

บทที่ 3

ขั้นตอนในการดำเนินโครงการ

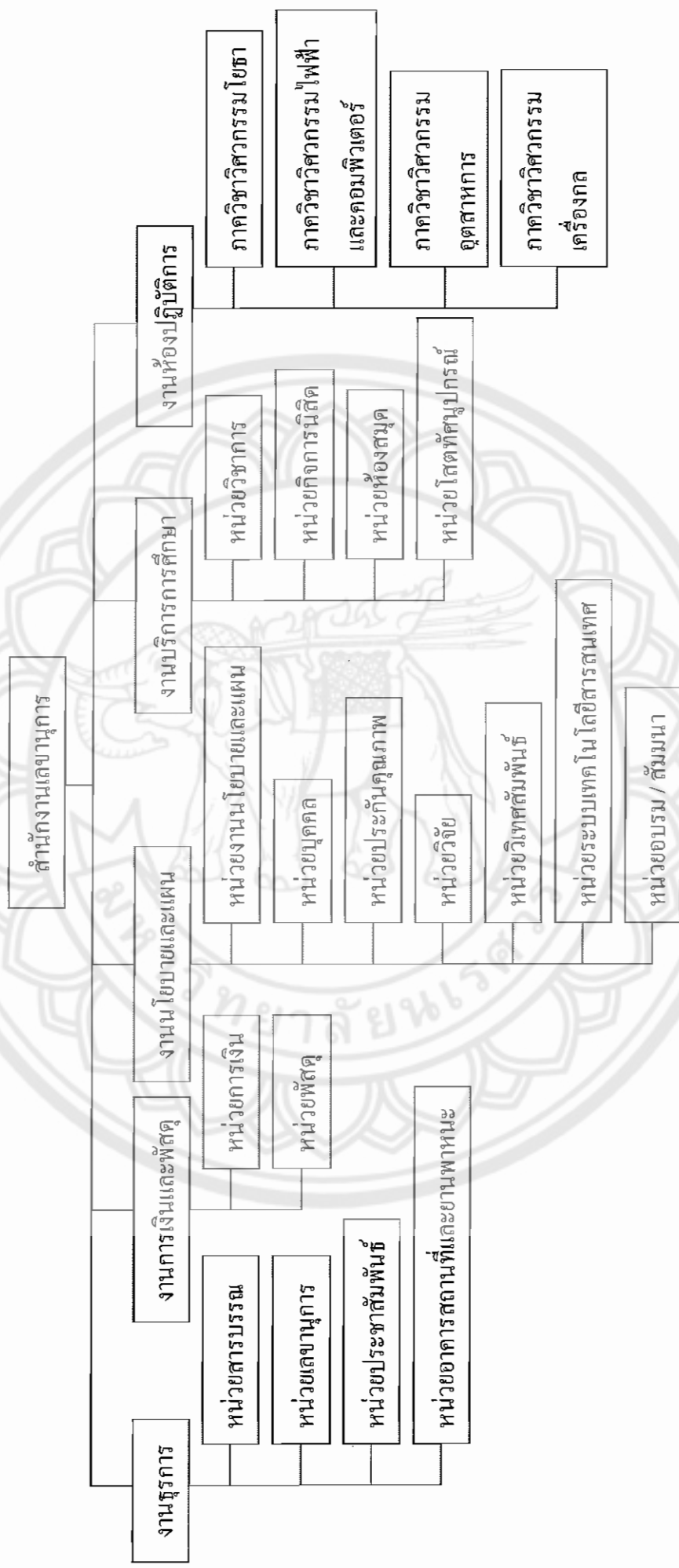
ในบทที่ 2 ได้กล่าวถึงหลักทฤษฎีและความรู้ที่ใช้ในการจัดทำระบบสารสนเทศแล้ว ต่อไปจะกล่าวถึงวิธีการดำเนินงานในการจัดทำโครงการ โดยจะแบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนการรวบรวมข้อมูลจากหน่วยงาน และขั้นตอนของการออกแบบระบบสารสนเทศ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

3.1 ขั้นตอนการรวบรวมข้อมูลจากหน่วยงาน

3.1.1 การพิจารณาโครงสร้างการทำงานของหน่วยงาน

ในขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนแรกของการดำเนินโครงการ เพื่อความสะดวกในการลำดับขั้นตอนว่าจะเก็บข้อมูลที่ไหน อย่างไร และเพื่อจะแบ่งหน้าที่การทำงานกันระหว่างผู้ดำเนินโครงการ โดยการพิจารณาจากโครงสร้างการทำงานของหน่วยงานต่างๆ ในสำนักงานเลขานุการ คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ซึ่งแสดงดังรูปที่ 3.1

โครงสร้างการแบ่งส่วนงานในสำนักงานเลขานุการ
คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร



รูปที่ 3.1 โครงสร้างการแบ่งส่วนงานในสำนักงานเลขานุการ

3.1.2 การวางแผนก่อนการเก็บรวบรวมข้อมูล

ก่อนที่จะทำการเก็บข้อมูลต่างๆ ของแต่ละหน่วยงานนั้น ได้มีการวางแผนขั้นตอนการดำเนินงานรวบรวมข้อมูล รวมทั้งได้จัดประชุมเจ้าหน้าที่ของแต่ละหน่วยงาน โดยมีอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการเป็นผู้ชี้แจงรายละเอียดและสาระสำคัญของการจัดทำโครงการระบบสารสนเทศแก่เจ้าหน้าที่ของหน่วยงาน ทั้งนี้เพื่อสร้างความเข้าใจรวมทั้งขอความร่วมมือจากเจ้าหน้าที่ของแต่ละหน่วยงานในการอนุเคราะห์รวบรวมข้อมูลต่างๆ ที่ต้องการให้จัดทำเป็นระบบสารสนเทศของคณะในบางส่วน รวมทั้งช่วยชี้แจงภาระงานด้านการเอกสาร ข้อมูล ขอบข่ายภาระงานของหน่วยงาน ให้แก่นิสิตผู้ดำเนินโครงการทราบเพื่อดำเนินการจัดทำเป็นระบบสารสนเทศต่อไป

3.1.3 ขั้นตอนการเก็บข้อมูล

เมื่อได้ทำความเข้าใจรวมทั้งขอความอนุเคราะห์จากเจ้าหน้าที่ของหน่วยงานแล้ว ขั้นตอนต่อไปก็ทำการเข้าไปสอบถามข้อมูลจากเจ้าหน้าที่ของหน่วยงานว่าทางหน่วยงานต้องการนำเสนอข้อมูลในส่วนใดบ้าง และข้อมูลนั้นสามารถนำเสนอผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ตได้หรือไม่ และสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้มากน้อยแค่ไหน โดยหน่วยงานที่มีข้อมูลที่สามารถนำเสนอผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ตได้ และนำไปใช้ประโยชน์ได้ทั้งหมด 8 หน่วยงานดังต่อไปนี้

1. สำนักงานเลขานุการ
2. หน่วยงานอาคารสถานที่และยานพาหนะ
3. หน่วยงานการเงิน
4. หน่วยงานพัสดุ
5. หน่วยงานนโยบายและแผน
6. หน่วยงานวิจัย
7. หน่วยงานกิจการนิสิต
8. หน่วยงานโสตทัศนูปกรณ์

โดยข้อมูลที่ได้จากทั้ง 8 หน่วยงานนี้จะนำไปจัดทำเป็นระบบสารสนเทศของหน่วยงานต่อไป

3.1.4 การสอบถามความต้องการจากเจ้าหน้าที่ของหน่วยงาน

หลังจากเก็บข้อมูลและรายละเอียดต่างๆ ของหน่วยงานแล้ว ได้มีการสอบถามรูปแบบหน้าตาของเว็บเพจของหน่วยงานกับเจ้าหน้าที่หน่วยงานว่าต้องการให้รูปแบบออกมาเป็นอย่างไร สี สัน รูปภาพประกอบ การจัดเรียงรายละเอียด ส่วนของการเชื่อมต่อระหว่างหน่วยงานทั้งภายในและภายนอกองค์กร ทั้งนี้ทางผู้จัดทำโครงการ ได้วาดโครงร่างหน้าตาของเว็บเพจอย่างคร่าวๆ รวมทั้งการแสดงตัวอย่างในส่วนของแบนเนอร์ (Banner) ให้เจ้าหน้าที่ของหน่วยงานดู

ทั้งนี้เพื่อให้่ายต่อการทำความเข้าใจ และเพื่อให้ผลงานที่ออกมาตรงกับความต้องการของเจ้าหน้าที่ ซึ่งเป็นผู้ใช้งานโดยตรง

3.1.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจากที่ได้ข้อมูลของแต่ละหน่วยงานแล้ว ข้อมูลที่ได้ควรมีการนำมาวิเคราะห์เพื่อหาข้อมูลที่สำคัญและเป็นประโยชน์ต่อเจ้าหน้าที่ของหน่วยงานและบุคลากรอื่นๆ

นอกจากนี้ข้อมูลที่ทางหน่วยงานต่างๆ ให้นั้นมีจำนวนมาก การนำข้อมูลทั้งหมดเสนอผ่านทางเว็บเพจจึงเป็นเรื่องที่มีความยุ่งยากและต้องใช้เวลาานาน รวมทั้งข้อมูลบางอย่างไม่สมควรที่จะนำมาเสนอผ่านทางอินเทอร์เน็ต เนื่องจากข้อจำกัดในเรื่องของความปลอดภัยและอาจมีการรั่วไหลของข้อมูลได้รวมถึงข้อมูลบางอย่างเป็นเอกสารที่ใช้เฉพาะในหน่วยงาน จึงไม่มีความจำเป็นในการนำเสนอผ่านทางอินเทอร์เน็ต

3.1.6 การแปลงข้อมูล

เนื่องจากข้อมูลบางอย่างที่ได้รับมาจากหน่วยงานต่างๆ มีทั้งลักษณะที่เป็นแบบฟอร์ม เอกสาร แผ่นพับ พิมพ์เขียว และไฟล์คอมพิวเตอร์ ดังนั้นหลังจากที่ได้รับข้อมูลเหล่านี้มาแล้วต้องนำมาแยกเป็นข้อมูลของหน่วยงานต่างๆ และทำการแปลงรูปแบบให้เป็นไฟล์คอมพิวเตอร์ทั้งหมด เนื่องจากการนำเสนอจะเป็นการนำเสนอที่ผ่านระบบเชื่อมต่อกับคอมพิวเตอร์

3.1.7 ขั้นตอนการรวบรวมข้อมูล

เมื่อทำการแปลงข้อมูลทั้งหมดให้อยู่ในรูปของไฟล์คอมพิวเตอร์แล้ว ได้มีการรวบรวมข้อมูลมาเก็บไว้เพื่อที่จะสามารถดึงออกมาใช้หรือแก้ไขเปลี่ยนแปลงข้อมูลที่มีอยู่ได้ง่ายสะดวกและรวดเร็ว นอกจากนี้ยังเป็นการรักษาข้อมูลไว้สำหรับเรียกใช้ต่อไปอีกด้วย สำหรับวิธีการในการเก็บรักษาข้อมูลที่ใช้ก็มีอยู่หลายวิธีด้วยกัน คือ เก็บไว้ในรูปแบบของ ซีดีรอม ฮาร์ดดิสก์ แสตนดี้ไดร์ ทั้งนี้เพื่อเป็นการป้องกันการสูญหายของข้อมูลเมื่ออุปกรณ์ที่ใช้เก็บข้อมูลอย่างใดอย่างหนึ่งความเสียหาย

