



เว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์
Senior Football Club Buriram province

กาญจนา เจือจันทร์
รติยาพร ทิพย์คุณอก

ร่างโครงการคอมพิวเตอร์เพื่อธุรกิจ
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
ปีการศึกษา 2562

เว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์

กาญจนา เจือจันทร์
รติยาพร ทิพย์คุณอก

งานวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาโครงการคอมพิวเตอร์เพื่อธุรกิจ
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
ปีการศึกษา 2562

ชื่อ	: นางสาวกาญจนา เจือจันทร์
	: นางสาวรติยาพร ทิพย์คุณอก
ชื่อวิจัย	: เว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์
คณะ	: วิทยาการจัดการ
สาขาวิชา	: คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
สถานศึกษา	: มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
ปีการศึกษา	: 2562
ที่ปรึกษาโครงการ	: อาจารย์ชลิตา เจริญเนตร

บทคัดย่อ

การศึกษาการทำวิจัยเรื่อง เว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ เพื่อประชาสัมพันธ์เว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ เป็นการศึกษาความพึงพอใจของบุคคลทั่วไป ที่เข้ามาใช้งานเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จ.บุรีรัมย์ ผู้วิจัยมีจุดประสงค์เพื่อวิเคราะห์และออกแบบเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้งานเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ ภาษาที่ใช้ในพัฒนาคือ PHP ,CSS ,MySQL เพื่อให้เว็บไซต์มีประสิทธิภาพต่อผู้ใช้งานสูงสุด ประชากร กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นบุคคลทั่วไป จำนวน 50 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ เว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ แบบประเมินความพึงพอใจผู้ใช้งานเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จากการวิจัยพบว่า เว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ โดยแบ่งการใช้งานออกเป็น 2 ระบบคือ ผู้ดูแลระบบ (Admin) และบุคคลทั่วไป (User)

ผู้ดูแลระบบ (Admin) Login เข้าระบบได้สามารถออกจากระบบได้ สามารถเพิ่ม แก้ไข ลบ และกรอกข้อมูลประวัติชมรมได้ สามารถเพิ่ม แก้ไข ลบ และตารางการแข่งขันได้ สามารถอัปเดตข้อมูลผลบอล และภาพรวมกิจกรรมได้ และสามารถเพิ่ม แก้ไข ลบ และอัปเดตข่าวประชาสัมพันธ์ของเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ได้

บุคคลทั่วไป (User) สามารถดูข้อมูลข่าวสาร และประวัติชมรมได้ สามารถดูตารางการแข่งขัน และตารางคะแนนได้ สามารถดูกิจกรรมภาพรวมของชมรม และสามารถดูข้อมูลทีมฟุตบอล และรายชื่อทีมฟุตบอลได้

คำสำคัญ : การพัฒนาเว็บไซต์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์

Name : Miss Kanjana Juejun
: Miss Ratiyaporn Tipkunok
Research name : Senior Football Club Buriram province
faculty : Management Science
Branch : Business Computer
Place of education : Buriram Rajabhat University
Year : 2019
Project advisor : Miss Chalita Charoennet

Abstract

Study and research on Website promoting senior football club Buriram province To promote the website to promote the senior football club Buriram province Is a study of the satisfaction of the general public Who came to use the website to promote senior football club in Buriram province To study the satisfaction of users of public relations websites for senior football clubs. Buriram province The language used in the development is PHP, CSS, MySQL in order to make the website most effective for users. The sample population used in this research is General people, amount 50 people The research instruments were Website promoting senior football club Buriram province User satisfaction evaluation form for the senior football club public relations website Buriram province The statistics used for data analysis are Mean and standard deviation Research indicates that Website promoting senior football club Buriram province By dividing the usage into 2 systems which are Admin and User.

Admin Login Can login, can logout, can add, edit, delete and fill out club history information. Can add, edit, delete and schedule events. Can update football results And activity overview And can add, edit, delete and update the press release of the senior football club public relations website Buriram Province.

User Can view club news and history information, view match schedules and scores, view club overview information, and view football team information and team names.

Keywords : Senior Football Club Buriram province

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่อง เว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ ฉบับนี้มีจุดประสงค์เพื่อวิเคราะห์และออกแบบเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้งานเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ ผู้วิจัยขอขอบคุณอาจารย์ชลิตา เจริญเนตร ที่ได้เสียสละเวลาอันมีค่าให้การสนับสนุน ให้คำปรึกษา แนะนำแนวทางในการทำวิจัยในครั้งนี้ ขอขอบคุณเพื่อนนิสิต นักศึกษาปริญญาตรี คณะวิทยาการจัดการ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ รุ่น 59 หมู่ 2 ทุกท่านที่ให้คำปรึกษา และช่วยเหลือในการดำเนินการทำวิจัย การดำเนินการทำวิจัยมีอาจสำเร็จล่วงได้หากปราศจากความร่วมมือของอาจารย์ชลิตา เจริญเนตร ที่ให้การสนับสนุนการใช้โปรแกรม Word press ในการเขียนเว็บและการตกแต่งเว็บให้มีความเป็นระบบ สวยงาม รวมถึงสถานที่ในการดำเนินการทำการวิจัย งานวิจัยนี้สำเร็จล่วงได้ด้วยดี ท้ายนี้ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณพ่อแม่ที่ให้ การอุปการะอบรมเลี้ยงดูตลอดจนส่งเสริมการศึกษาและให้กำลังใจเป็นอย่างดี คอยเป็นแรงผลักดันที่ดีทำให้มีกำลังใจในการทำวิจัยนี้ อีกทั้งขอบคุณเพื่อนๆ ที่ให้การสนับสนุนและช่วยเหลือด้วยดีเสมอมา และขอขอบพระคุณเจ้าของเอกสารและงานวิจัยทุกท่าน ที่ผู้ศึกษาค้นคว้าได้นำมาอ้างอิงในการทำวิจัย จนกระทั่งวิจัยฉบับนี้สำเร็จล่วงได้ด้วยดี หวังว่าวิจัยฉบับนี้จะเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างประโยชน์ไม่ว่าอย่างใดก็อย่างหนึ่งในการต่อยอด การพัฒนาความรู้ให้กับรุ่นน้องที่ต้องการศึกษาต่อไป

กาญจนา เจือจันทร์
รติยาพร ทิพย์คุนออก

สารบัญ

เนื้อหา	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญภาพ.....	ฉ
สารบัญตาราง	ช
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์	2
1.3 ขอบเขตของการวิจัย.....	2
1.4 ระยะเวลาในการดำเนินงาน	3
1.5 เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา	3
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	5
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	6
2.1 ข้อมูลฟุตบอล	6
2.2 ประวัติชมรม.....	8
2.3 แนวคิดเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต.....	8
2.4 กระบวนการพัฒนาเว็บไซต์	9
2.5 หลักการออกแบบเว็บไซต์.....	14
2.6 การสื่อสาร	23
2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	29

สารบัญ (ต่อ)

บทที่ 3 วิธีการดำเนินงาน	31
3.1 ภาพรวมของระบบ.....	31
3.2 การออกแบบระบบ.....	32
3.3 การออกแบบแบบสอบถามความพึงพอใจ	47
บทที่ 4 ผลการดำเนินงาน	49
4.1 การวิเคราะห์และออกแบบเว็บไซต์.....	49
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	59
บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ	63
5.1 สรุปผลการจัดทำโครงการ	63
5.2 ข้อเสนอแนะ	64
บรรณานุกรม	65
ภาคผนวก	67
ประวัติผู้จัดทำ	82

