากมายจากไฟล์ CSS โดย สามารถแก้ไขได้ด้วยตนเอง หรือดาวน์โหลดจากอินเตอร์เน็ตได้ฟรี ไม่มีลิขสิทธิ์
- (2) Responsive Design ตัว bootstrap เองมีการพัฒนาโดยคำนึงถึงหลักการ mobile-first approach หรือการพัฒนาเว็บแอพพลิเคชัน โดยโฟกัสไปที่หน้าจอขนาดเล็กก่อน ซึ่งวิธีนี้ ถือเป็น best practice ของการทำ responsive web ในปัจจุบัน นอกจากนี้ CSS ของ bootstrap จะรวม responsive features มาให้ในตัว รองรับการทำงานกับทุกอุปกรณ์
- (3) Grid System ใน bootstrap มีการออกแบบการใช้คอลัมน์คือ mobile-first responsive fluid grid system โดยมีจำนวน 12 คอลัมน์ ผู้ออกแบบสามารถกำหนดขนาดของคอลัมน์ ให้กับ devices ในแต่ละแบบได้
- (4) Components ใน bootstrap มี Component style sheets สำหรับสิ่งที่ต้องใช้บ่อย ๆ ไม่ว่าจะเป็น navigation, breadcrumbs รวมไปถึง pagination JavaScript jQuery plugins ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น modal, carousel หรือ tooltip เป็นต้น
- (5) Browser support ตัว bootstrap รองรับการแสดงผลกับ Internet Explorer 8 ขึ้นไป ส่วน Browser อื่นนั้นยังคงรองรับอยู่ แต่เราต้องใส่ respond.js เพิ่มเข้าไปด้วย เพื่อทำให้ใช้ media queries ได้

5. JavaScript

จาวาสคริปต์ (JavaScript) [8] เป็นภาษาคอมพิวเตอร์สำหรับการเขียนโปรแกรมบนระบบ อินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นภาษาสคริปต์เชิงวัตถุ สามารถใช้ร่วมกับภาษา HTML เพื่อการสร้างและพัฒนา เว็บไซต์ ทำให้เว็บไซต์มีการเคลื่อนไหว สามารถตอบสนองผู้ใช้งานได้มากขึ้น ซึ่งมีวิธีการทำงานใน ลักษณะการแปลความและดำเนินงานไปทีละคำสั่ง เรียกว่า Object Oriented Programming ที่มี เป้าหมายในการออกแบบและพัฒนาโปรแกรมในระบบอินเทอร์เน็ต สำหรับผู้เขียนภาษา HTML สามารถทำงานข้ามแพลตฟอร์มได้ โดยทำงานร่วมกับภาษา HTML และภาษาจาวา (Java) ได้ทั้งฝั่ง โคลเอนต์ (Client) และฝั่งเชิร์ฟเวอร์ (Server) ซึ่งมีลักษณะการเขียนแบบ โปรโตไทพ (Prototypedbased Programming) ส่วนมากใช้ในหน้าเว็บเพื่อประมวลผลข้อมูลที่ฝั่งของผู้ใช้งาน แต่ก็ยังมีใช้เพื่อ เพิ่มเติมความสามารถในการเขียนสคริปต์โดยฝังอยู่ในโปรแกรมอื่น ๆ

จาวาสคริปต์ (JavaScript) ถูกพัฒนาขึ้นโดย Netscape Communications Corporation โดย ใช้ชื่อว่า Live Script ออกมาพร้อมกับ Netscape Navigator 2.0 เพื่อใช้สร้างเว็บเพจโดยติดต่อกับ เซิร์ฟเวอร์แบบ Live Wire ต่อมาเน็ตสเคปจึงได้ร่วมมือกับ บริษัทซันไมโครซิสเต็มส์ปรับปรุงระบบของ บราวเซอร์ เพื่อให้สามารถติดต่อใช้งานกับภาษาจาวาได้ และได้ปรับปรุง LiveScript ใหม่ เมื่อ ปี 2538 แล้วตั้งชื่อใหม่ว่า JavaScript แล้วตั้งชื่อใหม่ว่า JavaScript ซึ่งสามารถทำให้การสร้างเว็บเพจ มีลูกเล่น ต่าง ๆ มากมาย และยังสามารถโต้ตอบกับผู้ใช้ได้อย่างทันที เช่น การใช้เมาส์คลิก หรือ การกรอก ข้อความในฟอร์ม เป็นต้น

เนื่องจาก JavaScript ช่วยให้ผู้พัฒนาสามารถสร้างเว็บเพจได้ตรงกับความต้องการ และมีความ น่าสนใจมากขึ้น ประกอบกับเป็นภาษาเปิด ที่ใครก็สามารถนำไปใช้ได้ ดังนั้นจึงได้รับความนิยมเป็นอย่าง สูง มีการใช้งานอย่างกว้างขวาง รวมทั้งได้ถูกกำหนดให้เป็นมาตรฐานโดย ECMA การทำงานของ JavaScript จะต้องมีการแปลความคำสั่ง ซึ่งขั้นตอนนี้จะถูกจัดการโดยบราวเซอร์ (เรียกว่าเป็น client-side script) ดังนั้น JavaScript จึงสามารถทำงานได้ เฉพาะบนบราวเซอร์ที่สนับสนุน ซึ่งปัจจุบัน บราวเซอร์เกือบทั้งหมดก็สนับสนุน JavaScript แล้ว อย่างไรก็ดี สิ่งที่ต้องระวังคือ JavaScript มีการ พัฒนาเป็นเวอร์ชั่นใหม่ ๆ ออกมาด้วย ดังนั้นถ้านำโค้ดของเวอร์ชั่นใหม่ ไปรันบนบราวเซอร์รุ่นเก่าที่ยัง ไม่สนับสนุน ก็อาจจะทำให้เกิด error ได้