3.1.7.1 ข้อมูลที่ได้รับจากหน่วยงาน

ข้อมูลที่ได้รับจากหน่วยงานต่างๆ ก่อนที่จะจัดทำเป็นระบบสารสนเทศมีมากมายด้วยกัน ซึ่งสามารถแยกออกเป็นของหน่วยงานต่างๆ ได้ดังต่อไปนี้

1. สำนักงานเลขานุการ

มีข้อมูลดังต่อไปนี้

- ประวัติความเป็นมาของคณะ
- คณะกรรมการบริหารคณะ

- โครงสร้างองค์กร
- นโยบายและแผน
- สีและตราสัญลักษณ์
- ทำเนียบอาจารย์
- สถานที่ตั้ง
- ปรัชญาคณะวิศวกรรมศาสตร์
- ภารกิจหลัก

- โครงสร้างองค์กร
- รายชื่อหน่วยงานภายในคณะ

2. หน่วยงานอาคารสถานที่และยานพาหนะ

มีข้อมูลดังต่อไปนี้

- ข่าวกิจกรรมสัมพันธ์
- แบบแผนผังและโครงสร้างอาคาร
- รายการครุภัณฑ์ภายในอาคาร
- ตารางเรียน / ห้องเรียน
- แบบฟอร์มขอใช้ห้องเรียน
- แบบฟอร์มการแจ้งซ่อม
- รายการครุภัณฑ์ยานพาหนะ
- ภาระงาน
- บุคลากร
- รายละเอียดลูกจ้างชั่วคราว

3. หน่วยงานการเงิน

มีข้อมูลดังต่อไปนี้

- เรื่องเกี่ยวกับการเดินทางไปราชการ
- การจ่ายเงินค่าตรวจกระดาษคำตอบ
- คำตอบแทนคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์สำหรับนิสิตระดับบัณฑิตศึกษา
- คำตอบแทนคณะกรรมการพิจารณาโครงร่างวิทยานิพนธ์สำหรับนิสิตระดับบัณฑิตศึกษา
- คำตอบแทนอาจารย์พิเศษหลักสูตรวิศวกรรมศาสตรบัณฑิตสาขาระบบการผลิตอัตโนมัติ

- อัตราค่าตอบแทนผู้สอน โครงการปริญญาตรีภาคพิเศษ
- รหัสหน่วยงาน
- ตัวหน่วยงาน
- พังแผนงาน
- พังกองทุน
- แบบฟอร์มการขออนุมัติเบิกเงินค่าตรวจกระดาษคำตอบ
- แบบฟอร์มการขออนุมัติไปราชการ
- แบบฟอร์มขออนุมัติเบิกค่าใช้จ่ายไปราชการ (กรณีไปคนเดียว)
- แบบฟอร์มขออนุมัติเบิกค่าใช้จ่ายไปราชการ (กรณีไปหลายคน)
- ใบเบิกเงินสวัสดิการเกี่ยวกับการรักษาพยาบาล
- ใบเบิกเงินสวัสดิการเกี่ยวกับการศึกษาของบุตร
- แบบฟอร์มขอรับเงินค่าเช่าบ้าน
- ใบยืมเงิน
- งบประมาณรายได้ / รายจ่ายประจำปี
- รายชื่อนุคลากรการเงินและเบอร์ดโทรศัพท์ภายในหน่วยงาน

4. หน่วยงานพัสดุ

มีข้อมูลดังต่อไปนี้

- การพัสดุ
 - การจัดซื้อ / จัดจ้าง
 - หลักปฏิบัติในการจัดซื้อจัดจ้างงานพัสดุ
 - หลักปฏิบัติในการจัดซ่อมครุภัณฑ์ / อุปกรณ์
 - การจัดซื้อจัดจ้างและพัสดุภาครัฐสำนักงานนายกรัฐมนตรี
 - ปกระเบียบสำนักงานนายกรัฐมนตรีว่าด้วยการพัสดุ
 - ระเบียบการซื้อหรือการจ้าง
 - ระเบียบเกี่ยวกับการจัดซื้อยาและเวชภัณฑ์
 - ระเบียบเกี่ยวกับการควบคุมงาน
 - ระเบียบว่าด้วยการติดตั้งและโยกย้ายโทรศัพท์
 - ประกาศว่าด้วยการรักษาความปลอดภัยในการจ้างเอกชนทำการสำรวจและทำแผนที่
- พ.ศ. 2544
- แบบฟอร์มใบขอซื้อจ้าง

- แบบฟอร์มใบสั่งจ้าง
- แบบฟอร์มใบสั่งซื้อ
- แบบฟอร์มใบตรวจรับ
- แบบฟอร์มใบเสนอสั่งซื้อ
- แบบฟอร์มใบเบิก
- รายงานจ้าง
- รายชื่อบุคลากรงานพัสดุและเบอร์โทรศัพท์ภายในหน่วยงาน

5. หน่วยงานนโยบายและแผน

มีข้อมูลดังต่อไปนี้

- วัตถุประสงค์ ปรัชญา และนโยบายการบริหาร
- ตารางการปฏิบัติงาน
- หลักสูตรในแผนฯ 9
- แผนปฏิบัติการปี 2545
- แผนปฏิบัติการปี 2546
- งบประมาณรายได้ / รายจ่าย
- สรุปโครงการงบประมาณรายได้ปี 2545
- อัตราค่าจ้าง FTES ปี 2544 – 2549
- จำนวนอัตราอาจารย์ในคณะ
- กราฟจำนวนอาจารย์ของแต่ละภาควิชา

6. หน่วยวิจัย

มีข้อมูลดังต่อไปนี้

- ข่าวสารงานวิจัย
- ฐานข้อมูลเพื่อทำการวิจัย
- โครงการวิจัยของนิสิต ปี 2544
- งานวิจัยของอาจารย์
- แบบฟอร์มโครงการวิจัย
- แบบเสนอโครงการวิจัย
- นโยบายและแนวทางการวิจัยของชาติฉบับที่ 6
- แผนการวิจัยแห่งชาติ (2545-2549) เล่มที่ 1
- แผนการวิจัยแห่งชาติ (2545-2549) ด้านเกษตร

- แผนการวิจัยแห่งชาติ (2545-2549) ด้านวิทยาศาสตร์
- แผนการวิจัยแห่งชาติ (2545-2549) ด้านสุขภาพ
- แผนการวิจัยแห่งชาติ (2545-2549) ด้านสังคม

7. หน่วยกิจการนิสิต

มีข้อมูลต่อไปนี้

- ข่าวกิจกรรมสัมพันธ์หน่วยงานกิจการนิสิต
- กิจกรรมของชมรมต่างๆ ในคณะประจำปี 2545
- รายชื่อทุนการศึกษา
- แบบฟอร์มขอทุนต่างๆ
- หนังสือขอความอนุเคราะห์ขอเข้าฝึกงาน + ใบตอบรับ
- รายชื่อสถานที่ประกอบการบริษัท
- แบบฟอร์มการขอเข้าฝึกงานของนิสิต
- ตัวอย่างการเขียนประวัติส่วนตัว

8. หน่วยโสตทัศนูปกรณ์

มีข้อมูลต่อไปนี้

- รายการครุภัณฑ์งานโสตทัศนูปกรณ์แยกตามปีงบประมาณ
- รายการครุภัณฑ์ภายในอาคารเรียน
- แบบฟอร์มภายในหน่วยงานโสตฯ
- โครงสร้างงานโสตฯ
- รายงานแผนการปฏิบัติงานโสตฯ ประจำปี
- แบบฟอร์มการขอใช้ห้อง
- แบบฟอร์มการยืมครุภัณฑ์
- ตารางตรวจเช็คครุภัณฑ์ 1
- ตารางตรวจเช็คครุภัณฑ์ 2
- รายชื่อนักลากรงานโสตฯ และเบอร์โทรศัพท์ภายในหน่วยงาน

3.2 การออกแบบระบบสารสนเทศ

3.2.1 โปรแกรมต่างๆ ที่ใช้ในการจัดทำระบบสารสนเทศ

ในการจัดทำระบบสารสนเทศของสำนักงานเลขาธิการ คณะฯ ในครั้งนี้มีรายละเอียดของข้อมูลต่างๆ ที่ต้องการนำเสนอมากมายด้วยกัน อาทิเช่น แบบฟอร์ม ผังโครงสร้างอาคาร รายการครุภัณฑ์ รูปภาพบุคลากรและอาคารเรียน ตาราง ผลงานวิจัย ฯลฯ ซึ่งข้อมูลเหล่านี้บันทึกอยู่ในรูปแบบที่แตกต่างกัน การแปลงข้อมูลให้อยู่ในลักษณะที่เหมาะสมต่อการนำเสนอ นั้น จำเป็นต้องอาศัยโปรแกรมเป็นเครื่องมือช่วย เช่น การใช้โปรแกรม AutoCad ในการวาดผังอาคารขึ้นมาใหม่ , โปรแกรม Acrobat เพื่อจัดทำแบบฟอร์ม , โปรแกรม Excel เพื่อจัดทำตาราง , โปรแกรม Photoshop เพื่อใช้ตัดต่อรูปภาพและออกแบบผลงาน , โปรแกรม Dreamweaver เพื่อออกแบบเว็บไซต์และนำเสนอข้อมูลผ่านระบบอินเทอร์เน็ต , โปรแกรม Flash เพื่อสร้างภาพเคลื่อนไหว

แต่ในที่นี้โปรแกรมที่ใช้เพราะมีความจำเป็นและมีความสำคัญมากในการนำเสนอข้อมูลของโครงการนี้ ก็คือ โปรแกรม Dreamweaver และโปรแกรม Photoshop ซึ่งมีรายละเอียดข้อดีของโปรแกรมหาดังนี้

3.2.1.1 โปรแกรม Dreamweaver MX

โปรแกรม Dreamweaver MX เป็นโปรแกรมที่มีประสิทธิภาพและกำลังได้รับความนิยมอย่างสูงในการนำมาเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการออกแบบเว็บไซต์ เนื่องจากใช้สร้างและแก้ไขผลงานได้ง่ายรวมทั้งสามารถทำงานร่วมกับโปรแกรมที่เกี่ยวข้องอื่นๆ ได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้เว็บไซต์ที่ได้ยังสามารถนำไปใช้ได้กับทุกเว็บเบราว์เซอร์

3.2.1.2 โปรแกรม Photoshop 7.0

โปรแกรม Photoshop 7.0 เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างภาพ และตกแต่งภาพที่มีประสิทธิภาพสูง เพราะใช้งานง่าย และมีเทคนิคต่างๆ ที่ช่วยให้สามารถตกแต่งภาพ หรือออกแบบผลงานได้ตามต้องการ

3.2.2 ลำดับขั้นตอนในการออกแบบและสร้างเว็บไซต์

3.2.2.1 ทำการเลือกเนื้อหาที่จะนำมาแสดงบนเว็บไซต์

ในขั้นตอนนี้เป็นการเลือกความต้องการที่จะนำเสนอข้อมูลอะไรบ้างบนเว็บไซต์ เมื่อได้ข้อสรุปว่าต้องการนำเสนอสิ่งใดบ้าง ก็ทำการนำข้อมูลของหน่วยงานที่มีอยู่ที่รวบรวมไว้แล้ว มาคัดแยกรายละเอียดว่ามีความสำคัญก่อนหลังอย่างไร เพื่อที่จะได้สามารถวางแผนหรือกำหนดโครงสร้างและวางแผนการเขียนเว็บเพจของแต่ละหน่วยงานได้สะดวกยิ่งขึ้น