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 2. 1 โครงสร้างแบบลำดับ	16
ภาพที่ 2. 2 โครงสร้างแบบลำดับขั้น	16
ภาพที่ 2. 3 โครงสร้างแบบลำดับขั้น	17
ภาพที่ 2. 4 โครงสร้างแบบใยแมงมุม	17
ภาพที่ 2. 5 บริบททางการสื่อสาร	23
ภาพที่ 3. 1 เว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์	31
ภาพที่ 3. 2 Flowchart Admin (แอดมิน).....	32
ภาพที่ 3. 3 Flowchart User	33
ภาพที่ 3. 4 การออกแบบขั้นตอนการทำงานของระบบ	34
ภาพที่ 3. 5 Data Flow Diagram Level 1 ระบบการจัดการข้อมูล	35
ภาพที่ 3. 6 Data Flow Diagram Level 2: Process 1 ระบบการค้นหา	36
ภาพที่ 3. 7 Data Flow Diagram Level 2: Process 3 ของระบบการเพิ่ม แก้ไข ลบ.....	37
ภาพที่ 3. 8 ER-Diagram ของเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์.....	38
ภาพที่ 3. 9 หน้าเว็บไซต์.....	41
ภาพที่ 3. 10 ข้อมูลชมรม.....	41
ภาพที่ 3. 11 ข้อมูลทีมฟุตบอล.....	42
ภาพที่ 3. 12 ช่องทางการติดต่อ.....	42
ภาพที่ 3. 13 รูปภาพ.....	43
ภาพที่ 3. 14 โปรแกรมการแข่งขัน.....	43
ภาพที่ 3. 15 ตารางคะแนน.....	44
ภาพที่ 3. 16 ผลการแข่งขัน	44
ภาพที่ 3. 17 การประชาสัมพันธ์	45
ภาพที่ 3. 18 กระู้คำถาม – คำตอบ	45

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่ 3. 19	การเข้าสู่ระบบ.....	46
ภาพที่ 3. 20	การเพิ่มข้อมูล การแก้ไขข้อมูล และลบข้อมูล	46
ภาพที่ 4. 1	หน้าแรกของเว็บไซต์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์.....	49
ภาพที่ 4. 2	หน้าประวัติชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์	50
ภาพที่ 4. 3	หน้าข้อมูลทีมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์	51
ภาพที่ 4. 4	หน้าข้อมูลการติดต่อชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์.....	52
ภาพที่ 4. 5	หน้ารูปภาพของชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์.....	53
ภาพที่ 4. 6	หน้าผลการแข่งขันของชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์	54
ภาพที่ 4. 7	หน้าตารางคะแนนของชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์.....	55
ภาพที่ 4. 8	หน้าโปรแกรมการแข่งขันของชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์.....	56
ภาพที่ 4. 9	หน้าข่าวประชาสัมพันธ์ของชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์	57
ภาพที่ 4. 10	หน้าของแอดมิน (Admin) ในการเข้าสู่ระบบ.....	58
ภาพที่ 4. 11	หน้าควบคุมของเว็บไซต์	58

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
ตารางที่ 1. 1	ระยะเวลาในการดำเนินงาน3
ตารางที่ 3. 1	ตารางข้อมูลผู้ดูแลระบบ (Admin)..... 39
ตารางที่ 3. 2	ตารางข้อมูลทีมฟุตบอล..... 39
ตารางที่ 3. 3	ตารางข่าวประชาสัมพันธ์ 39
ตารางที่ 3. 4	ตารางโปรแกรมการแข่งขัน..... 40
ตารางที่ 3. 5	ตารางช่องทางการติดต่อ 40
ตารางที่ 3. 6	ผู้ใช้ทั่วไป (User)..... 40
ตารางที่ 4.1	จำนวนและร้อยละ จำแนกตามเพศ 59
ตารางที่ 4.2	จำนวนและร้อยละ จำแนกตามอายุ 59
ตารางที่ 4.3	จำนวนและร้อยละ จำแนกตามอาชีพ 60
ตารางที่ 4.4	ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจด้านข้อมูลข่าวสาร..... 60
ตารางที่ 4.5	ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจด้านประโยชน์และการนำไปใช้ 61
ตารางที่ 4. 6	ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจด้านบริการที่มีอยู่ในสื่อโซเชียลมีเดีย61
ตารางที่ 4. 7	ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจด้านภาพรวม 62

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

กีฬาฟุตบอลเป็นกีฬาชนิดหนึ่งที่ได้รับ ความสนใจเป็นอย่างมาก กีฬาฟุตบอลจึงขยายความนิยมไปทั่วโลกอย่างรวดเร็วในอดีตจนถึงปัจจุบัน เป็นกีฬาที่มีผู้สนใจที่จะชมการแข่งขันและเข้าร่วมเล่นมากที่สุดในโลก คนชาติใดเป็นผู้กำเนิดกีฬาชนิดนี้ อย่างแท้จริงนั้นไม่อาจจะยืนยันได้แน่นอน เพราะแต่ละชนชาติต่างยืนยันว่าเกิดจากประเทศของตน กีฬาฟุตบอลในประเทศไทย ได้มีการเล่นตั้งแต่สมัย “พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว” รัชกาลที่ 5 แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ เป็นกีฬาที่ให้ความสนุกสนานแล้วยังสร้างมิตรภาพให้แก่ผู้เล่น มีกติกาที่เข้าใจง่าย ทำให้ผู้เล่นมีความรักความสามัคคี มีวินัยและน้ำใจนักกีฬา อีกทั้ง การติดตามเชียร์ทีมฟุตบอลและนักเตะที่รักและชื่นชอบ และในปัจจุบันจังหวัดบุรีรัมย์ มีทีมฟุตบอลเป็นที่รู้จักกันดี ในนามของสโมสรบุรีรัมย์ยูไนเต็ด ซึ่งเป็นทีมยักษ์ใหญ่ในภาคอีสานอีก 1 ทีม ที่ประสบความสำเร็จมากที่สุด และฟุตบอลก็เป็นหนึ่งในชนิดกีฬาที่ได้รับความนิยมจากทุกเพศทุกวัย จึงได้มีการรวมตัวของกลุ่มบุคคลที่มีความสนใจและความเห็นที่ตรงกัน ได้มีการตั้งชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ ขึ้นมา ซึ่งส่งผลดีต่อสุขภาพร่างกายที่แข็งแรงและห่างไกลจากโรค และคนส่วนใหญ่หันมาดูแลตัวเองโดยการออกกำลังกายในแต่ละชนิดกีฬาต่างกันไป (สมศักดิ์, 2562)

ปัจจุบันมีการใช้งานอินเทอร์เน็ตกันอย่างแพร่หลายไปทั่วทุกมุมโลก อินเทอร์เน็ตนับได้ว่าเป็นสิ่งที่มีความสำคัญในยุคของสังคมข่าวสาร แต่ละคนก็ใช้ประโยชน์ของอินเทอร์เน็ตไปในหลายด้านต่างๆ มากมายในชีวิตประจำวันของเรา ทั้งด้านการศึกษา เชิงพาณิชย์ ธุรกิจ ความบันเทิง และอื่นๆ อินเทอร์เน็ต คือ เทคโนโลยีที่เหมาะสมกับยุคของโลกไร้พรมแดนที่กำลังทวีความสำคัญยิ่งในหน่วยงานต่างๆ และวงการการศึกษา รวมไปถึงบุคคลภายนอกที่สนใจอย่างแท้จริง การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการค้นหาข้อมูลเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองวิธีใช้บริการอินเทอร์เน็ตในการสืบค้นข้อมูล วิธีที่นิยมมากที่สุดในปัจจุบันคือ ผ่านทาง เวิลด์ ไวด์ เว็บ เพราะการที่เว็บนั้นต้องรองรับข้อมูลแบบสื่อผสม (มัลติมีเดีย) และเชื่อมโยงข้อมูลที่เกี่ยวเนื่องกันให้เราได้ศึกษาอย่างสะดวกสบาย นอกจากนี้ยังรวบรวมการประชาสัมพันธ์ ทางอินเทอร์เน็ตอีกด้วย และชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ ก็นับเป็นหนึ่งในกิจกรรมที่ต้องการการประชาสัมพันธ์กิจกรรมของชมรมหรือเพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสาร ไม่ว่าจะเป็นโปรแกรมการแข่งขัน ข้อมูลของนักกีฬาของแต่ละทีม ข้อมูลของชมรม รวมถึงภาพกิจกรรม (อาสาสมัครวิกิพีเดีย, 2561)