ข้อดีและข้อเสียของ JavaScript

การทำงานของ JavaScript เกิดขึ้นบนบราวเซอร์ (เรียกว่าเป็น client-side script) ดังนั้นไม่ว่า จะใช้เชิร์ฟเวอร์อะไร หรือที่ไหน ก็ยังคงสามารถใช้จาวาสคริปต์ ในเว็บเพจได้ ต่างกับภาษาสคริปต์อื่น เช่น Perl, PHP, หรือ ASP ซึ่งต้องแปลความและทำงานที่ตัวเครื่องเซิร์ฟเวอร์ (เรียกว่า server-side script) ดังนั้นจึงต้องใช้บนเซิร์ฟเวอร์ ที่สนับสนุนภาษาเหล่านี้เท่านั้น อย่างไรก็ดี จากลักษณะดังกล่าวก็ ทำให้ JavaScript มีข้อจำกัด คือไม่สามารถรับและส่งข้อมูลต่าง ๆ กับเซิร์ฟเวอร์โดยตรง เช่น การอ่าน ไฟล์จากเซิร์ฟเวอร์ เพื่อนำมาแสดงบนเว็บเพจ หรือรับข้อมูลจากผู้ชม เพื่อนำไปเก็บบนเซิร์ฟเวอร์ เป็น ต้น ดังนั้นงานลักษณะนี้ จึงยังคงต้องอาศัยภาษา server-side script อยู่ปัจจุบันมีการใช้จาวาสคริปต์ที่ ฝังอยู่ในเว็บเบราว์เซอร์ในหลายรูปแบบ เช่น ใช้เพื่อสร้างเนื้อหาที่เปลี่ยนแปลงเสมอภายในเว็บเพจ, ใช้ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่ผู้ใช้กรอกก่อนนำเข้าระบบ, ใช้เพื่อเข้าถึงข้อมูลที่อยู่ภายใต้ โครงสร้างแบบ Document Obiect Model (DOM) เป็นต้น

นอกจากนี้จาวาสคริปต์ยังถูกฝังอยู่ในแอปพลิเคชันต่าง ๆ นอกเหนือจากเว็บเบราว์เซอร์ได้อีก ด้วย เช่น widget ของ Yahoo! เป็นต้น โดยรวมแล้วจาวาสคริปต์ถูกใช้เพื่อให้นักพัฒนาโปรแกรม สามารถเขียนสคริปต์เพื่อสร้างคุณสมบัติพิเศษต่าง ๆ เพิ่มเติมจากที่มีอยู่บนแอปพลิเคชันดังเดิม โปรแกรมใด ๆ ที่สนับสนุนจาวาสคริปต์จะมีตัวขับเคลื่อนจาวาสคริปต์ (JavaScript Engine) ของตัวเอง เพื่อเรียกใช้งานโครงสร้างเชิงวัตถุของโปรแกรมหรือแอปพลิเคชันนั้น ๆ

6. HTML

HTML [9] ย่อมาจาก HyperText Markup Language เป็นภาษาคอมพิวเตอร์ที่ใช้สร้างหน้า เว็บ (WebPage) ในรูปแบบของไฟล์ HTML (คือไฟล์ที่มีนามสกุลเป็น.htm หรือ.html) ซึ่งมีเว็บ เบราว์เซอร์ (WebBrowser) เป็นโปรแกรมที่ใช้แปลงไฟล์HTML เพื่อแสดงผลในรูปของหน้าเว็บ ไฟล์ HTML เป็นไฟล์รหัสแอสกี (ASCII) ถูกบันทึกในรูปของไฟล์เอกสาร (Text File) ที่สามารถถูกสร้างจาก โปรแกรมสร้างไฟล์ข้อความ (Text Editor) เช่น Notepad หรือ Word Processing ทั่ว ๆ ไป ซึ่ง ลักษณะของไฟล์HTML ประกอบไปด้วยแท็ก (Tag) ต่าง ๆ ที่เป็นคำ สั่งของ HTML ซึ่งแท็กจะอยู่ภายใน เครื่องหมาย < และ > แท็กใน HTML แบ่งเป็น 2 ประเภทคือคอนเทนเนอร์แท็ก (Container Tag) และแท็กเปล่า (EmptyTag) โดยที่คอนเทนเนอร์แท็ก ประกอบไปด้วยแท็กเปิด และแท็กปิด โดยที่แท็ก ปิดจะมีเครื่องหมาย / น้ำหน้าแท็ก เช่น <H1>. . .</H1> ส่วนแท็กเปล่าจะมีแท็กเปิดอย่างเดียว เช่น <HR> ซึ่งแท็กจะถูกเขียนด้วยตัวอักษรพิมพ์ใหญ่หรือพิมพ์เล็กก็ได้จะไม่มีผลต่อการแสดงผลของเว็บ เบราว์เซอร์ เช่น
,
,
 หรือ
 เว็บเบราว์เซอร์จะแปลความหมายเหมือนกัน โครงสร้างไฟล์ HTML แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนหัวเรื่อง (Head Section) และส่วนเนื้อหา (Body Section) โดยจะมีแท็ก <HTML> และ </HTML> เป็นตัวกำหนดขอบเขตไฟล์ซึ่งส่วนหัวเรื่อง มีไว้ กำหนดข้อมูลเฉพาะของหน้าเว็บ เช่น ชื่อเรื่องของเว็บภายในแท็ก <HEAD> และ</HEAD> และ สำหรับส่วนเนื้อหามีไว้กำหนดรายละเอียดต่าง ๆ ที่ต้องการแสดงบนหน้าเว็บ เช่น ข้อความ และรูปภาพ ภายในแท็ก <BODY> และ </BODY>