3.2.2.2 ทำการออกแบบโครงสร้างของเว็บไซต์

หลังจากที่ทำการกำหนดเนื้อหาของข้อมูลที่จะนำเสนอได้แล้ว ค่อยก็นำข้อมูลมาจัดเป็นโครงสร้างว่าข้อมูลส่วนใดควรจะแสดงในส่วนไหนของเว็บไซต์ ข้อมูลใดที่มีความสัมพันธ์กันก็ควรที่จะจัดให้อยู่ในส่วนเดียวกันเพื่อความสะดวกในการเข้าชมและเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น หลังจากขั้นตอนนี้เราก็จะรู้คร่าวๆ แล้วว่าในเว็บไซต์ของเรามีจำนวนเว็บเพจอยู่ที่หน้า และมีเนื้อหาใดที่เชื่อมโยงกันบ้าง

3.2.2.3 ทำการออกแบบหน้าตาของเว็บเพจแต่ละหน้า

ในขั้นตอนนี้เป็นการออกแบบว่าเว็บเพจแต่ละหน้าควรมีลักษณะหน้าตาเป็นอย่างไร การจัดวาง การให้สีสันทัน โดยหลักการว่าเว็บเพจที่ดีต้องมี 3 อย่างนี้สำคัญ คือ โหลดได้เร็ว มีความสวยงาม อ่านได้สบายตา และไม่ซับซ้อนจนเกินไป

3.2.2.4 ลงมือสร้างและทดสอบเว็บเพจแต่ละหน้า

นำความรู้ที่ได้จากการศึกษาวิธีการเขียนเว็บเพจมาใช้ในการเขียนเว็บเพจ เมื่อสร้างแต่ละหน้าเสร็จแล้วควรที่จะทำการทดสอบการแสดงผลบนเว็บเบราว์เซอร์หลายๆ ค่าๆ เพื่อดูว่าการแสดงผลเหมือนกันหรือไม่ ซึ่งเว็บเพจที่ดีควรที่จะดูได้ทุกเว็บเบราว์เซอร์และให้ผลเหมือนกัน นอกจากนี้การกำหนดขนาดของเว็บเพจให้แสดงออกมาก็ควรให้สัมพันธ์กับความละเอียดของหน้าจอและความสามารถในการแสดงผลของคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน

3.2.2.5 ทำการเชื่อมโยงเว็บเพจเข้าด้วยกัน

หลังจากที่ทำการสร้างเว็บเพจแต่ละหน้าเสร็จแล้ว ก็ทำการเชื่อมโยงหน้าเว็บเพจที่มีความสัมพันธ์กันเข้าด้วยกัน แล้วลองทดสอบการเชื่อมโยงบนเว็บเบราว์เซอร์ เพื่อดูว่าการเชื่อมโยงใช้ได้หรือไม่

3.2.2.6 ทำการอัปโหลดขึ้นไปยังเว็บเซิร์ฟเวอร์

หลังทำการตรวจสอบว่าเว็บเพจแต่ละหน้าสามารถทำงานได้อย่างถูกต้องแล้ว ก็นำเว็บไซต์นั้นไปไว้บนเครื่องเซิร์ฟเวอร์เพื่อให้บริการด้านข้อมูลแก่บุคคลที่เข้าชม

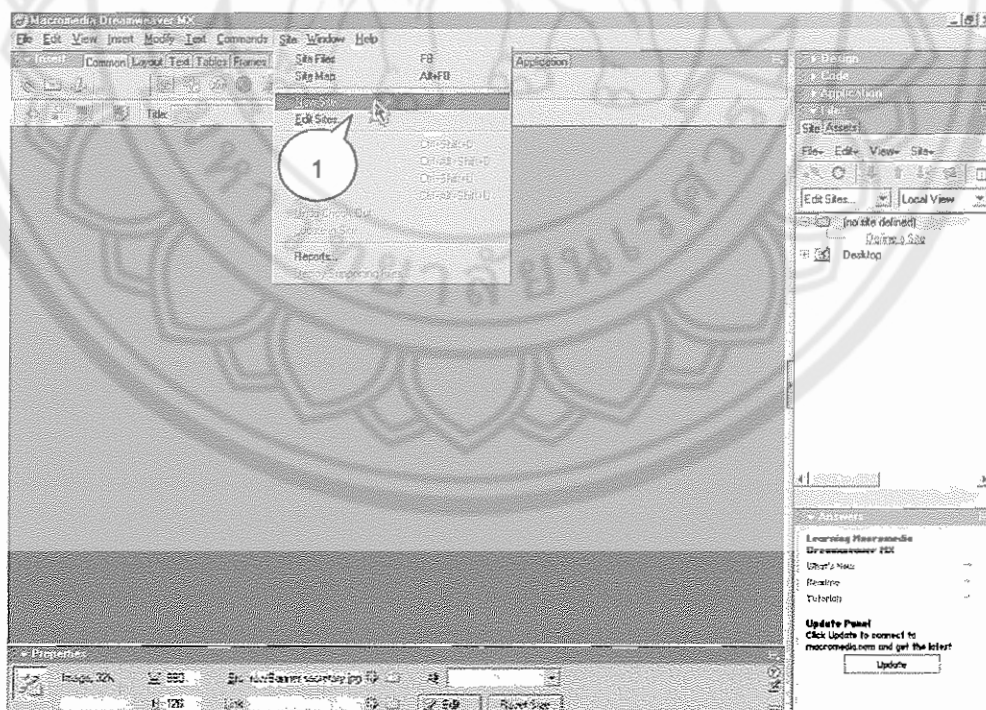
3.2.3 เริ่มต้นการสร้างเว็บไซต์โดยใช้โปรแกรม Dreamweaver MX

หลังจากที่ทำการแปลงข้อมูลต่างๆ พร้อมแล้ว ขั้นตอนต่อไปก็เริ่มต้นสร้างเว็บไซต์เพื่อนำเสนอข้อมูลเหล่านั้น การสร้างและออกแบบเว็บไซต์เราใช้เพียงโปรแกรม Dreamweaver โดยมีวิธีการสร้างและออกแบบดังนี้

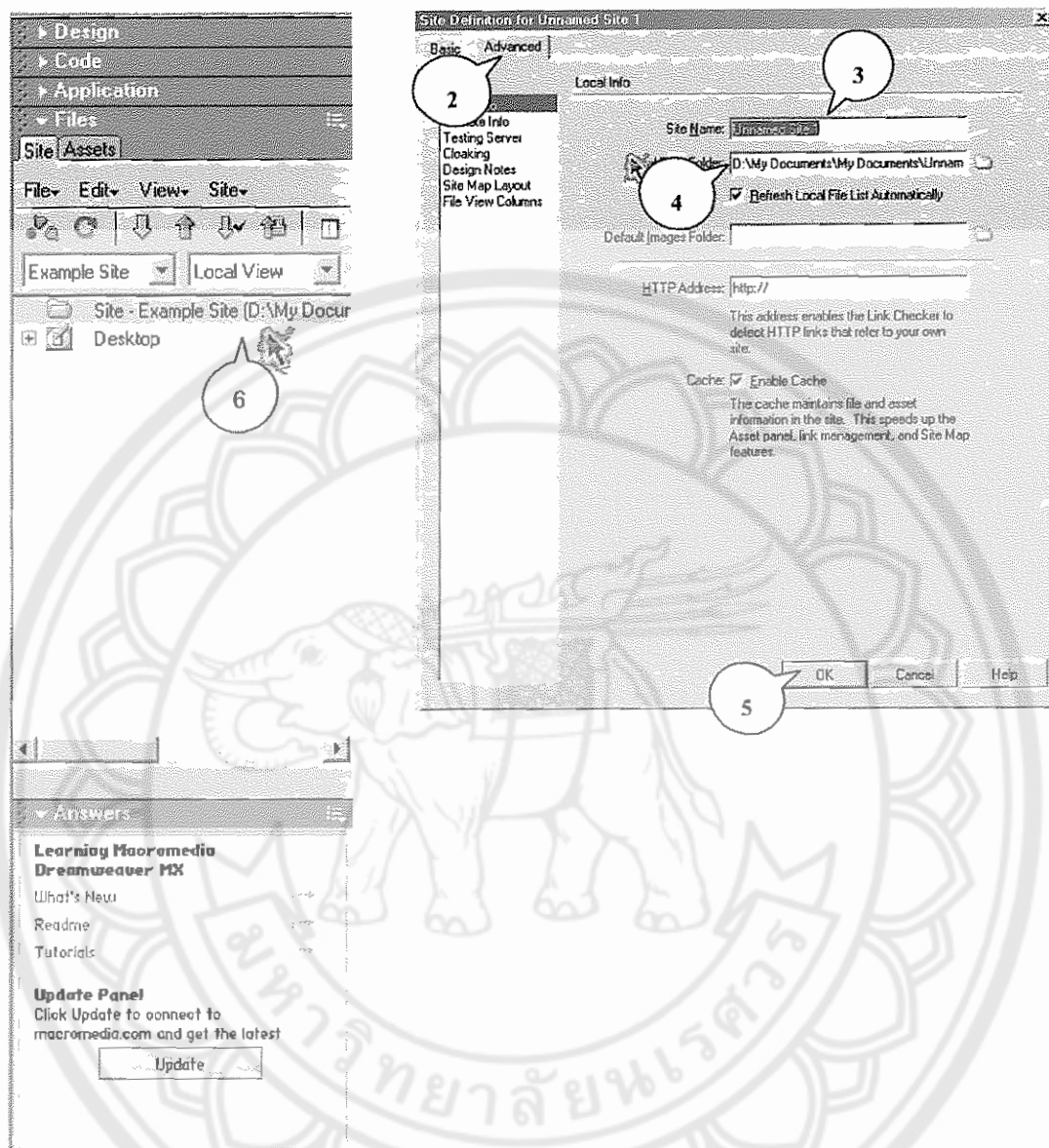
เนื่องจากการสร้างเว็บไซต์ใน Dreamweaver นั้นถูกพัฒนาให้เราสามารถและกำหนดรูปแบบต่างๆ ของเว็บเพจได้ง่ายขึ้น ซึ่งเราสามารถกำหนดวิธีการสร้างเว็บไซต์ได้ 2 วิธีด้วยกันคือ

วิธีแรก เราจะเริ่มต้นด้วยการสร้างโฟลเดอร์ใหม่สำหรับการเก็บไฟล์ต่างๆ ที่จะประกอบกันเป็นเว็บไซต์ดังนี้

1. เลือก Site>New Site
2. เลือกแท็บ Advanced
3. กำหนดชื่อให้กับ Site
4. Click mouse เพื่อเลือกโฟลเดอร์ที่ต้องการเก็บเว็บไซต์
5. Click OK
6. Dreamweaver จะแสดงโฟลเดอร์ที่เก็บ Site ใหม่ในหน้าต่าง File ที่แท็บ Site ดังตัวอย่างที่แสดง ดังรูปที่ 3.2