ดังนั้น ผู้จัดทำจึงได้มีความคิดที่จะทำเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ ขึ้นมาเพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องเพื่อให้ผู้ที่สนใจสามารถเข้ามาดูโปรแกรมการแข่งขัน การประชาสัมพันธ์การแข่งขันได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว

1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อวิเคราะห์และออกแบบเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์

1.2.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้งานเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์

1.3 ขอบเขตของการวิจัย

การทำเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ โดยโปรแกรม Word press ในการออกแบบเว็บไซต์ มีขอบเขตการวิจัย และผู้เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

1.3.1 Admin (ผู้ดูแลระบบ)

1.3.1.1 Login เข้าสู่ระบบได้สามารถออกจากระบบได้

1.3.1.2 สามารถเพิ่ม แก้ไข ลบ และกรอกข้อมูลประวัติชมรม

1.3.1.3 สามารถเพิ่ม แก้ไข ลบ และตารางการแข่งขัน

1.3.1.4 สามารถอัปเดตข้อมูลผลบอล และภาพรวมกิจกรรม

1.3.1.5 สามารถเพิ่ม แก้ไข ลบ และอัปเดตข่าวประชาสัมพันธ์

1.3.1.6 สามารถตั้งกระทู้คำถาม – ตอบคำถามได้

1.3.2 บุคคลทั่วไป

1.3.2.1 สามารถดูข้อมูลข่าวสาร และประวัติชมรม

1.3.2.2 สามารถดูตารางการแข่งขัน และตารางคะแนน

1.3.2.3 สามารถดูกิจกรรมภาพรวมของชมรม

1.3.2.4 สามารถดูข้อมูลทีมฟุตบอล และรายชื่อทีมฟุตบอล

1.3.2.5 สามารถตั้งกระทู้คำถามได้

1.4 ระยะเวลาในการดำเนินงาน

ตารางที่ 1. 1 ระยะเวลาในการดำเนินงาน

กิจกรรม	เดือน พ.ศ. 2562															
	มิถุนายน				กรกฎาคม				สิงหาคม				กันยายน			
1. นำเสนอข้อมูล	←	→														
2. รวบรวมข้อมูล			←	→												
3. ศึกษาขั้นตอนการทำงานในปัจจุบัน					←	→										
4. ออกแบบและพัฒนาระบบฐานข้อมูล							←	→								
5. จัดทำคู่มือ							←	→								
6. ทดสอบระบบและแก้ไขข้อผิดพลาด									←	→						
7. ทดสอบระบบและปรับปรุง/แก้ไขระบบ												←	→			

1.5 เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา

1.5.1 ฮาร์ดแวร์

- คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก acer 1 เครื่อง
- Processor: Inter(R) Core(TM) i3-8130u CPU @ 2.2GHz 2.21GHz
- RAM: 4.00GB

1.5.2 ซอฟต์แวร์

- Word press
- Visio
- Photoshop

1.5.3 ภาษาที่ใช้พัฒนา

- PHP
- CSS
- MySQL

1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.6.1 เว็บไซต์ (Website) หมายถึง หน้าเว็บเพจที่จัดทำขึ้น เพื่อนำเสนอข้อมูลต่างๆ ผ่านทางคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตโดยจะมีหน้าเว็บเพจหลายๆ หน้าที่เกี่ยวข้องเข้ากับไฮเปอร์ลิงค์ เพื่อให้สามารถเปิดไปยังหน้าเพจต่างๆ ได้อย่างง่ายดายและถูกจัดเก็บไว้ใน www. (เวิลด์ไวด์เว็บ) โดยเว็บไซต์ส่วนใหญ่นั้นก็มีทั้งเว็บไซต์ที่เปิดให้เข้าชมได้ฟรี และเว็บไซต์ที่ต้องสมัครสมาชิกและเสียค่าบริการ จึงจะเข้าใช้งานเว็บได้ ซึ่งข้อมูลในเว็บก็จะมีหลากหลายแบบ ขึ้นอยู่กับความต้องการนำเสนอของเจ้าของเว็บไซต์ การเรียกดูเว็บไซต์จะเรียกดูผ่านทางซอฟต์แวร์ ในลักษณะของบราวเซอร์ (ปัญญรัตน์, 2553)

1.6.2 การประชาสัมพันธ์ (Public relations หรือ PR) คือการทำงานในการจัดการการสื่อสารระหว่างองค์กรและสาธารณะ การประชาสัมพันธ์นั้นช่วยให้องค์กรหรือบุคคล ได้แสดงสู่ผู้ชม ผู้อ่าน โดยใช้เรื่องที่เป็นที่สนใจของสาธารณะและใช้เป็นการรายงานข่าวโดยไม่เสียค่าใช้จ่ายโดยตรง กิจกรรมโดยทั่วไปเช่น การพูดในงานชุมนุม การทำงานร่วมกับแหล่งข่าว (อาสาสมัครวิกิพีเดีย, 2561)

1.6.3 ชมรม หมายถึง ที่พักชั่วคราวของกลุ่มบุคคล ที่ประชุมของกลุ่มบุคคลที่มีจุดประสงค์เพื่อประโยชน์บางประการร่วมกัน (Dictionary, 2562)

1.6.4 ฟุตบอล (Football) หมายถึง เป็นกีฬาประเภททีมที่เล่นระหว่างสองทีมโดยแต่ละทีมมีผู้เล่น 11 คน โดยใช้ลูกบอล เป็นที่ยอมรับอย่างแพร่หลายว่าเป็นกีฬาที่เป็นที่นิยมมากที่สุดในโลก โดยจะเล่นในสนามหญ้าสี่เหลี่ยมผืนผ้า หรือ สนามหญ้าเทียม โดยมีประตูอยู่กึ่งกลางที่ปลายสนามทั้งสองฝั่ง เป้าหมายคือทำคะแนนโดยพาลูกฟุตบอลให้เข้าไปยังประตูของฝ่ายตรงข้าม ในการเล่นทั่วไปผู้รักษาประตูจะเป็นผู้เล่นเพียงคนเดียวที่สามารถใช้มือหรือแขนกับลูกฟุตบอลได้ ส่วนผู้เล่นอื่นๆจะใช้เท้าในการเตะลูกฟุตบอลไปยังตำแหน่งที่ต้องการ บางครั้งอาจใช้ลำตัว หรือ ศีรษะ เพื่อสกัดลูกฟุตบอลที่ลอยอยู่กลางอากาศ โดยทีมที่พาลูกฟุตบอลเข้าประตูฝ่ายตรงข้ามได้มากกว่าจะเป็นผู้ชนะ ถ้าคะแนนเท่ากันให้ถือว่าเสมอ แต่ในบางเกมที่เสมอกันในช่วงเวลาปกติแล้วต้องการหาผู้ชนะจึงต้องมีการต่อเวลาพิเศษ และ/หรือยิงลูกโทษ ขึ้นอยู่กับกฎระเบียบของรายการแข่งขันนั้นๆ (พัชรีลักษณ์, 2558)

1.6.5 อาวุโส หมายถึง ว. ที่มีอายุแก่กว่าหรือมีตำแหน่งหน้าที่การงานสูงกว่า เป็นต้น เช่น ข้าราชการอาวุโส ครูอาวุโส ศิลปินอาวุโส. น. ความมีอายุมากกว่าหรือมีประสบการณ์ในอาชีพมากกว่า เป็นต้น เช่น เขามีอาวุโสในการทำงาน ผู้มีอาวุโสทางการเมือง. (ป. อาวุโส เป็นคำ อาลปนะ คือคำที่พระผู้ใหญ่หรือที่มีพรรษามากกว่าเรียกพระผู้น้อยหรือที่มีพรรษาน้อยกว่า หรือเป็นคำที่พระใช้เรียกคฤหัสถ์, คู่กับ ภัณฑะ ซึ่งเป็นคำที่พระผู้น้อยหรือที่มีพรรษาน้อยกว่าเรียกพระผู้ใหญ่หรือที่มีพรรษามากกว่า หรือเป็นคำที่คฤหัสถ์ใช้เรียกพระสงฆ์) (Dictionary, 2562)