ภาพประกอบที่ 2.3 โครงสร้างไฟล์ HTML

7. CSS

CSS [10] ย่อมาจาก Cascading Style Sheet มักเรียกโดยย่อว่า "สไตล์ชีต" คือภาษาที่ใช้เป็น ส่วนของการจัดรูปแบบการแสดงผลเอกสาร HTML โดยที่ CSS กำหนดกฎเกณฑ์ในการระบุรูปแบบ (หรือ "Style") ของเนื้อหาในเอกสาร อันได้แก่ สีของข้อความ สีพื้นหลัง ประเภทตัวอักษร และการจัด วางข้อความ ซึ่งการกำหนดรูปแบบ หรือ Style นี้ใช้หลักการของการแยกเนื้อหาเอกสาร HTML ออก จากคำสั่งที่ใช้ในการจัดรูปแบบการแสดงผล กำหนดให้รูปแบบของการแสดงผลเอกสาร ไม่ขึ้นอยู่กับ เนื้อหาของเอกสาร เพื่อให้ง่ายต่อการจัดรูปแบบการแสดงผลลัพธ์ของเอกสาร HTML โดยเฉพาะในกรณี ที่มีการเปลี่ยนแปลงเนื้อหาเอกสารบ่อยครั้ง หรือต้องการควบคุมให้รูปแบบการแสดงผลเอกสาร HTML มีลักษณะของความสม่ำเสมอทั่วกันทุกหน้าเอกสารภายในเว็บไซต์เดียวกัน โดยกฎเกณฑ์ในการกำหนด รูปแบบ (Style) เอกสาร HTML ถูกเพิ่มเข้ามาครั้งแรกใน HTML 4.0 เมื่อปีพ.ศ. 2539 ในรูปแบบของ CSS level 1 Recommendations ที่กำหนดโดย องค์กร World Wide Web Consortium หรือ W3C

8. PHP

PHP [11] คือ ภาษาคอมพิวเตอร์ในลักษณะเซิร์ฟเวอร์-ไซด์ สคริปต์และเป็นภาษาที่อยู่ใน ลิขสิทธิ์ของโอเพนซอรส์ (Open source) ปัจจุบันนิยมนำภาษาพีเอชพีมาใช้ในการพัฒนาเว็บไซต์ นอกจากจะง่ายต่อการพัฒนาและสามารถโต้ตอบได้รวดเร็ว อีกทั้งยังสามารถทำงานร่วมกับ ระบบปฏิบัติการ ได้เกือบทุก Platform เช่น Windows, Unix (Linux), Mac เป็นต้น และจะทำการ แสดงผลออกมาในรูปแบบ HTML เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถเรียกแสดงผลผ่านได้เว็บบราวเซอร์ ในภาษา PHP นั้นจะมีรากฐานโครงสร้างคำสั่งมาจากภาษาซี ภาษาเพิร์ล และภาษาจาวา ซึ่งง่ายต่อการเรียนรู้

PHP [12] เป็นภาษาจำพวก Scripting Language คำสั่งต่าง ๆ จะเก็บอยู่ในไฟล์ที่เรียกว่า สคริปต์ (Script) และเวลาใช้งานต้องอาศัยตัวแปลชุดคำสั่ง ตัวอย่างของภาษาสคริปต์เช่น JavaScript, Perl เป็นต้น ลักษณะของ PHP ที่แตกต่างจากภาษาสคริปต์แบบอื่น ๆ คือ PHP ได้รับการพัฒนาและ ออกแบบมาเพื่อใช้งานในการสร้างเอกสารแบบ HTML โดยสามารถสอดแทรกหรือแก้ไขเนื้อหาได้โดย อัตโนมัติ ดังนั้นจึงกล่าวว่า PHP เป็นภาษาที่เรียกว่า Server-Side หรือ HTML-Embedded Scripting Language เป็นเครื่องมือที่สำคัญชนิดหนึ่ง ที่ช่วยให้เราสามารถสร้างเอกสารแบบ Dynamic HTML ได้ อย่างมีประสิทธิภาพและมีลูกเล่นมากขึ้น อาจจะกล่าวได้ว่า PHP ได้รับการพัฒนาขึ้นมา เพื่อ แทนที่Server Side Include (SSI) รูปแบบเดิม ๆ โดยให้มีความสามารถ และมีส่วนเชื่อมต่อกับ เครื่องมือชนิดอื่นมากขึ้น เช่น ติดต่อกับคลังข้อมูลหรือ Database

ข้อดีของภาษา PHP

- สร้างฟอร์มโต้ตอบ หรือรับส่งข้อมูลกับผู้ใช้ได้
- แทรกโค้ด PHP เข้าไประหว่างโค้ดภาษา HTML ได้ทันที
- มีฟังก์ชันสนับสนุนการทำงานที่หลากหลาย

- สามารถติดต่อกับฐานข้อมูลได้หลากหลาย เช่น Access MySQL Oracle SQLServer
- สนับสนุนการติดต่อกับโปรโตคอลได้หลากหลาย เช่น HTTP POP3 ใช้งานได้ฟรี เพราะเป็น Opensource
- ใช้งานได้บนทุกระบบปฏิบัติการ ไม่ว่าจะเป็น UNIX, Linux หรือ Windows
- ภาษาสคริปต์ใช้คำสั่งที่เข้าใจง่าย
- ใช้ร่วมกับคำสั่ง XML ได้ทันที

9. MySQL

MySQL [13] เป็นโปรแกรมจัดการฐานข้อมูลแบบ Relational Database Management System (RDBMS) ซึ่งได้รับการพัฒนาขึ้นมาจากชาวสวีเดน 2 คน ชื่อ David Axmark, Allan Larsson และชาวฟินแลนด์ 1 คน Michael "Monty" Widenius ซึ่งได้จัดตั้งบริษัทที่ชื่อว่า MySQL ซึ่ง โปรแกรมจัดการฐานข้อมูลนี้ได้ถูกพัฒนามาตั้งแต่ปี 1979 แต่ได้เปิดให้ใช้งานจริงเมื่อปี 1996 และ MySQL ยังเป็นโปรแกรมที่ได้รับรางวัล Linux Journal Reader 's Choice Award 3 ปีซ้อน ซึ่งเป็น เครื่องการันตีความสามารถของโปรแกรมนี้ได้อย่างยอดเยี่ยม ในปัจจุบันได้ถูดซื้อไปอยู่กับเจ้าของคน ใหม่ที่บริษัทว่า ซันไมโครซิสเต็มส์ (Sun Microsystems, Inc.) ถึงแม้ว่าจะมีการขาย MySQL ให้กับ Sun แล้วแต่โปรแกรมนี้ก็ยังมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องทำให้กลายเป็นโปรแกรมที่ทุกคนเลือกใช้งาน