รูปที่ 3.2 การสร้างโฟลเดอร์สำหรับเก็บไฟล์

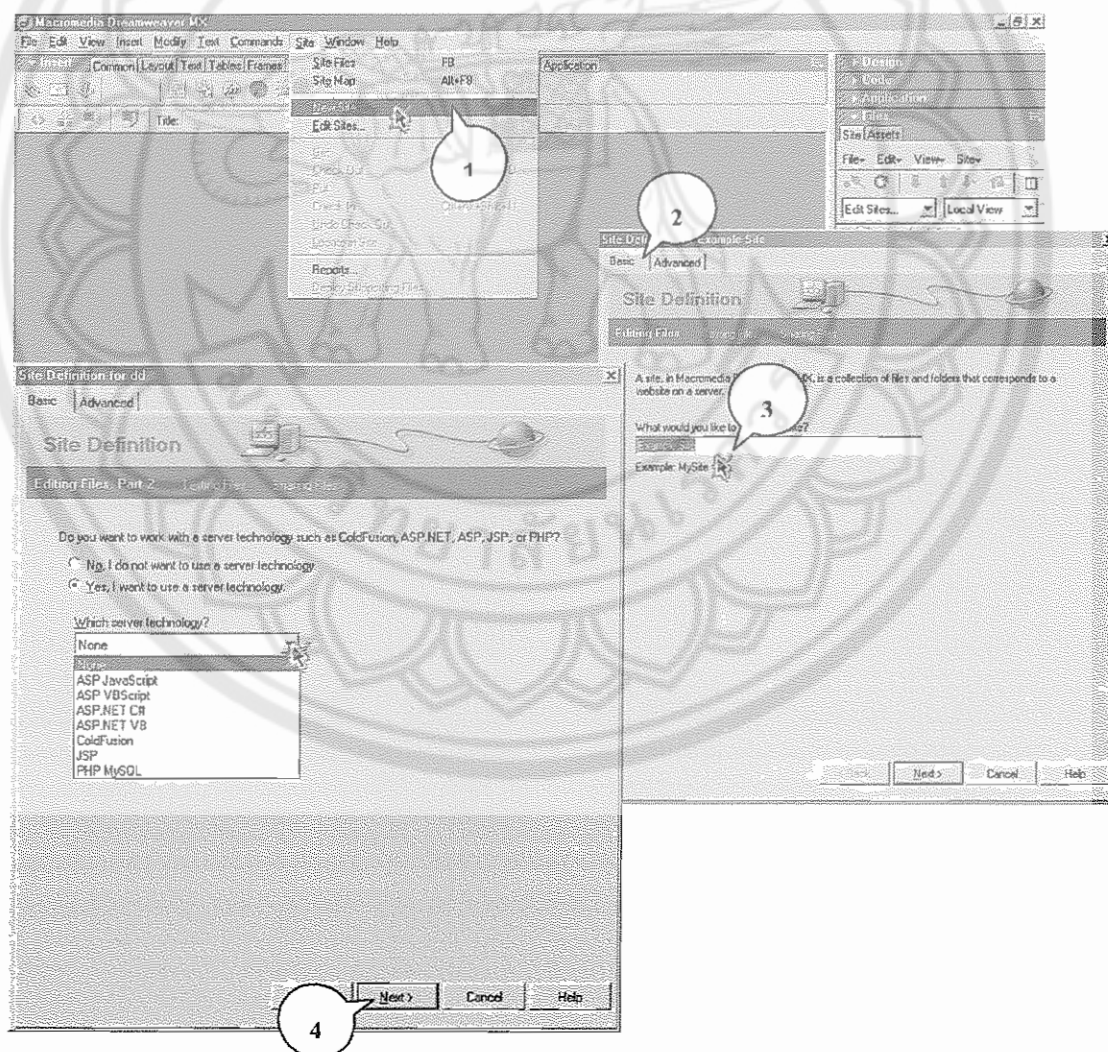


รูปที่ 3.2 การสร้างโฟลเดอร์สำหรับเก็บไฟล์ (ต่อ)

วิธีที่สอง เป็นการสร้างเว็บไซต์แบบใช้ชาร์ต โดย Dreamweaver จะกำหนดรูปแบบการใช้งานแบบต่างไว้ให้แล้ว และให้เราเลือกรูปแบบการทำงาน เช่น ต้องการสร้างเว็บไซต์กับเครื่องเซิร์ฟเวอร์แบบไหน ต้องการสร้างเว็บไซต์คนเดียวหรือทำงานร่วมกันบนเครือข่าย เป็นต้น ซึ่งจะช่วยให้เราไม่ต้องกำหนดรูปแบบเอง แต่ Dreamweaver จะช่วยกำหนดให้ทั้งหมด สามารถทำได้ดังนี้

1. เลือก Site>New Site
2. Click mouse ที่แท็บ Basic
3. กำหนดชื่อให้กับโฟลเดอร์ที่ใช้เก็บเว็บไซต์ แล้ว Click mouse ที่ปุ่ม Next
4. ให้เราเลือกว่าต้องการทำงานร่วมกับเซิร์ฟเวอร์แบบใด แล้ว Click mouse ปุ่ม Next

ดังตัวอย่างที่แสดง ดังรูปที่ 3.3



รูปที่ 3.3 การสร้างเว็บไซต์แบบใช้ชาร์ต

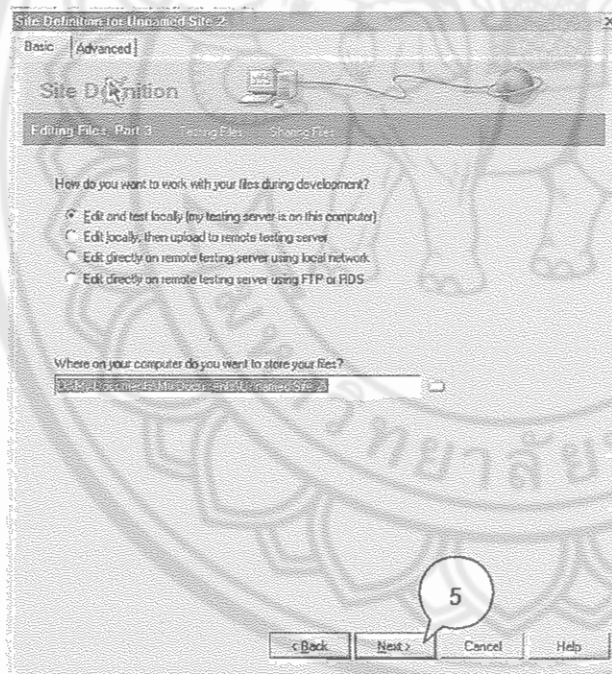
ป 7ค
7๖๖
ค 6
ปี 2.๑
๒๕๖๖

โดยที่

474 0389

- None ไม่ต้องการเลือกเซิร์ฟเวอร์แบบใด
- ASP JavaScript ทำงานร่วมกับเซิร์ฟเวอร์ที่รองรับ ASP และ JavaScript
- ASP VBScript ทำงานร่วมกับเซิร์ฟเวอร์ที่รองรับ ASP และ VBScript
- ASP.NET C# ทำงานร่วมกับเซิร์ฟเวอร์ที่รองรับเทคโนโลยีใหม่ (.NET) ของบริษัท Microsoft ได้แก่ ASP.NET และภาษาใหม่คือ C#
- ASP.NET VB ทำงานร่วมกับเซิร์ฟเวอร์ที่รองรับเทคโนโลยีใหม่ (.NET) ของบริษัท Microsoft ได้แก่ ASP.NET และภาษาใหม่คือ VB
- ColdFusion ทำงานร่วมกับเซิร์ฟเวอร์ที่ได้รับการพัฒนาของบริษัท Macromedia
- JSP MySQL ทำงานร่วมกับเซิร์ฟเวอร์ที่รองรับ JSP และ MySQL

5. เลือกรูปแบบการทำงานระหว่างไฟล์และเซิร์ฟเวอร์ จากนั้น Click mouse ปุ่ม Next



โดยที่

- Edit and test locally (my testing server is on this computer) คือต้องการทำงานแก้ไข และทดสอบการทำงานของเครื่องเรา
- Edit locally, then upload to remote testing server คือ ต้องการทำงานในเครื่องของเรา และอัปโหลดขึ้นไปทดสอบที่เซิร์ฟเวอร์
- Edit directly on remote testing server using local network คือ ต้องการงานและแก้ไขโดยตรงผ่านทางเครื่องเซิร์ฟเวอร์ ที่ทำการต่อเน็ตเวิร์ค

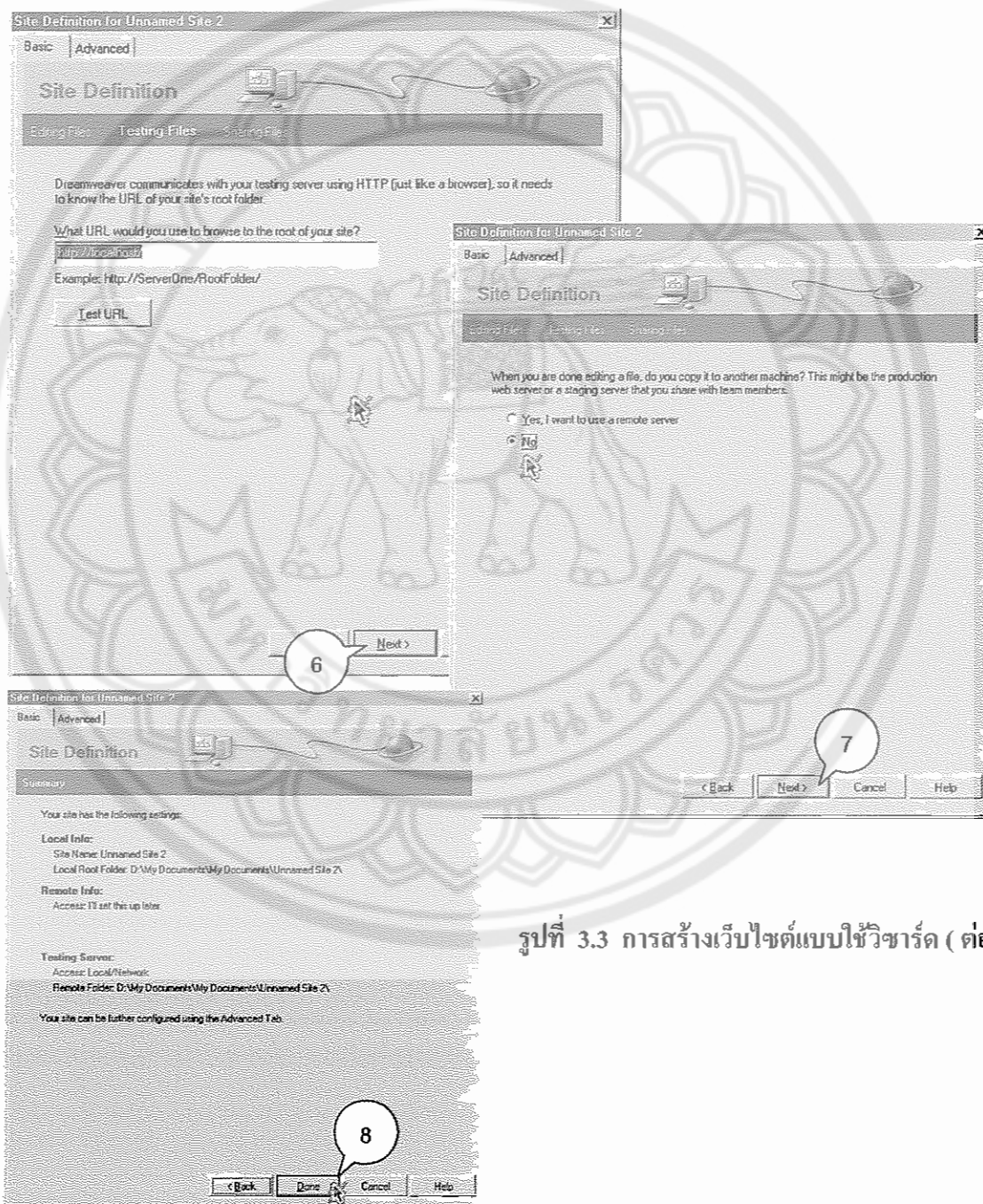
รูปที่ 3.3 การสร้างเว็บไซต์แบบใช้ชาร์ด (ต่อ)

- Edit directly on remote testing server using FTP or RDS คือต้องการทำงานและแก้ไขโดยตรงผ่านเครื่องเซิร์ฟเวอร์ทาง FTP หรือ RDS

- Where are your computer do you want to store your file?