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.7.1 อำนวยความสะดวกในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร
- 1.7.2 ประชาสัมพันธ์กิจกรรมของชมรม
- 1.7.3 เพิ่มความสะดวกและรวดเร็วในการสืบค้นข้อมูลให้กับผู้ใช้งานในชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ค้นคว้าเรื่อง เว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ ผู้วิจัยได้ศึกษา รวบรวมแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนเอกสารต่างๆ โดยมีสาระสำคัญ ดังนี้

- 2.1 ข้อมูลฟุตบอล
- 2.2 ข้อมูลชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์
- 2.3 แนวคิดเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต
- 2.4 กระบวนการพัฒนาเว็บไซต์
- 2.5 หลักการออกแบบเว็บไซต์
- 2.6 การสื่อสาร
- 2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ข้อมูลฟุตบอล

2.1.1 ประวัติกีฬาฟุตบอลประเทศไทย

ฟุตบอล (Football) กีฬาฟุตบอลในประเทศไทย ได้มีการเล่นตั้งแต่สมัย “พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว” รัชกาลที่ 5 แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ เนื่องจากสมัยรัชกาลที่ 5 พระองค์ได้ส่งพระเจ้าลูกยาเธอ พระเจ้าหลานยาเธอ และข้าราชการไปศึกษาวิชาการด้านต่างๆ ที่ประเทศอังกฤษ และผู้ที่นำกีฬาฟุตบอลกลับมายังประเทศไทยเป็นคนแรกคือ “เจ้าพระยาธรรมศักดิ์มนตรี (สนั่น เทพหัสดิน ณ อยุธยา)” หรือ ที่ประชาชนชาวไทยมักเรียกชื่อสั้นๆว่า “ครูเทพ” ซึ่งท่านได้แต่งเพลงกราวกีฬาที่พร้อมไปด้วยเรื่องน่าใจนักกีฬาอย่างแท้จริง เชื่อกันว่าเพลงกราวกีฬาที่ครูเทพแต่งไว้นี้จะต้องเป็น “เพลงอมตะ” และจะต้องคงอยู่คู่ฟ้าไทย (การกีฬาแห่งประเทศไทย, 2562)

2.1.1.1 สนามแข่งขัน

สนามฟุตบอล ไม่ได้มีการกำหนดขนาดไว้แบบตรง ๆ เนื่องจากในพื้นที่แต่ละสนาม อาจมีพื้นที่ไม่เท่ากัน แต่ได้มีการกำหนดด้านยาว กว้างประมาณ 100-130 หลา ส่วนด้านกว้าง กว้างประมาณ 50-100 หลา โดยแบ่งเขตแดนออกเป็น 2 ฝั่ง อย่างละเท่า ๆ กัน มี ประตูขนาดกว้าง 8 หลา สูง 8 ฟุต มีเขตโทษ ซึ่งนับห่างจากโกล ห่าง 18 หลา ส่วนพื้นสนามฟุตบอล ใช้หญ้าแท้หรือหญ้า

เทียมก็ได้ (ณัฐพงศ์ ยืนยง,พิทักษ์ พัวพันธ์,รัฐพล วารินทร์,เมธา หลุมทอง,ฉัตรวิไล รวบรวมเลิศ,รุจิโรจน์ ปานจันทร์และพีรวัส ฉายินธู, ม.ป.ป.)

2.1.1.2 การคิดคะแนน

นับจากจำนวนลูกฟุตบอลที่ผ่านเส้นประตูเข้าไปอย่างเต็มใบ ภายในเวลาที่กำหนดในการแข่งขัน (90 นาที) และนี่ก็คือกติกาเบื้องต้นที่เข้าใจง่าย ในการแข่งขันกีฬาฟุตบอล กีฬายอดฮิตของคนไทย ซึ่งคาด

ว่าจะทำให้ผู้อ่านสามารถดูฟุตบอลได้อย่างเข้าใจง่ายขึ้น (sites, ม.ป.ป)

2.1.1.3 กติกา

เวลาในการแข่งขัน การแข่งขันแบ่งออกเป็น 2 ครึ่ง ครึ่งละ 45 นาที โดยทั้ง 2 ฝั่งมีหน้าที่ยิงประตูฝั่งตรงข้ามให้ได้มากกว่า ทั้งนี้ หากเสมอกันในการแข่งขันฟุตบอลรายการแพ้คัดออก จะต่อเวลาเพิ่มอีกครั้งละ 15 นาที รวม 2 ครั้ง 30 นาทีด้วยกัน และถ้าหากยังตัดสินผู้ชนะไม่ได้ ก็จะดวลจุดโทษตัดสินฝั่งละ 5 ลูก ซึ่งถ้าหากตัดสินไม่ได้อีก ก็จะยิงทีละ 1 ต่อ 1 คือ หากใครยิงพลาด และอีกฝ่ายยิงได้ ก็เกมจบทันที อย่างไรก็ตาม เมื่อยิงครบ 11 คนแล้วตัดสินผู้ชนะไม่ได้ ก็จะวนกลับมายิงใหม่ที่คนแรกไปเรื่อย ๆ การฝึกกติกา ก็มี การที่ไม่ใช้ผู้รักษาประตูแล้วใช้มือเล่น หรือ การพยายามขัดขวางการเล่นของฝั่งตรงข้าม เช่น ขน กระแทก ผู้เล่นที่มีบอล ก็ถือว่าเป็นการฟาล์ว และฝ่ายที่ถูกทำฟาล์ว ก็จะได้ลูกตั้งเตะ แต่ถ้าฝ่ายบุกถูกทำฟาล์วในเขตโทษของฝ่ายรับ ก็จะเป็นลูกจุดโทษ ที่ฝ่ายบุกจะได้โอกาสยิงแบบ 1 ต่อ 1 กับผู้รักษาประตูฝ่ายรับ กรณีที่ฟุตบอลออกข้าง ฝ่ายที่ไม่ได้ทำให้ออกข้างจะเป็นฝ่ายได้มุม ส่วนกรณีบอลออกหลัง ถ้าเป็นฝ่ายเจ้าของแดนทำออกหลังเอง ฝ่ายที่เดินหน้าบุก จะได้เตะมุมเข้ามา แต่ถ้าเป็นฝ่ายบุกที่ทำออก จะเป็นลูกตั้งเตะจากประตู ใบเหลือง-ใบแดง จะแจกก็ต่อเมื่อมีผู้เล่นที่ทำผิดกติกา ในลักษณะที่รุนแรง หรือ การถ่วงเวลา ผู้ตัดสินก็จะให้ใบเหลืองแก่คนที่ผิดกติกา ส่วนใบแดง ผู้ตัดสินจะให้ก็ต่อเมื่อ มีการทำฟาล์วที่รุนแรงมาก เช่น ทำให้ได้รับบาดเจ็บหนัก หรือ เล่นอันตรายอย่างการเปิดปุ่มสตั๊ดไปที่ขาของฝ่ายตรงข้าม เป็นต้น นอกจากนี้ การได้ใบแดง จะมีอีกกรณีหนึ่งคือ การทำฟาล์วแบบไม่รุนแรง แต่ฟาล์วขณะที่ฝั่งตรงข้ามกำลังจะทำประตูได้ ก็ได้รับใบแดงเช่นกัน การล้ำหน้า คือ การจ่ายบอลไปยังผู้เล่นที่ยืนอยู่สูงกว่าผู้เล่นฝั่งตรงข้ามในลำดับรองสุดท้าย

2.1.1.4 ลูกฟุตบอล

มีลักษณะเป็นทรงกลม ขนาดเส้นรอบวงไม่เกิน 27-28 นิ้ว และหนัก 400-450 กรัม

2.1.1.5 ผู้เล่น

มีจำนวนฝั่งละ 11 คน โดยที่เป็นผู้รักษาประตู 1 คน มีหน้าที่ป้องกันไม่ให้ฝั่งตรงข้ามยิงประตู

ได้

2.1.1.6 วิธีการเล่น

ผู้เล่นจะใช้เท้าเล่นเป็นหลัก โดยสามารถใช้อวัยวะส่วนอื่นที่ไม่ใช่แขนและมือ ในการเล่นได้ด้วย โดยมีเป้าหมายคือ การทำประตูฝ่ายตรงข้ามให้ได้ (sites, ม.ป.ป)