ความสามารถที่ทำให้ MySQL กลายเป็นโปรแกรมจัดการฐานข้อมูลที่ทุกคนไว้ว่างใจก็คือการ สนับสนุนการทำงาน ได้เกือบทุกระบบปฏิบัติการณ์ อาทิเช่น Windows และ Linux เป็นต้น นอกจากนั้น MySQL ยังเป็นที่นิยมในการนำไปใช้งานกับ Web Application เป็นอย่างมาก ซึ่งใน ปัจจุบันเกือบทุกเว็บไซต์ได้ใช้งานโปรแกรม MySQL ทั้งสิ้น

นอกจากความสามารถในการรองรับระบบปฏิบัติการหลากหลายรุ่นแล้ว ความสามารถในการ จัดการต่าง ๆ ก็ทำได้ดีอีกด้วย ซึ่งจุดเด่นของ MySQL นั้นก็คือความเร็ว เมนูการใช้งานที่สะดวกสบาย พร้อมกับความเอาใจใส่ในการดูแลด้วยการอัพเดทความสามารถของโปรแกรม MySQL จากผู้ผลิตอยู่ เรื่อย ๆ ทำให้ MySQL มีความสามารถใหม่และแก้ไขข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นอยู่เสมอ

MySQL เป็นฐานข้อมูลที่มีการจัดการฐานข้อมูลแบบโครงสร้าง ซึ่งข้อมูลที่ได้รวบรวมมาจะอยู่ใน รูปแบบของตาราง เพื่อช่วยให้สามารถเข้าหาและสืบค้นข้อมูลได้ง่ายกว่าการเก็บข้อมูลเป็นไฟล์ ซึ่งการ เก็บข้อมูลแบบตารางนั้นส่งผลให้การทำงานของ MySQL นั้นทำงานได้รวดเร็วและยืดหยุ่น และข้อมูล ทุก ๆ ตารางจะเชื่อมโยงกันทำให้สามารถจัดการข้อมูลต่าง ๆ ได้ตามต้องการ

ประโยชน์ของฐานข้อมูล MySQL

โปรแกรม MySQL นั้นเป็นโปรแกรมจัดการฐานข้อมูลที่มีด้วยกัน 2 แบบคือ Open Source License แบบใช้งานได้พรีและแบบ Commercial License แบบธุรกิจ ซึ่งสามารถเลือกใช้งานได้ตาม ลักษณะการใช้งาน โดยประโยชน์และความสามารถของ MySQL ส่งผลให้สามารถใช้งานได้หลายด้าน ด้วยกันเริ่มจาก การใช้ร่วมกับเครื่องบริการเว็บ (Web Server) ซึ่ง MySQL ถูกออกแบบให้สามารถ ทำงานร่วมกับฮาร์ดแวร์ตัวอื่น ๆ ได้ พร้อมกันนั้นยังรองรับภาษาคอมพิวเตอร์ได้อย่างหลากหลาย อีกทั้ง MySQL ยังสามารถ จัดการข้อมูลที่มีขนาดใหญ่ได้เป็นอย่างดี จึงเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ทุกคนเลือกใช้ MySQL เป็นโปรแกรมจัดการฐานของข้อมูลภายในเครื่อง Server การใช้งานด้านกราฟฟิก (Graphical) เป็นอีกหนึ่งในความสามารถของ MySQL ที่รองรับการทำงานด้านกราฟฟิก (GUI) โดยมีโปรแกรมต่าง ๆ รองรับมากมายอาทิเช่น phpMyAdmin, Navicat, OpenOffice.org, SQLBuddy, Sequel Pro, SQLYog, Toad for MySQL, Adminer, DaDaBIK นอกจากโปรแกรมที่กล่าวมาแล้วนั้น ยังมีอีกหลาย โปรแกรมที่ให้การสนับสนุนการทำงานของ MySQL การใช้งาน MySQL ในด้านการเขียนโปรแกรมนั้น MySQL สามารถรองรับระบบการทำงานได้หลายหลายระบบ อาทิเช่น AIX, BSDi, FreeBSD, HP-UX, eComStation, i5/OS, IRIX, Linux, Mac OS X, Microsoft Windows, NetBSD, Novell NetWare, OpenBSD, OpenSolaris, OS/2 Warp, QNX, Solaris, Symbian, SunOS และอื่น ๆ อีกมาย

10. Web Services

Web Services[14] คือระบบซอฟต์แวร์ที่ออกแบบมา เพื่อสนับสนุนการแลกเปลี่ยนข้อมูล ระหว่างเครื่องคอมพิวเตอร์ผ่านระบบเครือข่าย โดยที่ภาษาที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารระหว่างเครื่อง คอมพิวเตอร์ คือ XML เว็บเซอร์วิสมีอินเทอร์เฟส ที่ใช้อธิบายรูปแบบข้อมูลที่เครื่องคอมพิวเตอร์ ประมวลผลได้ ลักษณะการให้บริการของ Web Services นั้น จะถูกเรียกใช้งานจาก application อื่น ๆ ในรูปแบบ RPC (Remote Procedure Call) ซึ่งการให้บริการจะมีเอกสารที่อธิบายคุณสมบัติของ บริการกำกับไว้ โดยภาษาที่ถูกใช้เป็นสื่อในการแลกเปลี่ยนคือ XML ทำให้สามารถเรียกใช้ Component ใด ๆ ก็ได้ ในระบบ หรือ Platform ใด ๆ ก็ได้ บน Protocol HTTP ซึ่งเป็น Protocol สำหรับ World Wide Web หรืออินเทอร์เน็ต อันเป็นช่องทางที่ได้รับการยอมรับทั่วโลกในการ ติดต่อสื่อสารกันระหว่าง Application กับ Application ในปัจจุบัน