คือการกำหนดโฟลเดอร์ที่ใช้เก็บไฟล์และเว็บไซต์ที่อยู่ในเครื่องของเรา

6. ให้เราทดสอบการส่งผ่านข้อมูลระหว่างไฟล์กับเซิร์ฟเวอร์ เสร็จแล้วให้ Click mouse ปุ่ม Next
7. กำหนดให้เซิร์ฟเวอร์เพื่อสร้างและแก้ไขไฟล์พร้อมกับผู้อื่นได้ แล้ว Click mouse ปุ่ม Next
8. แสดงรายการต่างๆ ที่ตั้งค่าไว้แล้ว Click mouse ปุ่ม Done



รูปที่ 3.3 การสร้างเว็บไซต์แบบใช้ชาร์ด (ต่อ)

3.2.3.1 การจัดการโครงสร้างโฟลเดอร์

เมื่อเราสร้างเว็บไซต์ขึ้นมาแล้ว โปรแกรม Dreamweaver จะสร้างโฟลเดอร์ใหม่สำหรับเก็บข้อมูลที่เป็นของเว็บไซต์ทั้งหมด ซึ่งเราสามารถจัดการกับโครงสร้างโฟลเดอร์ใหม่ได้โดยการสร้างหน้าเว็บเพจใหม่การเปลี่ยนชื่อไฟล์และโฟลเดอร์ และการจัดข้อมูลในเว็บไซต์

การสร้างเว็บเพจใหม่ในโฟลเดอร์

การสร้างเว็บเพจใหม่ในโฟลเดอร์ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของเว็บไซต์ สามารถทำได้ 2 วิธีตามรูปที่ 3.4 ดังนี้

วิธีที่ 1

1. Click mouse โฟลเดอร์ที่ต้องการสร้างไฟล์ใหม่
2. เลือก File>New File

วิธีที่ 2

1. Click mouse ปุ่มขวาโฟลเดอร์ที่ต้องการ เลือก New File
2. ตั้งชื่อไฟล์ใหม่ที่เกิดขึ้น

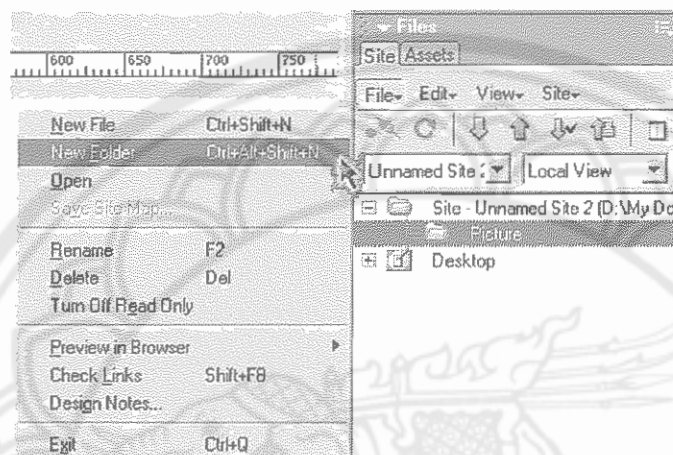


รูปที่ 3.4 การสร้างเว็บเพจใหม่ในโฟลเดอร์

การสร้างโฟลเดอร์ใหม่ในเว็บไซต์

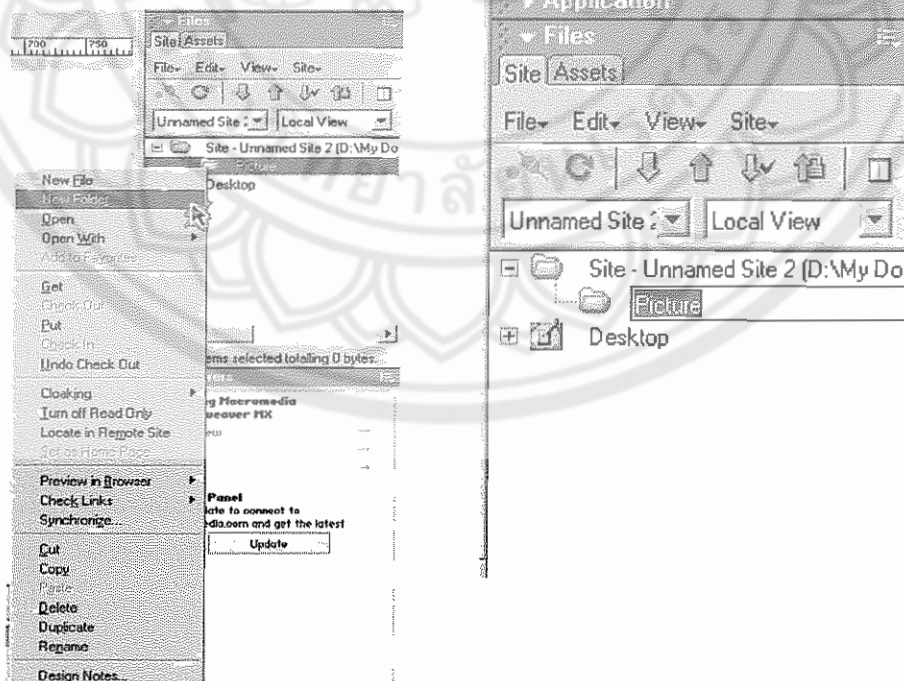
การสร้างโฟลเดอร์ใหม่ในเว็บไซต์ สามารถทำได้ 2 วิธี ตามรูปที่ 3.5 ดังนี้
วิธีที่ 1

1. เลือก File>New Folder จากเมนูของแท็บ Site



วิธีที่ 2

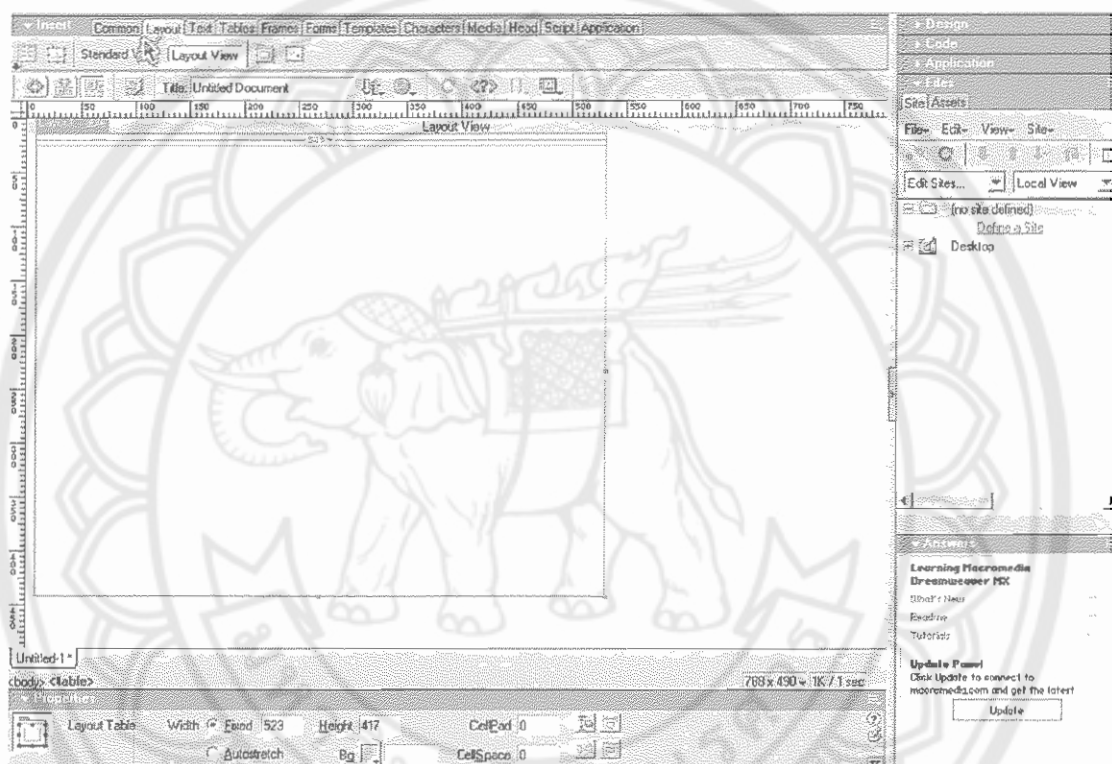
1. Click mouse ปุ่มขวาที่โฟลเดอร์ที่เก็บเว็บไซต์เรา เลือก New Folder จะปรากฏโฟลเดอร์ใหม่ขึ้นมา แล้วตั้งชื่อโฟลเดอร์นั้น



รูปที่ 3.5 การสร้างโฟลเดอร์ใหม่ในเว็บไซต์

3.2.3.2 การออกแบบเลย์เอาต์

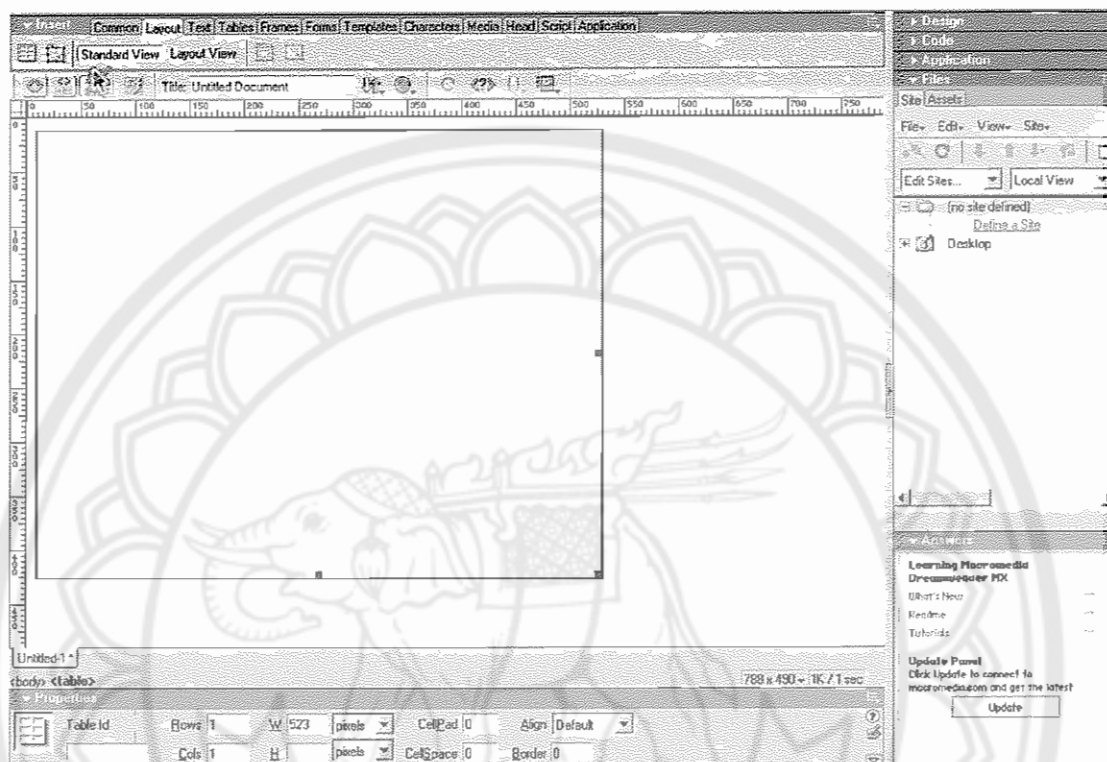
ในโปรแกรม Dreamweaver MX จะมีไอคอนพิเศษที่เพิ่มขึ้นมาให้เราเลือกในการสนับสนุนมุมมองการทำงานของ มุมมองมาตรฐาน (Standard View) และมุมมอง Layout (Layout View) โดยมุมมอง Layout เป็นความสามารถใน Dreamweaver ที่ช่วยให้เราสามารถจัดองค์ประกอบต่างๆ บนหน้าเว็บเพจได้ง่าย ตัวอย่างแสดง ดังรูปที่ 3.6