2.2 ประวัติชมรม

แนวคิดที่จะจัดตั้งชมรมฟุตบอลอาวุโสจังหวัดบุรีรัมย์ เป็นความคิดของผมเองครับย้อนกลับไปเมื่อปี พ.ศ.2549 ในปีนั้นผมทำทีมอาวุโส ส่งร่วมการแข่งขันรอบคัดเลือกตัวแทนจังหวัดบุรีรัมย์ ในรายการ ไทคัพ ครั้งที่5 และทีมได้สิทธิเป็นตัวแทนจังหวัดไปแข่งขันที่จังหวัดศรีสะเกษรอบคัดเลือกตัวแทนเขต ในครั้งนั้นทีมบุรีรัมย์ไม่ประสบความสำเร็จทีมตกรอบแรก และจากการร่วมแข่งขันครั้งนั้นทำให้ผมทราบปัญหาที่ทำให้ทีมเราสู้จังหวัดอื่นไม่ได้ กลับมาผมจึงมีแนวคิดที่จะจัดตั้งชมรมฯ และมีการแข่งขันลีกภายในจังหวัดบุรีรัมย์ โดยได้ติดต่อไปยังทีมต่างๆที่ต้องการร่วมการแข่งขันทั้งในตัวเมืองบุรีรัมย์ และต่างอำเภอ ใช้เวลาประมาณ1ปีกว่าๆ ก็สามารถรวบรวมทีมได้จำนวน6ทีม แข่งขันแบบพบกันหมดเหย้าเยือน เท่าที่จำได้ลีกครั้งแรกเกิดขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2010 หรือประมาณ10ปีที่แล้วครั้งต่อมาได้เพิ่มจำนวนทีมขึ้นมาเรื่อยๆ จาก 6ทีมเป็น 10ทีม 12ทีม 16ทีม 20ทีม และสุดท้ายปีนี้ 24ทีม จากบทสัมภาษณ์ ผจก.ทีมมานิจ เอพีซี

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต

2.3.1 ความหมายอินเทอร์เน็ต

อินเทอร์เน็ต คือ ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่สุดของโลก โดยจะเป็นการเชื่อมต่อเครื่องคอมพิวเตอร์หลายๆ เครื่องจากทั่วโลกมาเชื่อมต่อเข้าด้วยกัน ซึ่งช่วยให้สามารถติดต่อสื่อสารและแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกันได้ทั่วโลก ในการติดต่อกันระหว่างเครื่องคอมพิวเตอร์ จำเป็นต้องมีการระบุว่าจะส่งมาจากไหน ส่งไปให้ใครซึ่งต้องมีการระบุ ชื่อเครื่อง (คล้ายกับเลขที่บ้าน) ในอินเทอร์เน็ตใช้ข้อตกลงในการติดต่อที่เรียกว่า TCP/IP (ข้อตกลงที่ทำให้คอมพิวเตอร์ติดต่อกันได้) ซึ่งจะใช้สิ่งที่เรียกว่า “ไอพี-แอดเดรส” (IP-Address) ในการระบุชื่อเครื่องจะไม่มีเบอร์ที่ซ้ำกันได้

2.3.2 การทำงานของอินเทอร์เน็ต

การสื่อสารข้อมูลด้วยคอมพิวเตอร์จะมีโปรโตคอล (Protocol) ซึ่งเป็นระเบียบวิธีการสื่อสารที่เป็นมาตรฐานของการเชื่อมต่อกำหนดไว้ โปรโตคอลที่เป็นมาตรฐานสำหรับการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต คือ TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol) เครื่องคอมพิวเตอร์ทุกเครื่องที่เชื่อมต่อเข้ากับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจะต้องมีหมายเลขประจำเครื่อง ที่เรียกว่า IP Address

เพื่อเอาไว้อ้างอิงหรือติดต่อกับเครื่องคอมพิวเตอร์อื่นๆ ในเครือข่าย ซึ่ง IP ในที่นี้ก็คือ Internet Protocol ตัวเดียวกับใน TCP/IP นั่นเอง IP address ถูกจัดเป็นตัวเลขชุดหนึ่งขนาด 32 บิต ใน 1 ชุดนี้จะมีตัวเลขถูกแบ่งออกเป็น 4 ส่วน ส่วนละ 8 บิตเท่าๆ กัน เวลาเขียนก็แปลงให้เป็นเลขฐานสิบก่อนเพื่อความง่ายแล้วเขียนโดยคั่นแต่ละส่วนด้วยจุด (.) ดังนั้นในตัวเลขแต่ละส่วนนี้จึงมีค่าได้ไม่เกิน 256 คือ ตั้งแต่ 0 จนถึง 255 เท่านั้น เช่น IP address ของเครื่องคอมพิวเตอร์ของสถาบันราชภัฏสวนดุสิต คือ 203.183.233.6 ซึ่ง IP Address ชุดนี้จะใช้เป็นที่อยู่เพื่อติดต่อกับเครื่องคอมพิวเตอร์อื่นๆ ในเครือข่าย (เบญจวรรณ แผนคู่ , ม.ป.ป.)

2.4 กระบวนการพัฒนาเว็บไซต์

2.4.1 กระบวนการพัฒนาเว็บไซต์

แนวทางหลักการออกแบบเว็บไซต์สามารถแบ่งออกเป็นขั้นตอนต่าง ๆ เพื่อให้เหมาะสมกับผู้เริ่มต้นใช้เป็นแนวทาง ในการสร้างและพัฒนาเว็บไซต์

2.4.1.1 การวางแผน การวางแผนนับว่ามีความสำคัญมากในการสร้างเว็บไซต์เพื่อให้การทำงานในขั้นตอนต่าง ๆ มีแนวทางที่ชัดเจนและสามารถปฏิบัติได้ตามที่ตั้งเป้าไว้

2.4.1.2 การกำหนดเนื้อหาและจุดประสงค์ของเว็บไซต์ การกำหนดเนื้อหาและจุดประสงค์ของเว็บไซต์ที่จะสร้าง นับเป็นสิ่งสำคัญอย่างมากในการเริ่มต้นสร้างเว็บไซต์เลยทีเดียว เพื่อให้เห็นภาพว่าเราต้องการนำเสนอข้อมูลแบบใด เช่น เว็บไซต์เพื่อให้ข้อมูลข่าวสาร การบริการด้านต่าง ๆ หรือขายสินค้า เป็นต้น เมื่อสามารถกำหนดจุดประสงค์ของเว็บไซต์ได้แล้ว เงื่อนไขเหล่านี้จะเป็นตัวกำหนดโครงสร้าง รูปแบบ รวมถึงหน้าตา และสีเว็บไซต์ด้วย

2.4.1.3 การกำหนดกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้การสร้างและออกแบบเว็บไซต์ได้รับความนิยม การกำหนดกลุ่มเป้าหมายในการเข้าชมเว็บไซต์ก็นับว่ามีส่วนสำคัญไม่น้อย เช่น เว็บไซต์สำหรับเยาวชน นักเรียน นักศึกษาในการค้นหาข้อมูล หรือเว็บไซต์สำหรับบุคคลทั่วไปที่เข้าไปใช้บริการต่าง ๆ เป็นต้น

2.4.1.4 การเตรียมข้อมูล เนื้อหาหรือข้อมูลจัดว่าเป็นสิ่งที่เชิญชวนให้ผู้อื่นเข้ามาเยี่ยมชมเว็บไซต์ และต้องทราบว่าข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ สามารถนำมาจากแหล่งใดบ้าง เช่น การคิดนำเสนอข้อมูลด้วยตัวเอง หรือนำข้อมูลที่นำเสนอใจมาจากสื่ออื่น เช่น หนังสือพิมพ์ แมกกาซีน เว็บไซต์ และที่สำคัญ ขออนุญาตเจ้าของบทความก่อนเพื่อป้องกันเรื่องลิขสิทธิ์ด้วย