ประโยชน์ของ Web Services

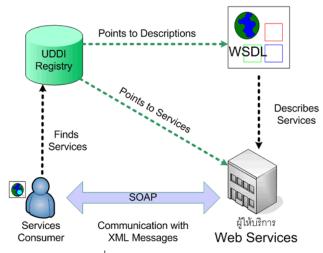
- Web Services ช่วยให้การเข้าถึงข้อมูลสารสนเทศจากแอพพลิเคชันที่ต่างกันเป็นไปโดยง่าย โดยแอพพลิเคชันนั้น ๆ สามารถเขียนด้วย Java และรันอยู่บน Sun Solaris Application Server หรืออาจจะเขียนด้วย C++ และรันอยู่บน Windows NT หรืออาจะเขียนด้วย Perl และรันอยู่บนเครื่อง Linux ซึ่งมาตรฐานของ Web Service ทำให้อินเทอร์เฟซของแอพ

- พลิเคชันเหล่านี้ ถูกอธิบายโดย WSDL และทำให้อยู่ในมาตรฐานของ UDDI หลังจากนั้น จึง สามารถติดต่อสื่อสารถึงกันโดย XML ผ่าน SOAP อินเตอร์เฟซ
- Web Services สามารถถูกเรียกใช้ภายในองค์กรเองหรือจากภายนอกองค์กร โดยผ่านไฟร์ วอล์ ดังนั้นจึงมีองค์กรใหญ่ ๆ มากมาย กำลังพัฒนาระบบที่มีอยู่ของตน ให้เข้ากับ Web Services ซึ่งนับเป็นการลงทุนที่คุ้มค่า เนื่องจาก Web Services สามารถเพิ่มศักยภาพใน การทำงานขององค์กร อีกทั้งลดค่าใช้จ่ายในการจัดการทรัพยากรขององค์กรได้อีกทางหนึ่ง
- นอกจากนั้น Web Services ยังสามารถใช้ร่วมกับ Web Application โดยส่งผ่านข้อมูล ทางอินเตอร์เน็ตได้อีกด้วยซึ่งนับเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพในการติดต่อสื่อสารกับลูกค้าหรือ หุ้นส่วน ถึงแม้จะต้องคำนึงถึงระบบรักษาความปลอดภัย และการจัดการรายการของข้อมูล อยู่ก็ตาม แต่ Web Services ได้ใช้มาตรฐานทั่วไปของ internet เรื่องดังกล่าวจึงนับเป็น เรื่องธรรมดาของการสื่อสารผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์

การทำงานของ Web Services

การทำงานของ Web Services ประกอบไปด้วย มาตรฐานหลัก 4 อย่าง ดังนี้

- (1) XML (Extensible Markup Language) เป็นภาษามาตรฐานที่ทุกระบบสนับสนุน ทำให้ ข้อมูลที่มีโครงสร้างของภาษา XML จะถูกนำไปประมวลผลต่ออย่างอัตโนมัติได้อย่าง ง่ายดาย ภาษา XML จึงถูกนำมาใช้เป็นภาษามาตรฐานในการแลกเปลี่ยนข้อมูลของ Web Services
- (2) SOAP (Simple Object Access Protocol) เป็นมาตรฐานของเทคโนโลยี Distributed Objects โดยทำหน้าที่ส่งข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ต ในรูปแบบของ XML ทำให้เรียกใช้งาน โปรแกรมข้ามระบบผ่านทางอินเทอร์เน็ตได้
- (3) WSDL (Web Services Description Language) เป็นภาษามาตรฐานที่ใช้สำหรับอธิบาย การใช้งานโปรแกรมที่เปิดให้บริการ ซึ่งเขียนขึ้นตามแบบมาตรฐาน XML ดังนั้น WSDL จึง เป็นเสมือนคู่มือให้กับระบบ เพื่อเรียนรู้วิธีการเรียกใช้งาน Web Services
- (4) UDDI (Universal Description, Discovery, and Integration) เป็นระบบมาตรฐานใน การอธิบายและค้นหา Web Services โดยเป็นตัวกลางให้ provider มาลงทะเบียนไว้ โดย ใช้ไฟล์ WSDL บอกรายละเอียดของบริษัทและบริการที่มีให้ ทำให้ Requestor สามารถ ค้นหาและทราบว่าบริษัทมีผลิตภัณฑ์และบริการอะไรบ้าง สามารถติดต่อขอดำเนินธุรกิจ การค้ากับบริษัทได้โดยอัตโนนัติผ่านทาง Web Services