รูปที่ 3.6 การออกแบบเลย์เอาต์

1. Click mouse ปุ่ม **Layout View** เพื่อเปลี่ยนเป็นมุมมอง Layout
2. ในส่วน Layout ให้เลือกไอคอน  Layout Cell เพื่อวาดเลย์เอาต์เซลล์ หรือเลือก  Layout Table เพื่อวาดเลย์เอาต์เทเบิล
3. ตัวเมาส์จะเปลี่ยนเป็น **+** แล้วลากเมาส์เพื่อกำหนดขอบเขตของเลย์เอาต์ จะสังเกตเห็นว่าเมื่อกำหนดขอบเขตของเลย์เอาต์ขึ้นมา ช่องเซลล์ของตารางที่สร้างขึ้นมานั้นจะถูกวางตามแนวเส้นกริดที่วิ่งตามแนวคอลัมน์และแนวนอน เพื่อให้การวางแต่ละองค์ประกอบทำได้ง่ายขึ้น

4. หลังจากที่เราได้กำหนดเลย์เอ๊าท์เสร็จแล้ว ให้เรา Click mouse ไอคอน **Standard View** เพื่อกลับสู่มุมมองมาตรฐาน



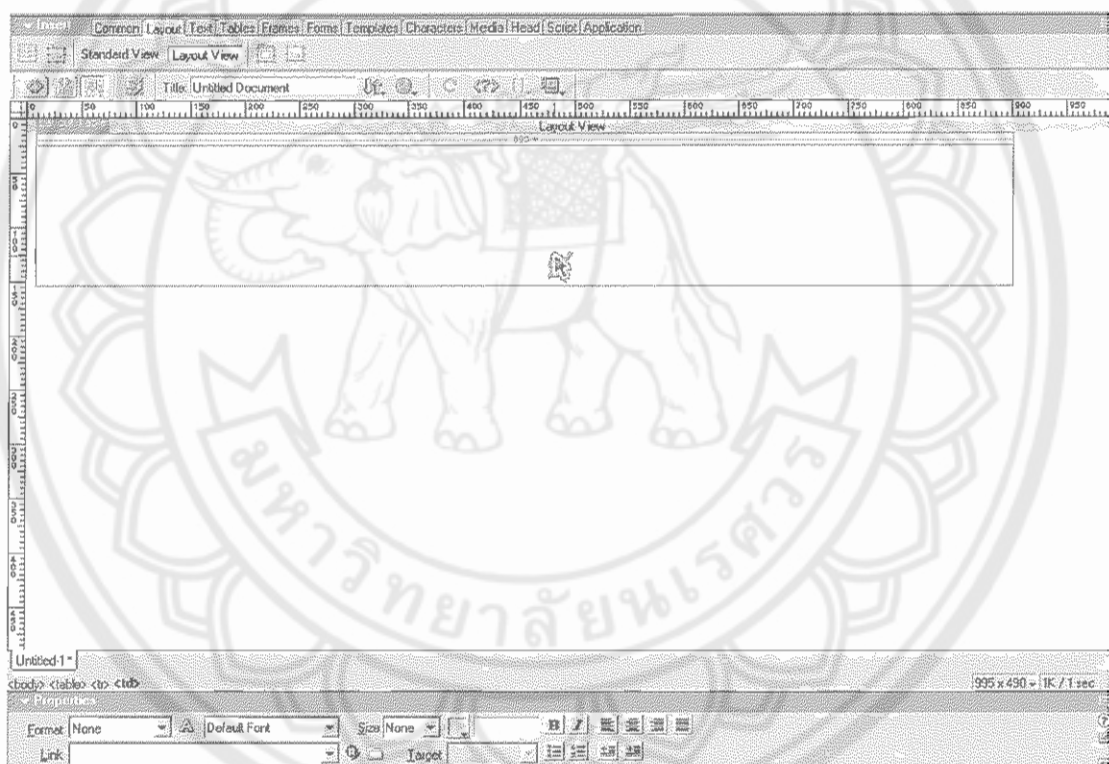
รูปที่ 3.6 การออกแบบเลย์เอ๊าท์ (ต่อ)

3.2.3.3 การนำแบนเนอร์ใส่ในเว็บเพจ

แบนเนอร์ในที่นี้ก็คือส่วนของที่เป็นชื่อของหน้าเว็บที่อยู่ในส่วนบนของเว็บเพจ ซึ่งแบนเนอร์นี้จะเป็นไฟล์รูปภาพ ที่ต้องสร้างจากโปรแกรม Photoshop 7.0 แล้วค่อยนำมาแทรกในส่วนของเว็บเพจต่อไป

ขั้นตอนในการนำแบนเนอร์ใส่ในเว็บเพจมีดังนี้

1. Click ปุ่ม  Layout View เพื่อเปลี่ยนเป็นมุมมอง Layout
2. เลือกไอคอน  Layout Cell เพื่อวาดเลย์เอาต์เซลล์ตามขอบเขตที่ต้องการ ต่อจากนั้นเลือก  Layout Table เพื่อวาดเลย์เอาต์เทเบิลใน Layout Cell อีกทีหนึ่ง



รูปที่ 3.7 การนำแบนเนอร์ใส่ในเว็บเพจ

3. Click mouse ที่แท็บ Common หลังจากนั้น ให้เลือกไปที่ไอคอน  Image เพื่อแทรกภาพที่เป็นแบนเนอร์ลงไป ใน Layout Table

4. หลังจากแทรกภาพในส่วนของแบนเนอร์เรียบร้อยแล้ว ก็ทำการกำหนดขนาดความกว้างและความสูงของรูปภาพลงไปเพื่อให้ได้ขนาดตามที่ต้องการ



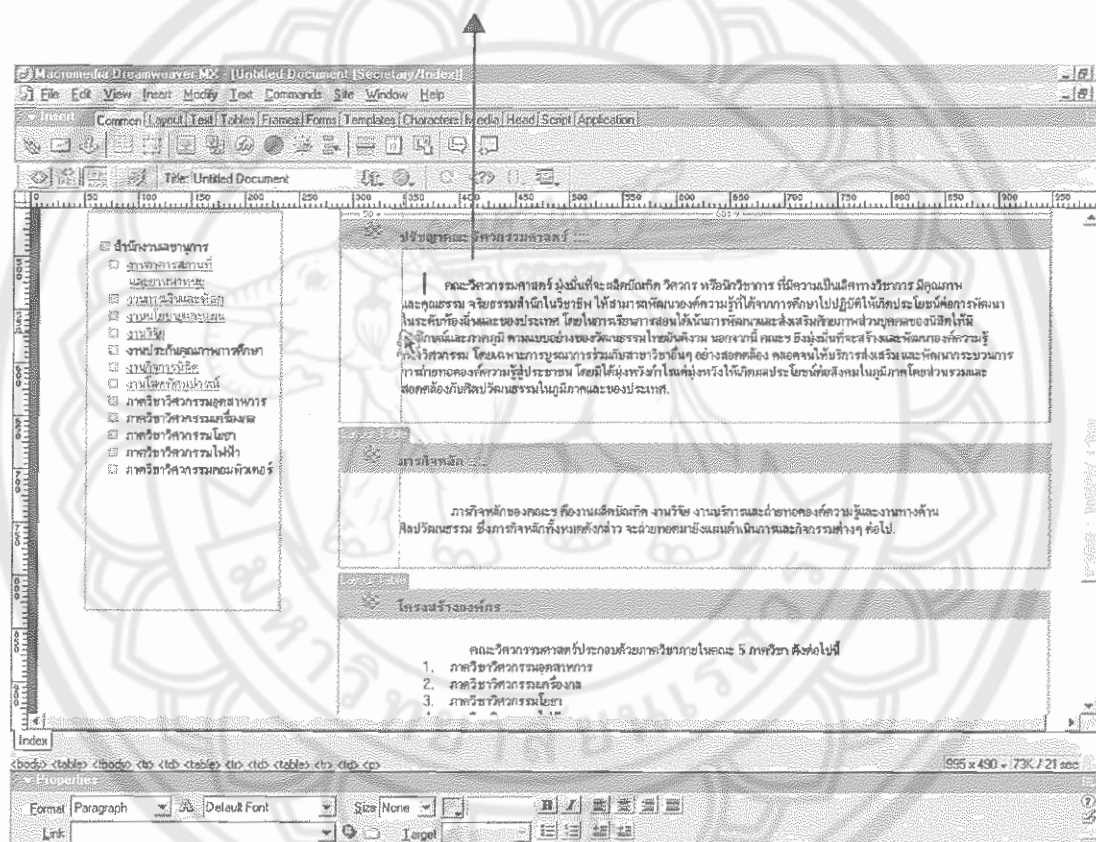
กำหนดขนาดความกว้างและความสูงของรูปภาพ

รูปที่ 3.7 การนำแบนเนอร์ใส่ในเว็บเพจ (ต่อ)

3.2.3.4 การแทรกข้อความลงบนเว็บเพจ

การพิมพ์ข้อความในเว็บเพจจะคล้ายกับการพิมพ์เอกสารในโปรแกรม Word โดยสามารถจัดรูปแบบของข้อความให้สวยงามได้ด้วย โดยอาจใช้ตัวอักษรกราฟิกที่สีตัวอักษรตัดกับสีพื้นฉากหลัง มีการเรียงลำดับย่อหน้า มีการจัดวางตำแหน่งของเนื้อหา ซึ่งจะช่วยให้เพิ่มสาระและทำให้เว็บเพจดูน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

เราสามารถพิมพ์และแก้ไขข้อความในหน้าเว็บเพจได้ โดยพิมพ์ลงใน Layout Table



รูปที่ 3.8 การแทรกข้อความลงบนเว็บเพจ

3.2.3.5 การทำตัวอักษรวิ่งบนเว็บเพจ

ตัวอักษรวิ่งบนเว็บเพจเป็นลูกเล่นอย่างหนึ่งที่ช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้กับเว็บเพจ นอกจากนี้ยังมีประโยชน์ในการใช้เป็นเครื่องมือที่แสดงข้อความต้อนรับ ข่าวดารประชาสัมพันธ์ โฆษณาต่างๆ ของหน่วยงาน เนื่องจากลักษณะที่เป็นจุดเด่น มองเห็นได้ง่าย และสามารถพิมพ์ข้อความได้มากพอสมควรตามความเหมาะสม

การทำตัวอักษรวิ่งบนเว็บเพจนั้น ไม่สามารถทำได้ใน ฟังก์ชันในโหมด Design ทั่วไปของ Dreamweaver เราต้องทำการเปลี่ยนจากโหมด Design ไปอยู่โหมด Code เสียก่อน โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. เลือกตำแหน่งของ Layout Table ที่ต้องการทำเป็นตัวอักษรวิ่ง
2. Click ปุ่ม  ที่เมนูบาร์
3. เลือกไปที่คำสั่ง Code เพื่อเปลี่ยนจากโหมด Design ไปสู่โหมดของ Code
4. จากนั้นจะพบแท็บสีเทาที่แสดงตำแหน่งของ Layout Table ที่เลือกไว้
5. ทำการแทรกโค้ดของตัวอักษรวิ่ง ที่เป็นภาษา HTML เข้ากับตำแหน่งหน้าต่างสี่เหลี่ยมที่พิมพ์ไปก่อนหน้านี้ในส่วนของ Layout Table
6. ทดสอบการแสดงผลโดยกดปุ่ม F12 ที่แป้นพิมพ์
7. ทำการแก้ไข Code จนกว่าการแสดงผลจะเป็นที่น่าพอใจ