2.4.1.5 การเตรียมสิ่งต่าง ๆ ที่จำเป็น ในการออกแบบเว็บไซต์ต้องอาศัยความสามารถต่าง ๆ เช่น โปรแกรมสำหรับสร้างเว็บไซต์ ภาพเคลื่อนไหว มัลติมีเดีย การจดโดเมนเนม การหาผู้ให้บริการรับฝากเว็บไซต์ (Web Hosting) เป็นต้น

2.4.1.6 การจัดโครงสร้างข้อมูล เมื่อได้ข้อมูลต่าง ๆ เช่น กำหนดเนื้อหาและจุดประสงค์ของเว็บไซต์ การกำหนดกลุ่มเป้าหมาย การเตรียมข้อมูล การเตรียมสิ่งต่าง ๆ ที่จำเป็นจากขั้นแรกเรียบร้อยแล้ว ในขั้นตอนนี้ เราจะจัดระบบเพื่อใช้เป็นกรอบสำหรับการออกแบบและดำเนินการในขั้นตอนนี้ต่อไป ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

- 1) โครงสร้างและสารบัญของเว็บไซต์
- 2) การใช้ระบบนำผู้เข้าชมไปยังส่วนต่างๆ ภายในเว็บไซต์หรือที่เราเรียกว่าระบบนำทาง (Navigation)
- 3) องค์ประกอบที่ต้องนำมาใช้ เช่น สื่อมัลติมีเดีย ภาพกราฟิก แบบฟอร์มต่าง
- 4) การกำหนดรูปแบบและลักษณะของเว็บไซต์
- 5) การกำหนดฐานข้อมูล ภาษาสคริปต์หรือแอปพลิเคชันที่นำมาใช้ในเว็บไซต์
- 6) การบริการเสริมต่างๆ
- 7) การออกแบบเว็บไซต์ นับเป็นขั้นตอนในการออกแบบรูปร่าง โครงสร้างและลักษณะทางด้าน กราฟิกของหน้าเว็บไซต์ โดยโปรแกรมที่เหมาะสมในการออกแบบคือ Photoshop หรือ Fireworks ซึ่งจะช่วยให้การสร้างเค้าโครงของหน้าเว็บและองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น ชื่อเว็บไซต์ โลโก้ รูปไอคอน ปุ่มไอคอน ภาพเคลื่อนไหว แบนเนอร์โฆษณา เป็นต้น

8) ในการออกแบบเว็บไซต์นั้นยังต้องคำนึงถึงสีและรูปแบบของส่วนประกอบต่าง ๆ ที่ไม่ใช่ภาพกราฟิก เช่น ขนาดของตัวอักษร สีของข้อความ สีพื้น ลวดลายของเส้นกรอบเพื่อความสวยงามและดึงดูดผู้เยี่ยมชมด้วย

2.4.2 เทคนิคการออกแบบเว็บไซต์

การออกแบบเว็บไซต์ที่น่าสนใจต้องพิจารณา 3 ประการ คือ

2.4.2.1 ออกแบบเว็บไซต์ที่เน้นเนื้อหา

เว็บไซต์บางประเภทจะเน้นเนื้อหา หรือข้อความเป็นหลัก ภายในเว็บไซต์จะประกอบไปด้วย ตัวหนังสือ มีภาพประกอบบ้างแต่ไม่มาก เช่น เอ็นไซโคลพีเดีย ดิกชันนารี ฯลฯ

2.4.2.2 ออกแบบเว็บไซต์ที่เน้นภาพกราฟิก

เว็บไซต์ชนิดนี้จะใช้ภาพหรือกราฟิกในการนำเสนอเรื่อง มีข้อความบ้างเล็กน้อย

2.4.2.3 ออกแบบเว็บไซต์ที่เน้นทั้งภาพและเนื้อหา

เว็บไซต์ประเภทนี้จะให้น้ำหนักทั้งข้อความ และภาพเท่าๆ กัน

2.4.3 ส่วนประกอบของหน้าเว็บไซต์

เราสามารถจำแนกส่วนประกอบของหน้าเว็บไซต์ เป็น 3 ส่วน ดังนี้

2.4.3.1 ส่วนหัว (Page Header) น่าจะอยู่บริเวณบนสุดของหน้าเว็บไซต์ เป็นส่วนที่แสดงชื่อ เว็บไซต์ โลโก้ แบนเนอร์โฆษณา ลิงค์สำหรับข้ามไปยังหน้าเว็บอื่น

2.4.3.2 ส่วนเนื้อหา (Page Body) จะอยู่บริเวณตอนกลางของหน้าเว็บไซต์ ซึ่งเป็นส่วนที่แสดงเนื้อหาภายในหน้าเว็บไซต์นั้น โดยประกอบด้วยข้อความ ข้อมูล ภาพเคลื่อนไหว เป็นต้น

2.4.3.3 ส่วนท้าย (Page Footer) จะอยู่บริเวณด้านล่างสุดของหน้าเว็บไซต์ ส่วนมากใช้สำหรับลิงค์ ข้อความสั้นๆ เข้าใจง่าย หรือจะมีชื่อเจ้าของเว็บไซต์ อีเมลแอดเดรสของผู้ดูแลเว็บไซต์สำหรับติดต่อกับทางเว็บไซต์

2.4.4 แนวคิดในการออกแบบ

2.4.4.1 ดูจากเว็บไซต์อื่นเพื่อเป็นตัวอย่าง การดูจากเว็บไซต์อื่นบนอินเทอร์เน็ตเพื่อศึกษาเป็นตัวอย่างนั้น นับเป็นวิธีการที่ง่ายที่สุด แต่ก็ควรนำไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับเนื้อหาและกลุ่มเป้าหมายของเราด้วย

2.4.4.2 ศึกษาจากสื่อสิ่งพิมพ์ในรูปแบบต่าง ๆ สื่อสิ่งพิมพ์ในที่นี้ ได้แก่ แมกกาซีน โปสเตอร์โฆษณา โบรชัวร์ หรือหนังสือบางเล่มที่มีรูปแบบและจุดดึงดูดความสนใจ สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในเว็บไซต์ของเราได้เช่นกัน

2.4.5 กระบวนการพัฒนาเว็บไซต์

การที่จะสร้างพัฒนาเว็บไซต์และนำเว็บไซต์เข้าสู่ระบบเวปไซต์ให้คนอื่นเข้ามาเยี่ยมชมได้นั้น มีกระบวนการที่ผู้พัฒนาเว็บไซต์จะต้องศึกษาและปฏิบัติตาม ดังนี้

2.4.5.1 การวางแผนการทำงาน

การวางแผนการทำงานเปรียบเสมือนเข็มทิศที่จะชี้ทางให้เราทราบว่าควรจะไปทางใดเพื่อไม่ให้หลงทาง

การสร้างเว็บไซต์ก็เหมือนกันจำเป็นต้องมีการวางแผนการทำงานให้รอบด้านก่อนที่จะเริ่มลงมือทำ โดยมีหลักที่ต้องกำหนดในการวางแผน ดังนี้

1) ระยะเวลาการทำงาน เป็นการกำหนดช่วงเวลาที่ใช้ในการสร้างเว็บ อาจกำหนดเป็นรายวันหรือรายสัปดาห์ก็ได้ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบด้านอื่นๆ เช่น ความยากง่ายของเว็บไซต์ จำนวนผู้ร่วมงาน ประสิทธิภาพการทำงานของแต่ละคน ฯลฯ

2) ทีมงานหรือผู้ร่วมงาน ปกติการสร้างเว็บต้องทำงานเป็นทีม อย่างน้อยต้องมีผู้เชี่ยวชาญ 3 ฝ่าย คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษา HTML หรือโปรแกรมสร้างเว็บไซต์ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและตกแต่งภาพ และผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาหรือบรรณาธิการ

3) งบประมาณ การกำหนดค่าใช้จ่าย เช่น ค่าจ้าง ค่าเดินทาง ค่าอุปกรณ์ ฯลฯ ในกรณีที่จ้างทำเว็บไซต์ ผู้รับจ้างจะเสนอราคา โดยให้ทั้งแบบระบุเป็นหน้า และแบบเหมารวม