ภาพประกอบที่ 2.4 การทำงานของ Web Services

ที่มา: https://www.mindphp.com/คู่มือ/73-คืออะไร/2194-ไ-หำพอรแห-คืออะไร.html

11. API (Application Programming Interface)

API[15] เป็นซอฟต์แวร์ที่ทำให้ระบบซอฟต์แวร์ต่าง ๆ เชื่อมต่อ และคุยกันได้ API แต่ละตัวจะ กำหนด specification ของตนซึ่งเมื่อชอฟต์แวร์อื่นเรียกขอบริการจาก API นั้น ตามข้อกำหนดนี้ ก็จะ ได้รับผลการบริการตามที่กำหนดและตกลงกันไว้ โดยผู้เรียกใช้ไม่จำเป็นต้องรู้วิธีการ implement หรือ รายละเอียดอื่นใดภายในโปรแกรมชอฟต์แวร์นั้น แม้โดยคำจำกัดความ API ไม่จำเป็นต้องเป็นการ เชื่อมต่อผ่านอินเตอร์เน็ตเท่านั้น (สามารถเรียกใช้ API ได้ แม้ชอฟต์แวร์แต่ละตัวอยู่บนเครื่องเดียวกัน) แต่สิ่งที่ทำให้ API มีผลกระทบอย่างมากกับการพัฒนาชอฟต์แวร์ในปัจจุบัน เพราะมันทำให้ชอฟต์แวร์ที่ เขียนต่างภาษากัน ระบบปฏิบัติการต่างกัน อยู่คนละมุมของโลก สามารถเรียกใช้งานกันได้ นั่นแปลว่า ชอฟต์แวร์ที่สร้างโดยองค์กร A สามารถเรียกใช้ชอฟต์แวร์ที่สร้างโดยองค์กร B ซึ่งอาจมีความเชี่ยวชาญ และทำผลิตภัณฑ์ที่ต่างกัน แต่อาจเสริมกันได้เป็นอย่างดี สร้างประโยชน์ให้กับผู้ใช้อย่างมาก ด้วย ลักษณะที่เป็น modular (การแยกเป็นส่วน ๆ) โปรแกรมเมอร์สามารถสร้างแอปพลิเคชันที่มี functionality มากมายได้ด้วยการเรียกใช้ API ของแต่ละบริการชอฟต์แวร์เฉพาะทางจากหลายที่ เสมือนการต่อชื้นส่วนเลโก้ ทำให้ได้แอปพลิเคชันสุดท้ายที่มีความสามารถสูงโดยที่โปรแกรมเมอร์นั้นไม่ จำเป็นต้องรู้สิ่งที่เกิดขึ้นภายในของชอฟต์แวร์ที่เรียกผ่าน API ต่าง ๆ เลย

HighCharts[16] เป็นระบบกราฟ API ที่มีความยืดหยุ่นและใช้งานง่าย สามารถสร้างกราฟและ แผนภูมิในรูปแบบต่าง ๆ ได้หลากหลาย เป็นเครื่องมือส่วนขยายการแสดงกราฟสำหรับการเขียน โปรแกรมที่หลากหลาย อาทิ .NET, PHP, Python, R, Java และก็ยังรวมไปถึงแอปพลิเคชันบน ระบบปฏิบัติการ iOS และ Android และก็รวมถึงรองรับการใช้งานกับเฟรมเวิร์คในการพัฒนาโปรแกรม ยอดนิยมอย่าง Angular, Vue และ React และเป็นระบบการทำกราฟที่เป็น JavaScript โดยจะทำงาน

ที่ฝั่ง Client ดังนั้นจึงจำเป็นจะต้องสร้างข้อมูลจากฐานข้อมูลให้อยู่ในรูปของ JavaScript เพื่อส่งให้ HightCharts แสดงผล

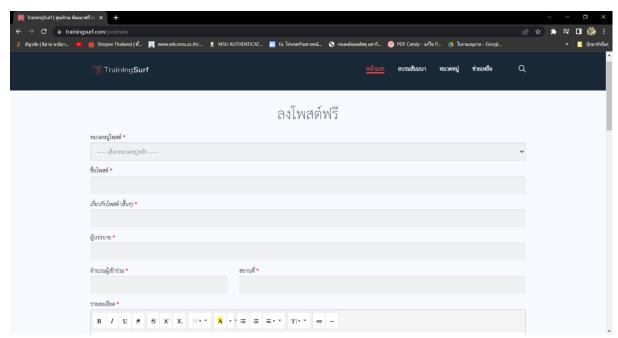
การเตรียมข้อมูลนั้นจะนำข้อมูลที่ได้ไปแสดง 2 ส่วนนั่นคือ ส่วนที่เป็นตาราง GridView และ ส่วนแสดงผลกราฟ

2.2 ระบบงานที่เกี่ยวข้อง

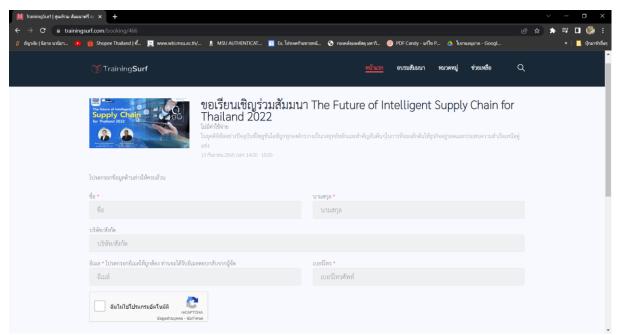
ตัวอย่างระบบที่เกี่ยวข้องกับระบบการจัดการอบรมสัมมนา (System of Training Management) มี 3 ระบบดังนี้

2.2.1 TrainingSurf

TrainingSurf เป็นเว็บไซต์ที่สามารถสร้างประกาศอบรมของตนเองได้ โดยที่ไม่ต้องทำการ สมัครสมาชิก เมื่อกรอกข้อมูลเพื่อทำการสร้างประกาศอบรมครบแล้วระบบจะส่งอีเมล์ไปที่อีเมล์ที่เรา กรอกไว้เพื่อให้ยืนยันการลงประกาศอบรมสัมมนาภายใน 24 ชั่วโมง หากไม่ทำการยืนยันประกาศของ เราจะถูกลบออกจากระบบ สามารถดูรายชื่อผู้เข้าร่วมได้ สามารถแก้ไขประกาศที่ลงได้ และสามาถลบ ประกาศที่ทำการประกาศไปแล้วได้ และยังสามารถลงชื่อสมัครเข้าร่วมการอบรมสัมมนาที่มีประกาศใน เว็บไซต์ได้อีกด้วย