ดังตัวอย่าง รูปที่ 3.9



รูปที่ 3.9 การทำตัวอักษรวิ่งบนเว็บเพจ

รายละเอียดของโค้ด HTML ของตัวอักษรวิ่ง

```
<td height="20" colspan="6" valign="top" bgcolor="#000000"> <P class=TX1><FONT  
color=#ffffff>
```

```
<MARQUEE scrollAmount=5 scrollDelay=100 width=980 bgColor=#3399ff
```

```
height=13>
```

```
<font size="2" face="Microsoft Sans Serif, MS Sans Serif, sans-serif">&nbsp;&nbsp;&nbsp;
```

```
&nbsp;&nbsp;&nbsp;สำนักงานเลขาธิการ &nbsp;&nbsp;&nbsp;คณะวิศวกรรมศาสตร์&nbsp;&nbsp;&nbsp;
```

```
ยินดีต้อนรับทุกท่าน เข้าสู่ web page ของเรา หากต้องการเพิ่มเติมข้อมูลใน
```

```
web page ของเรา ท่านสามารถติดต่อได้ที่เจ้าหน้าที่ทุกท่านของหน่วยงาน
```

```
ที่ &nbsp;</font>&nbsp;&nbsp;&nbsp;&nbsp;&nbsp;&nbsp;&nbsp;
```

```
</MARQUEE>
```

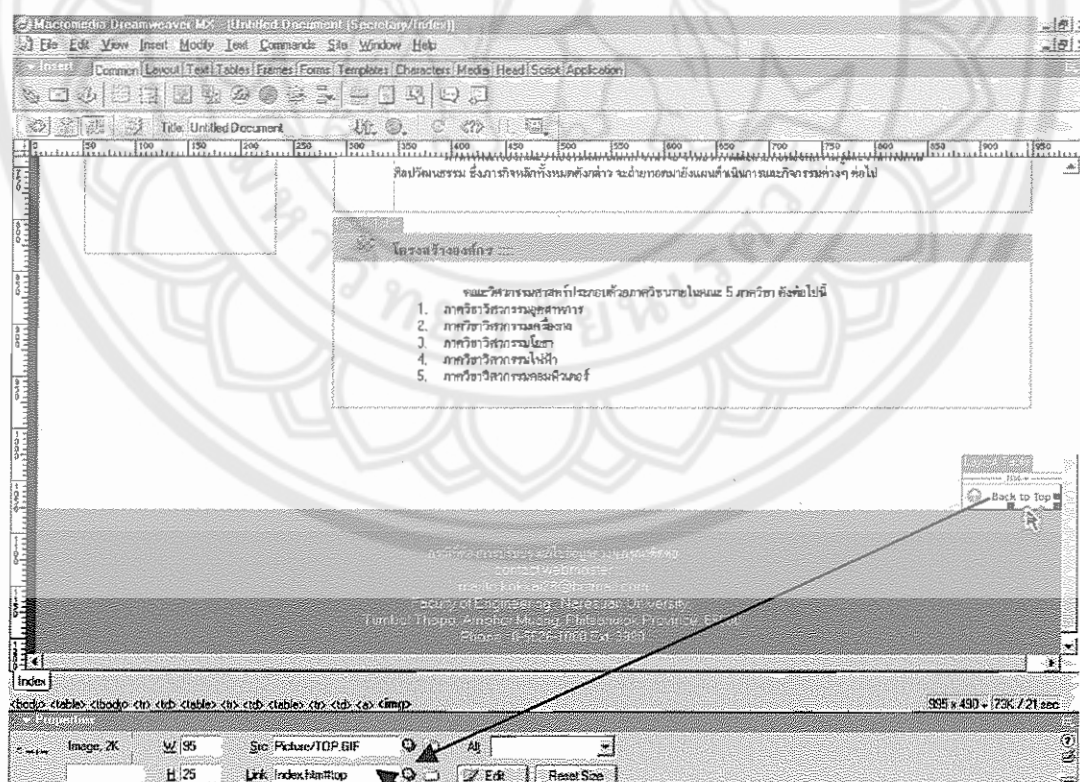
```
</FONT></P></td>
```

3.2.3.6 การเชื่อมโยง (Link)

การเชื่อมโยงหน้าเว็บเพจในอินเทอร์เน็ตเข้าด้วยกัน เป็นสิ่งที่ทำให้เว็บเพจมีความแตกต่างจากเอกสารธรรมดา เพราะทำให้ผู้ใช้ไม่ต้องเปิดดูข้อมูลตั้งแต่หน้าแรก แต่สามารถ Click mouse เปิดดูข้อมูลเฉพาะหน้าเว็บเพจที่สนใจได้

การเชื่อมโยงบนเว็บเพจมีด้วยกันหลายรูปแบบ แต่โดยทั่วไปสามารถแบ่งการเชื่อมโยงออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ การเชื่อมโยงภายในเว็บเพจ และการเชื่อมโยงภายนอกเว็บเพจ แต่ถ้าแบ่งตามวัตถุประสงค์ของรูปแบบการใช้งานจะแบ่งการเชื่อมโยงบนเว็บเพจออกเป็นประเภทต่างๆ ได้ดังต่อไปนี้

- การเชื่อมโยงภายในเว็บเพจเดียวกัน
 - การเชื่อมโยงภายในเว็บไซต์เดียวกัน
 - การโยงไปยังเว็บไซต์อื่น
 - การเชื่อมโยงไปยังไฟล์ดาวน์โหลด
- การเชื่อมโยงต่างๆ แสดงดังตัวอย่างต่อไปนี้
- การเชื่อมโยงภายในเว็บเพจเดียวกัน มีวิธีดังนี้



กำหนดการเชื่อมโยง โดยการพิมพ์ # ตามชื่อหรือ Code ที่ต้องการเชื่อมต่อ

รูปที่ 3.10 การเชื่อมโยงภายในเว็บเพจเดียวกัน

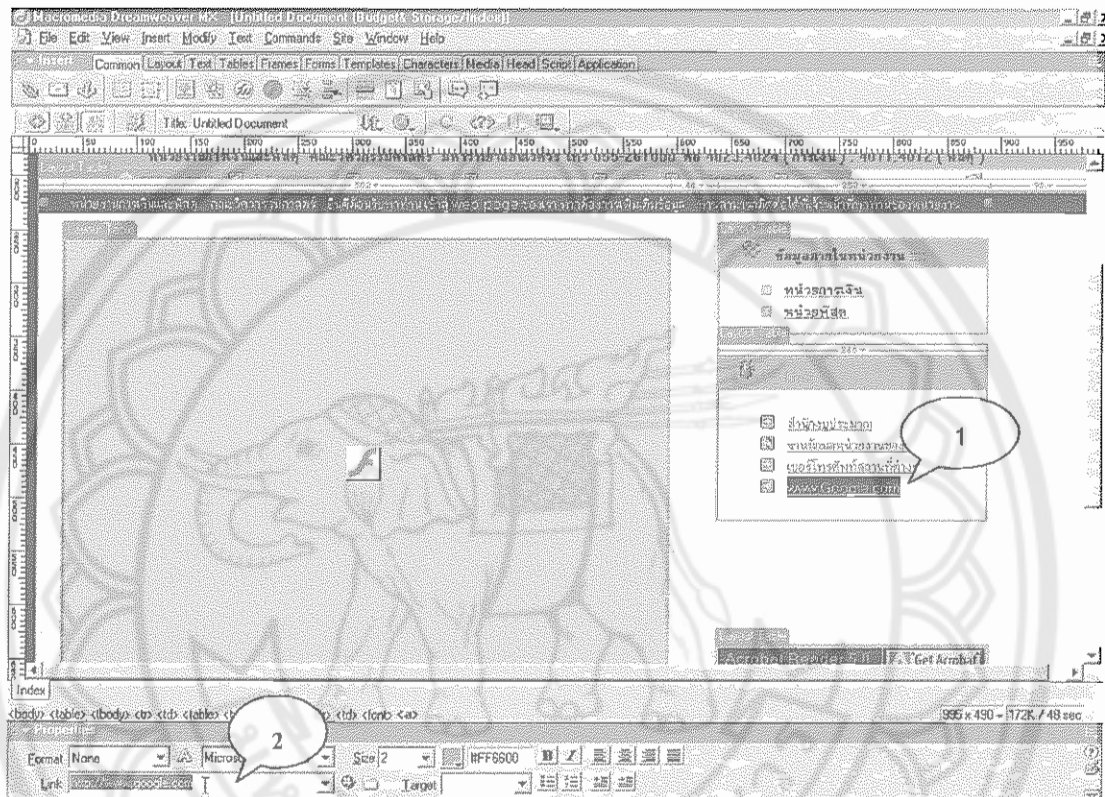
● การเชื่อมโยงภายในเว็บไซต์เดียวกัน มีวิธีดังนี้

1. ลากเมาส์กำหนดจุดที่ต้องการเชื่อมต่อ
2. Click mouse ที่โฟลเดอร์ ของเมนู Link
3. Select File ที่ต้องการทำการเชื่อมต่อ



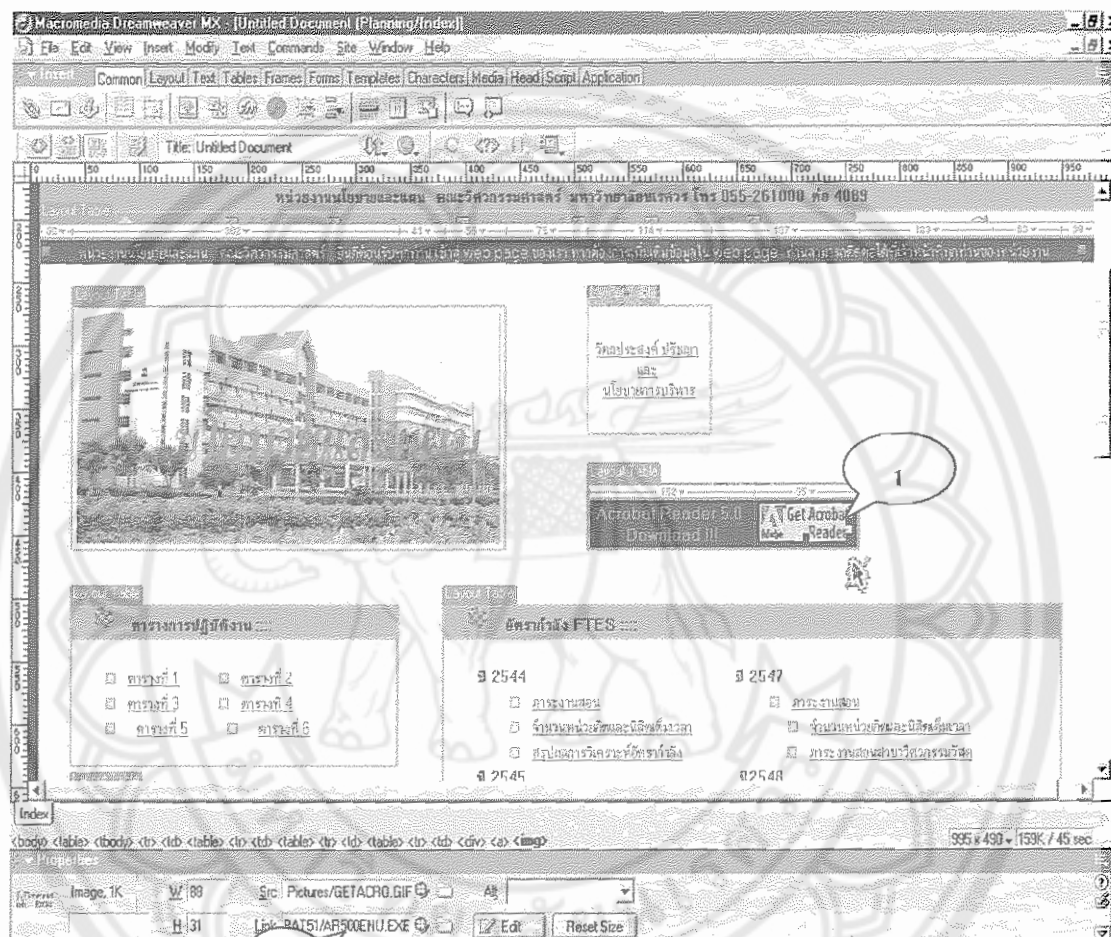
รูปที่ 3.11 การเชื่อมโยงภายในเว็บไซต์เดียวกัน