4) อุปกรณ์หรือเครื่องมือช่วยงาน กรณีสร้างเว็บไซต์เองจะมีอุปกรณ์ที่สำคัญ เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องสแกนเนอร์และรูปภาพประกอบเว็บไซต์ เป็นต้น

5) ปัญหาและอุปสรรค ในแผนงานควรระบุปัญหาและอุปสรรคที่อาจเกิดขึ้นซึ่งจะส่งผลทำให้งานล่าช้าหรือผิดพลาดประสงค์ เช่น ผู้ร่วมงานป่วยไม่สามารถมาทำงานได้ พร้อมทั้งหาแนวทางแก้ไขไว้ล่วงหน้า

2.4.5.2 การรวบรวมและวิเคราะห์โครงสร้างข้อมูล

เป็นขั้นตอนหนึ่งที่อยู่จากการวางแผน เป็นการแผนงานไปปฏิบัติ โดยการรวบรวมข้อมูลที่จำเป็นต้องใช้ในการสร้างเว็บ ตามหัวข้อที่เลือกไว้ ทั้งเนื้อหา ภาพ เสียงและภาพเคลื่อนไหว เก็บรวบรวมเป็นไฟล์ข้อมูล หรือใส่แฟ้มแยกเป็นหมวดหมู่ เพื่อความสะดวกในการนำมาใช้งาน

2.4.5.3 การออกแบบและการสร้างเว็บไซต์

เป็นขั้นตอนการนำข้อมูลทั้งหมดมาสร้างเป็นเว็บไซต์ด้วยภาษา HTML หรือเครื่องมือในการสร้างเว็บอื่นๆ หลักสำคัญในการออกแบบและสร้างเว็บ คือ

1) กำหนดจุดประสงค์เว็บไซต์ โดยวางเป้าหมายของผู้เข้าชมว่าจะเป็นกลุ่มใด

2) เลือกเว็บเบราว์เซอร์ เป็นการเลือกเว็บเบราว์เซอร์ที่ใช้แสดงผลเว็บไซต์ จะได้กำหนดขนาดกว้าง ยาว และลักษณะการวางองค์ประกอบเว็บให้สวยงามและแสดงผลได้เร็ว

3) วางโครงสร้างของเว็บไซต์ กำหนดโครงสร้างว่ามีทั้งหมดกี่เว็บไซต์ แต่ละเว็บไซต์มีเนื้อหาอะไรบ้าง ควรเขียนเป็นแผนผังเว็บไซต์ออกมาบนกระดาษ

4) ออกแบบหน้าตาเว็บ เป็นขั้นตอนในการลงมือสร้างเว็บไซต์แต่ละหน้าตามที่ได้ออกแบบไว้ พร้อมกับทดสอบผ่านเว็บเบราว์เซอร์ (แบบ Offline)

2.4.5.4 ทดสอบและปรับปรุงเว็บไซต์

หมายถึงการทดสอบแบบออฟไลน์ โดยที่ยังไม่ได้นำเว็บไซต์เข้าสู่อินเทอร์เน็ต แต่ก็สามารถแสดงผลได้เหมือนจริงผ่านเว็บเบราว์เซอร์ เช่น IE เพื่อตรวจสอบตัวอย่างเว็บที่สร้างไว้ เช่น ขนาดตัวอักษร ขนาดภาพ การใช้สี ตาราง ฯลฯ ว่าเหมาะสมหรือไม่ พร้อมกับการปรับปรุงจนเป็นที่น่าพอใจ

2.4.5.5 เผยแพร่ผ่านเว็บไซต์

เป็นการเผยแพร่ให้คนทั่วไปได้รู้จัก หรือเรียกว่าการอัปโหลด (Upload) โดยเจ้าของเว็บจะต้องจดทะเบียนโดเมนเนม และเช่าพื้นที่โฮสต์ ก็สามารถนำเว็บไซต์อัปโหลดขึ้นสู่อินเทอร์เน็ต และประชาสัมพันธ์ให้คนทั่วไปได้รู้จัก การที่จะทำให้คนรับรู้ และเข้ามาใช้บริการเว็บไซต์ได้มากนั้นจะต้องมีการประชาสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องและใช้เวลาพอสมควร และถ้าจะให้ดีควรมีเคาน์เตอร์ (Counter) หรือตัวสถิติผู้เข้าชม ก็จะช่วยให้ประเมินได้ว่าเว็บไซต์ของเราได้รับความสนใจมากน้อยเพียงใด

2.4.5.6 การพัฒนาเว็บไซต์

เป็นการปรับปรุงเนื้อหา ภาพประกอบหรืออัปเดต (Update) เว็บไซต์ ถือเป็นขั้นตอนสำคัญเพราะในโลกของอินเทอร์เน็ตมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วอยู่ตลอดเวลา ผู้ชมเว็บมักจะใช้เวลาในการค้นหาและเปิดผ่านเว็บไซต์ต่างๆ อย่างรวดเร็วหากพบว่าเว็บไซต์ของเราไม่ได้เปลี่ยนแปลงหรือมีข้อมูลใหม่ๆ เพิ่มขึ้นเลย ผู้เข้า

ชมเว็บก็จะลดจำนวนลงไปเรื่อยๆ จนกลายเป็นเว็บที่ไม่มีผู้คนเข้ามาเลยหรือเป็นเว็บที่ตายแล้วดังนั้นการปรับปรุงเว็บไซต์อยู่เสมออาจจะมีวันละครั้ง หรือสัปดาห์ละครั้ง โดยเพิ่มข้อมูล ข่าวสารใหม่ๆ อยู่เป็นประจำก็จะทำให้เว็บไซต์ทันสมัย ผู้คนเข้าชมเป็นประจำและมากขึ้นจนพัฒนาเป็นเว็บไซต์ยอดนิยมได้ในที่สุด (webkrusoy, ม.ป.ป.)

2.5 หลักการออกแบบเว็บไซต์

2.5.1 องค์ประกอบในการออกแบบเว็บไซต์

การออกแบบเว็บไซต์เพื่อให้มีประสิทธิภาพ และสามารถดึงดูดความสนใจของผู้คนได้ดี จะต้องมียุทธศาสตร์ประกอบของเว็บไซต์อย่างครบถ้วน ซึ่งได้แก่

2.5.1.1 ความเรียบง่าย เข้าใจง่าย

การออกแบบเว็บไซต์ที่ดี จะต้องเน้นที่ความเรียบง่ายเป็นหลัก โดยเลือกนำเสนอเฉพาะสิ่งที่ต้องการนำเสนอจริงๆ ในรูปแบบที่หลากหลาย โดยอาจจะเป็นสี สัน กราฟิก ภาพเคลื่อนไหวหรือตัวอักษร ที่สำคัญจะต้องมีการนำเสนอที่ไม่ดูรกหน้าเว็บจนเกินไป เพื่อไม่ให้เกิดความรู้สึกรกสยดสาหรือนำรำคาญให้กับผู้ที่เข้าชมเว็บไซต์ มีตัวอย่างเว็บไซต์ที่มีการออกแบบโดยเน้นความเรียบง่ายได้ดี คือ Apple, Nokia และ Microsoft เป็นต้น

2.5.1.2 ความสม่ำเสมอ ไม่สับสน

ควรออกแบบเว็บไซต์ด้วยความสม่ำเสมอ คือจะต้องมีรูปแบบ กราฟิก โทนสี และการตกแต่งต่างๆ ให้แต่ละหน้าบนเว็บไซต์มีความคล้ายคลึงกัน และเป็นแนวเดียวกันไปตลอดทั้งเว็บไซต์ ดังตัวอย่างเว็บไซต์ต่างๆ ไปที่จะสังเกตเห็นได้ว่าทุกหน้าของเว็บไซต์นั้น จะเน้นการตกแต่งในรูปแบบเดียวกันทั้งหมด ต่างก็แค่การนำเสนอของแต่ละหน้าเท่านั้น