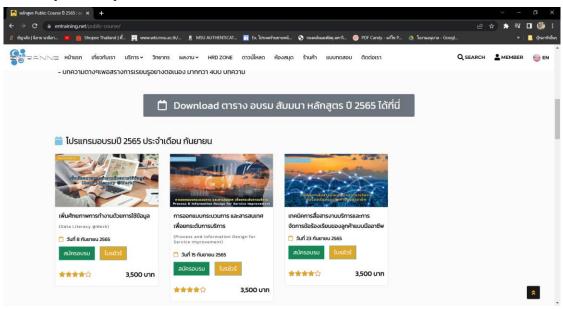
ภาพประกอบที่ 2.5 ตัวอย่างหน้าสร้างประกาศอบรม ที่มา: trainingsurf.com



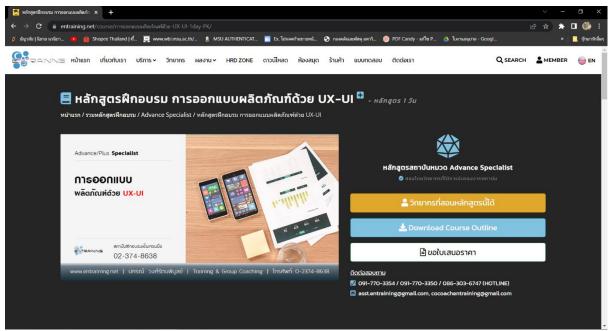
ภาพประกอบที่ 2.6 ตัวอย่างหน้าสมัครเข้าร่วมอบรม ที่มา: trainingsurf.com

2.2.2 En-Training

En-Training สามารถลงสมัครอบรมที่เป็น Public Training ได้ โดยที่ไม่ต้องสมัครสมาชิก และยังมีบริการให้คำปรึกษาในด้านต่าง ๆ เช่น ด้านการออกแบบโปรแกรมพัฒนาบุคลากร ด้าน การผลิตสื่อที่ใช้ในการพัฒนาบุคลากร และยังมีบริการรับจัดโปรแกรมฝึกอบรม รับออกแบบ หลักสูตรให้การผู้ที่สนใจ



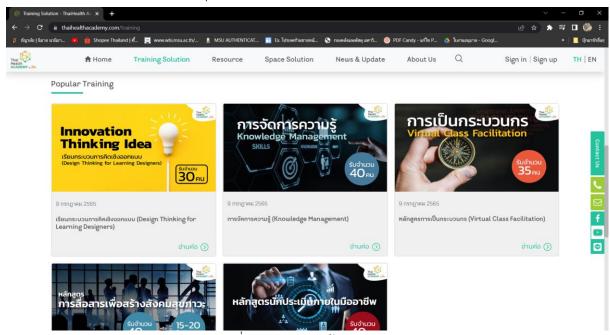
ภาพประกอบที่ 2.7 ตัวอย่างหน้าสร้างประกาศอบรม ที่มา: entraining.net



ภาพประกอบที่ 2.8 ตัวอย่างหน้าหลักสูตรอบรมที่ออบแบบไว้แล้ว ที่มา: entraining.net

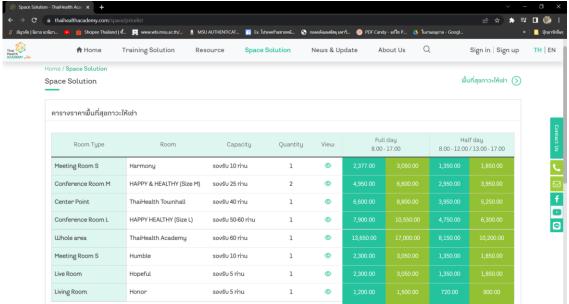
2.2.3 ThaiHealthAcademy

ThaiHealthAcademy สามารถสมัครเข้าร่วมการอบรมได้ โดยที่ไม่ต้องสมัครสมาชิก และ ยังมีคลังความรู้ที่มีทั้งบทความ e-book และวิดีโอ เพื่อให้ผู้ที่สนใจสามารถเรียนรู้ได้ และยังมีสถานที่ ให้เช่าเพื่อจัดกิจกรรมอบรมต่าง ๆ ได้อีกด้วย



ภาพประกอบที่ 2.9 ตัวอย่างหน้ากิจกรรมอบรม

ที่มา: thaihealthacademy.com



ภาพประกอบที่ 2.10 ตัวอย่างหน้ารายละเอียดราคาพื้นที่สุขภาวะให้เช่า ที่มา: thaihealthacademy.com

2.2.4 Thaitrainingzone

Thaitrainingzone เป็นเว็บไซต์ที่รวบรวมหลักสูตรอบรมและสัมมนาไว้มากมาย ที่ให้ผู้ใช้ สามารถเลือกสมัครได้หลากหลาย โดยที่ไม่ต้องสมัครสมาชิก อีกทั้งเว็บไซต์ยังมีบริการรับจัดฝึกอบรม ภายในองค์กรให้แก่ผู้ที่สนใจอีกด้วย



ภาพประกอบที่ 2.11 ตัวอย่างหน้าลงทะเบียนเข้าร่วมหลักสูตรฝึกอบรม ที่มา: thaitrainingzone.com



ภาพประกอบที่ 2.12 ตัวอย่างหน้ารับจัดฝึกอบรมภายในองค์กร ที่มา: thaitrainingzone.com

2.2.5 SET

SET เป็นเว็บไซต์ที่จัดอบรมเกี่ยวกับการงานและการลงทุน โดยผู้ที่สนใจจะต้องสมัครสมาชิก ของเว็บไซต์ก่อนจึงจะสามารถสมัครเข้าร่วมอบรมได้ และสามารถออกวุฒิบัตร e-Certification เพื่อ ยืนยันว่าได้ผ่านการเรียน ครบถ้วนตามหลักสูตรเรียบร้อยแล้ว