- การโยงไปยังเว็บไซต์อื่น มีวิธีดังนี้
 1. ลากเมาส์กำหนดจุดที่ต้องการเชื่อมต่อ
 2. พิมพ์ชื่อเว็บไซต์อื่นที่ต้องการเชื่อมต่อ ในช่อง ของเมนู Link



รูปที่ 3.12 การโยงไปยังเว็บไซต์อื่น

- การเชื่อมโยงไปยังไฟล์ดาวน์โหลด มีวิธีการดังนี้
 1. Click mouse เพื่อกำหนดจุดที่ต้องการเชื่อมต่อ
 2. พิมพ์ชื่อไฟล์ดาวน์โหลดที่ต้องการเชื่อมต่อ ในช่อง ของเมนู Link

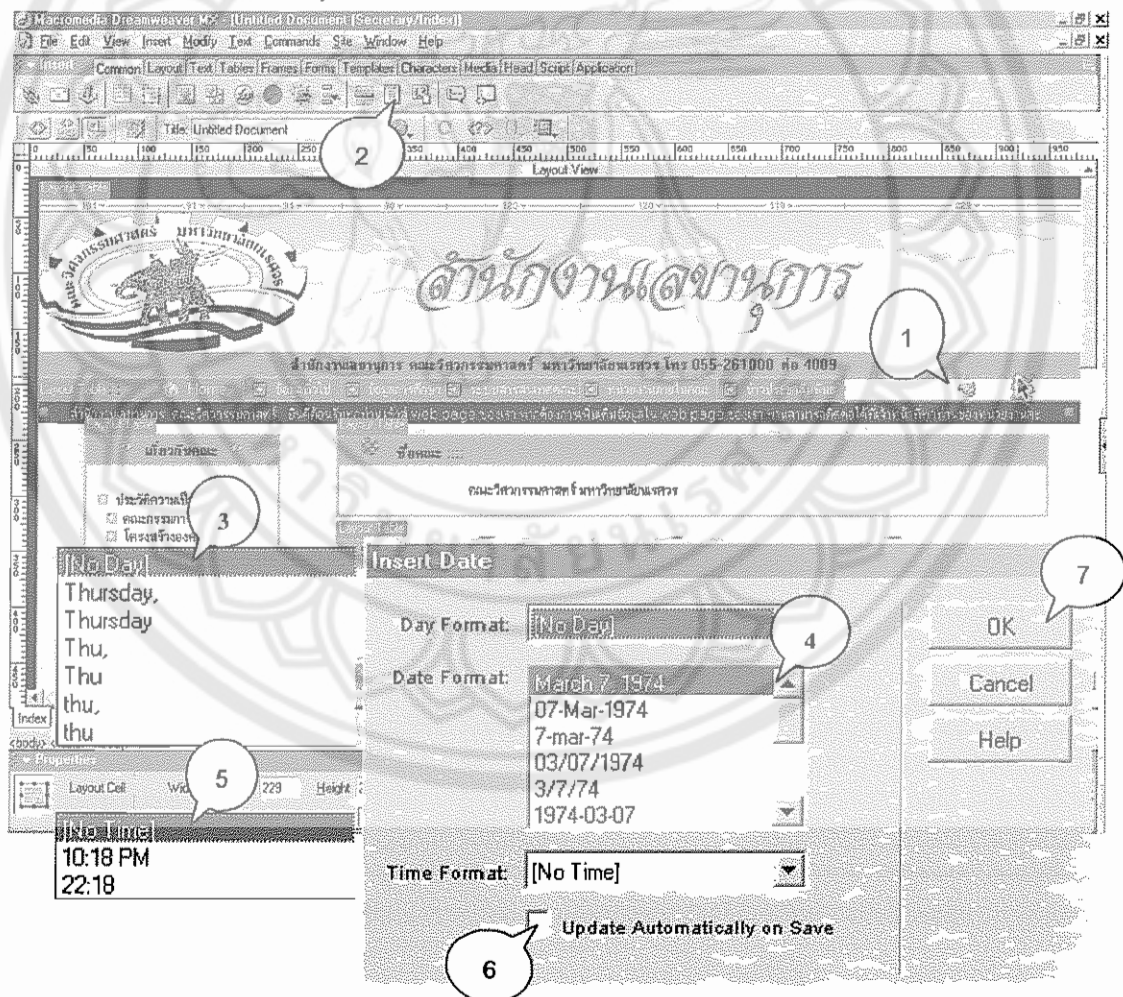


รูปที่ 3.13 การเชื่อมโยงไปยังไฟล์ดาวน์โหลด

3.2.3.7 การแทรกวันที่ในหน้าเว็บเพจ

การแทรกวันที่ (Date) เป็นอ็อบเจกต์ที่อยู่ในแท็บ Common ช่วยอำนวยความสะดวกในการแสดงวันที่และเวลาปัจจุบันในรูปแบบต่างๆ การแทรกวันที่สามารถทำได้ ดังนี้

1. กำหนดตำแหน่งที่ต้องการแทรกวันที่ในหน้าเว็บเพจ
2. Click mouse ปุ่ม  หรือเลือกคำสั่ง Insert>Date จากเมนูบาร์
3. เลือกรูปแบบแสดงวัน จากช่อง Day Format
4. เลือกรูปแบบแสดงวันที่ จากช่อง Date Format
5. เลือกรูปแบบแสดงเวลาจากช่อง Time Format
6. Click ☒ ในช่อง Update Automatically on Save เพื่อให้อัปเดตทุกครั้งที่เปิดเพจ
7. Click mouse ปุ่ม 

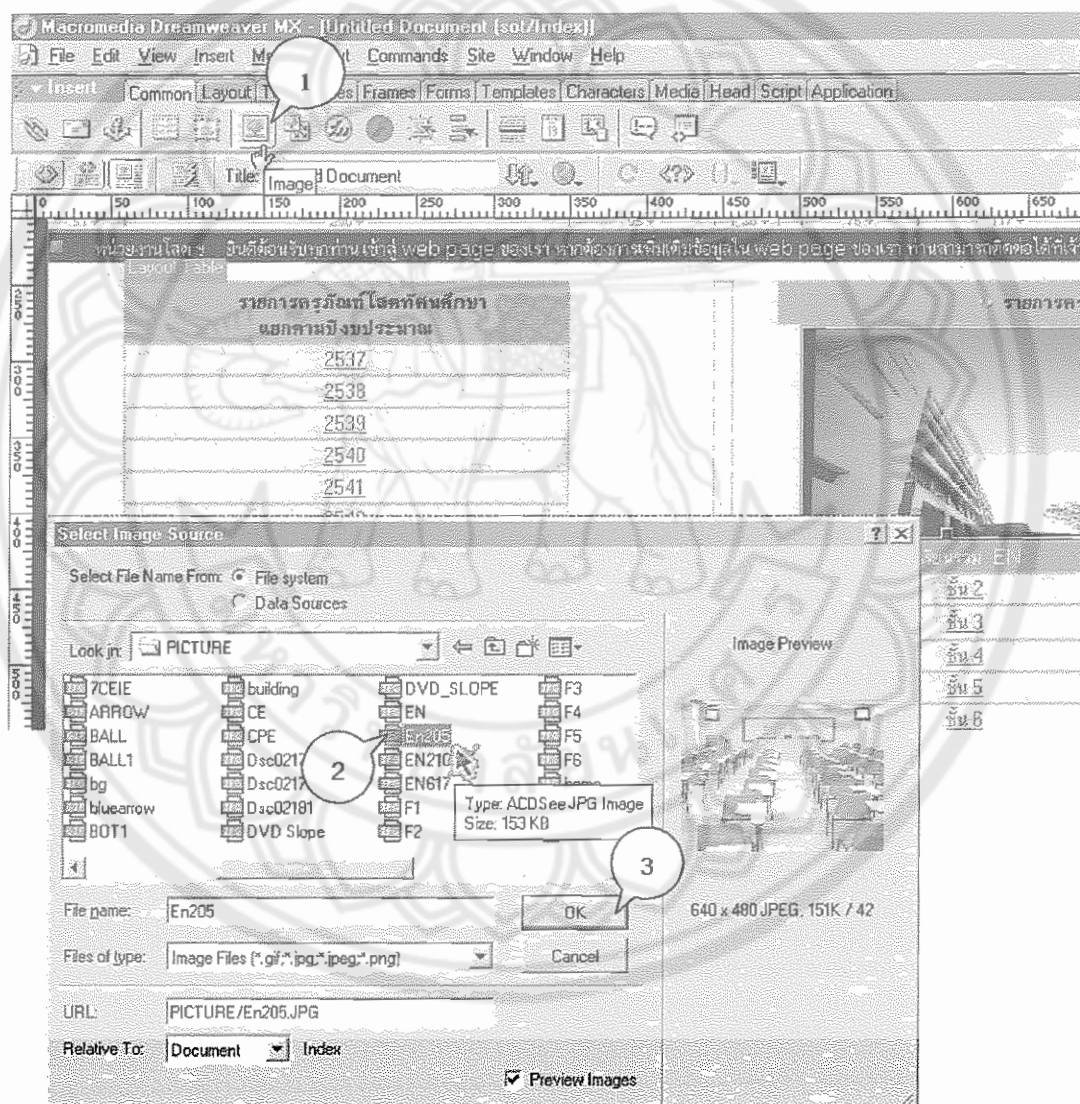


รูปที่ 3.14 การแทรกวันที่ในหน้าเว็บเพจ

3.2.3.8 การใส่รูปภาพลงในเว็บเพจ

การใส่รูปภาพลงในเว็บเพจ เพื่อเป็นการเพิ่มรายละเอียด และความสวยงามให้กับเว็บเพจ สามารถทำได้ ดังนี้

1. เลือกที่ไอคอน  ในหน้าต่าง Objects หรือเลือก Insert>Image
2. เลือกรูปภาพที่ต้องการ
3. เมื่อเลือกภาพที่ต้องการได้แล้วให้ Click mouse ปุ่ม 



รูปที่ 3.15 การใส่รูปภาพลงในเว็บเพจ

3.2.3.9 การกำหนดสีพื้นหลังของเลเยอร์

การกำหนดสีพื้นหลังของเลเยอร์ช่วยให้เพิ่มความชัดเจนและแยกส่วนของหัวข้อและรายละเอียดย่อยออกจากกัน ทั้งยังช่วยเพิ่มสีสันและความสวยงามให้กับเว็บเพจอีกด้วย ซึ่งสามารถทำได้ดังนี้

1. Click mouse ในส่วนของเลเยอร์ที่ต้องการใส่สีให้กับพื้นหลัง
2. กำหนดสีพื้นหลังให้กับเลเยอร์โดยสามารถ Click เลือกสีได้ที่ช่อง Bg



รูปที่ 3.16 การกำหนดสีพื้นหลังของเลเยอร์