ภาพประกอบที่ 2.13 ตัวอย่างหน้าสมัครสมาชิก ที่มา: elearning.set.or.th

2.3 ตารางเปรียบเทียบ

ตารางที่ 2.1 ตารางเปรียบเทียบระบบที่เกี่ยวข้อง

ฟังกชั้นการ	Training	En-Training	ThaiHealth	Thaitrainin	SET	ระบบที่
ทำงาน	Surf		Academy	gzone		พัฒนา
สมัครเป็น		~	~		~	~
สมาชิก						
ล็อกอินระบบ		>	~		>	\
สามารถเพิ่ม	\					\
อบรม						
สามารถแก้ไข	\					\
อบรม						
สามารถแก้ไข	\					\
ข้อมูลการ						
ลงทะเบียนของ						
ผู้เข้าร่วมอบรม						
สามารถค้นหา	\	>	~	~	>	\
อบรมอื่น ๆ						
สามารถสมัคร	~	~	~	~	✓	~
เข้าร่วมอบรม						

เอกสารอ้างอิง

- [1] AUN Thai Laboratories Co., Ltd.(2017). WEB BLOG: Responsive Web Design คือ อะไร. Retrieved 16 July 2021 from https://seo-web.aun-thai.co.th/blog/web-blog-responsive-web-design/
- [2] Basketman.(2009). MVC (Model-View-Controller) คืออะไร. Retrieved 16 July 2021 from https://basketman.wordpress.com/2009/11/04/mvc-model-view-controller/
- [3] กรกฎ วิริยะ.(2018). MVC และ MMVC คืออะไร. Retrieved 16 July 2021 from https://somtum.kotchasan.com/mvc
- [4] codebee.(2016). MVC คืออะไร ทำความเข้าใจรูปแบบการเขียนโปรแกรม. Retrieved 16 July 2021 from https://www.codebee.co.th/labs/mvc-คืออะไร-ทำความเข้าใจรู/
- [5] นางสาวดวงกมล กลางสาทร.(2016). การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ โดยอีย เฟรมเวิร์ค สำหรับยูเซอริน คิดส. Retrieved 16 July 2021 from http://library.tni.ac.th/thesis/upload/files/CRT%20IT%202016/Duangkamol%20Kl angsathorn%20CRT%20IT%202016.pdf
- [6] นางสาวดวงกมล กลางสาทร.(2016). การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ โดยอีย เฟรมเวิร์ค สำหรับยูเซอริน คิดส. Retrieved 16 July 2021 from http://library.tni.ac.th/thesis/upload/files/CRT%20IT%202016/Duangkamol%20Kl angsathorn%20CRT%20IT%202016.pdf
- [7] นาภตยา ขุนทอง และคณะ.(2018). การพัฒนาระบบสารสนเทศด้านการบริหารจัดการซ่อม ระบบเครือข่ายและอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ด้วยบูทสแตรป เฟรมเวิร์ค. Retrieved 16 July 2021 from https://ph02.tci-thaijo.org/index.php/nkrafa-sct/article/view/159237
- [8] อาจารย์ภาชญา เชียวชาญ.(2020). การจัดการนวัตกรรมดิจิทัล. Retrieved 16 July 2021 from http://www.elfhs.ssru.ac.th/wipada_ch/pluginfile.php/868/course/summary/Chapter7-JavaScript.pdf
- [9] พิชิต วิจิตรบุญยรักษ์.(2017). HTML: ภาษาเขียนเว็บ. Retrieved 16 July 2021 from https://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal/july_sep_11/pdf/aw3 2.pdf
- [10] Wynnsoft-solution.com.(2016). CSS คืออะไร ? มีประโยชน์อย่างไรบ้าง. Retrieved 16 July 2021 from https://www.wynnsoft-solution.net/th/article/view/80/

- [11] W. Pongsr.(2012). Development of Web Application's developed with PHP and database MySQL Vulnerability Detecting and Risk Assessment. Retrieved 30 July 2021 from http://www.msit.mut.ac.th/thesis/Thesis_2555/097 การพัฒนาโปรแกรม ค้นหาช่องโหว่และประเมินความเสี่ยงในเว็บแอปพลิเคชั่น ที่พัฒนาด้วย PHP และใช้ ฐานข้อมูล MySQL.pdf.
- [12] ฝ่ายระบบสารสนเทศเพื่อการบริหาร. เอกสารประกอบการฝึกอบรม หลักสูตร 'การพัฒนา ระบบฐานข้อมูลเบื้องต้นด้วยภาษา PHP.'. Retrieved 30 July 2021 from http://infgis.rid.go.th/ data/docs/Training Manual/2017/PHP/ManualPHP.pdf.
- [13] เกร็ดความรู้.net. MySQL คืออะไร ประโยชน์ของฐานข้อมูล MySQL มีอะไรบ้าง. Retrieved 2 August 2021 from https://www.เกร็ดความรู้.net/mysql/
- [14] mindphp.com.(2018). Web Services คืออะไร เว็บเซิร์ฟวิส คือซอฟต์แวร์ที่ช่วยในการ แลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างคอมพิวเตอร์ผ่านระบบอินเตอร์เน็ต. Retrieved 2 August 2021 from https://www.mindphp.com/คู่มือ/73-คืออะไร/2194-ไ-หำพอรแห-คืออะไร.html
- [15] API คืออะไร. Retrieved 27 September August 2022 from : https://medium.com/skooldio/api-คืออะไร-264ee4186f2c
- [16] Extension การสร้างกราฟด้วย HighChart และ Drilldown Chart ใน Yii Framework 2.

 Retrieved 27 September August 2022 from :

 https://www.programmerthailand.com/tutorial/post/view?id=31&fbclid=lwAR1n9
 aWFPOnb5h3Rs9rND4-J2YcpwkUuQK RflcvDhKLKEe2JscZ2HZBSyY