2.5.1.3 สร้างความโดดเด่น เป็นเอกลักษณ์

การออกแบบเว็บไซต์เพื่อให้สามารถสื่อถึงจุดประสงค์ในการนำเสนอเว็บได้ดี จะต้องมีการสร้างความเป็นเอกลักษณ์และจุดเด่นให้กับเว็บไซต์ เพื่อให้สามารถสะท้อนถึงลักษณะขององค์กรได้มากที่สุด โดยการสร้างเอกลักษณ์ดังกล่าวนี้ อาจใช้ชุดสี รูปภาพ ตัวอักษรหรือกราฟิก นอกจากนี้ก็ต้องขึ้นอยู่กับว่า เป็นเว็บไซต์แบบทางการหรือไม่ เพื่อจะได้ออกแบบได้อย่างเหมาะสมที่สุด

2.5.1.4 เนื้อหาต้องดี ครบถ้วน

เนื้อหาเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดของการสร้างเว็บไซต์ เพราะสิ่งที่ทำให้ผู้คนเกิดความสนใจและหมั่นติดตามเว็บไซต์เหล่านั้นอยู่เสมอ ก็คือเนื้อหาที่มีความสมบูรณ์และน่าสนใจ นอกจากนี้จะต้องมีการปรับปรุง พัฒนาเนื้อหาบนเว็บให้มีความทันสมัยอยู่เสมอ รวมถึงข้อมูลต้องมีความถูกต้องที่สุด

2.5.1.5 ระบบเนวิเกชัน ใช้งานง่าย

ระบบเนวิเกชัน เป็นเสมือนป้ายบอกทางเพื่อให้ผู้ใช้งาน ไม่เกิดความสับสน ในขณะที่ใช้งานเว็บไซต์ ซึ่งการออกแบบเนวิเกชันก็จะต้องเน้นที่ความเรียบง่าย ใช้งานสะดวก และมีความเข้าใจได้ง่าย ที่สำคัญจะต้องมีตำแหน่งการวางที่สม่ำเสมอเพื่อให้ดูเป็นแนวทางเดียวกัน ทำให้ผู้ใช้งานหรือ

ผู้ชมรู้สึกประทับใจ และจดจำเว็บไซต์ได้ง่ายขึ้น ส่วนใครที่มีการนำกราฟิกมาใช้ในระบบเนวิเกชัน ก็จะต้องเลือกกราฟิกที่สามารถสื่อความหมายได้ดีเช่นกัน

2.5.1.6 คุณภาพของเว็บไซต์

เว็บไซต์ที่ดีจะต้องมีคุณภาพ ทั้งสิ่งที่ปรากฏให้เห็นบนเว็บไซต์ ไม่ว่าจะเป็น กราฟิก ชนิดตัวอักษร รูปภาพหรือสีสันทันทีใช้ เนื้อหาที่นำมาแสดงผล ซึ่งหากเว็บไซต์มีคุณภาพก็จะสร้างความน่าเชื่อถือ และเป็นจุดเด่นที่ทำให้ผู้คนส่วนใหญ่เกิดความสนใจได้ดี เพราะฉะนั้นห้ามละเลยในส่วนของคุณภาพเด็ดขาด

2.5.1.7 ความสะดวกในการเข้าใช้งาน

เว็บไซต์ควรให้ความสะดวกสบายแก่ผู้ใช้งานได้ดี คือจะต้องมีการแสดงผลได้ในทุกระบบปฏิบัติการ ไม่ว่าจะเป็นเว็บเบราว์เซอร์ คอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ก หรือบนโทรศัพท์มือถือ ที่สำคัญจะต้องมีความละเอียดของการแสดงผลและสามารถใช้งานได้โดยไม่มีปัญหาด้วย

2.5.1.8 ความคงที่ของการออกแบบ

การออกแบบเว็บไซต์ควรจะมี ความคงที่ในการออกแบบ ด้วยการสร้างเว็บไซต์ด้วยแบบแผนเดียวกัน และมีการเรียบเรียงเนื้อหาอย่างรอบคอบ ทำให้เว็บมีความน่าเชื่อถือ และดูมีคุณภาพ ช่วยสร้างความประทับใจให้กับผู้ใช้งานได้เป็นอย่างดี

2.5.1.9 ความคงที่ของการทำงาน

ระบบการทำงานบนเว็บไซต์จะต้องมีความคงที่ และสามารถใช้งานได้ดี ซึ่งนอกจากการออกแบบระบบการทำงานให้มีความทันสมัยและสร้างสรรค์แล้ว ก็จะต้องหมั่นตรวจสอบอยู่เสมอ เพราะหากระบบการใช้งานมีความผิดปกติก็จะได้แก้ปัญหาได้ทัน นอกจากนี้อาจมีการอัปเดตดีไซน์ให้ทันสมัยขึ้นบ่อยๆ เพื่อให้ผู้ใช้งานรู้สึกสนุกไปกับการใช้งานเว็บไซต์

2.5.2 องค์ประกอบในการออกแบบเว็บไซต์

การออกแบบโครงสร้างของเว็บไซต์ สามารถทำได้หลากหลายแบบ ซึ่งก็ขึ้นอยู่กับความชอบและความถนัดของแต่ละบุคคล นอกจากนี้ยังขึ้นอยู่กับกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการนำเสนอ เพราะจะต้องออกแบบให้เหมาะกับการใช้งานของกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด โดยโครงสร้างของเว็บไซต์ส่วนใหญ่ก็จะประกอบไปด้วย 4 รูปแบบดังนี้

2.5.2.1 โครงสร้างแบบลำดับ



ภาพที่ 2. 1 โครงสร้างแบบลำดับ

โครงสร้างเว็บไซต์แบบเรียงลำดับ จะเป็นโครงสร้างแบบธรรมดาที่นิยมใช้งานกันมากที่สุด เนื่องจากมีความง่ายต่อการจัดระบบข้อมูล และสามารถนำเสนอเรื่องราวตามลำดับได้เป็นอย่างดี เหมาะกับเว็บไซต์ที่มีขนาดเล็ก มีเนื้อหาที่ไม่ซับซ้อน ส่วนใหญ่ก็จะเป็นพวกเว็บไซต์ที่ให้ความรู้หรือเว็บไซต์องค์กรขนาดย่อม โดยลักษณะการลิงค์เนื้อหา ก็จะลิงค์ไปที่ละหน้า มีทิศทางในการเข้าสู่เนื้อหาต่างๆ ในแบบเส้นตรง ใช้ปุ่มเดินหน้า-ถอยหลังในการกำหนดทิศทาง จึงทำให้การใช้งานเป็นไปอย่างง่าย แต่โครงสร้างเว็บไซต์แบบเรียงลำดับก็มีข้อเสีย คือจะทำให้ผู้ใช้งานต้องเสียเวลาในการเข้าสู่เนื้อหาเพราะไม่สามารถกำหนดทิศทางการเข้าสู่เนื้อหาด้วยตัวเองได้

2.5.2.2 โครงสร้างแบบลำดับขั้น



ภาพที่ 2. 2 โครงสร้างแบบลำดับขั้น

โครงสร้างแบบลำดับขั้น นิยมใช้กับเว็บที่มีความซับซ้อนของข้อมูล เพื่อให้สามารถเข้าถึงข้อมูลต่างๆ ได้ง่ายขึ้น โดยจะมีการแบ่งเนื้อหาออกเป็นส่วนๆ และมีการนำเสนอรายละเอียดย่อยๆ ที่ลดหลั่นกันมา ทำให้สามารถทำความเข้าใจกับโครงสร้างเนื้อหาได้ง่ายขึ้น โดยจะมีโฮมเพจเป็นจุดเริ่มต้น และจุดรวมจุดเดียวที่จะนำไปสู่การเชื่อมโยงเนื้อหาเป็นลำดับจากบนลงล่าง

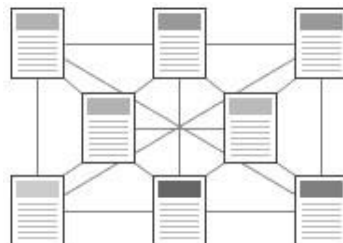
2.5.2.3 โครงสร้างแบบตาราง



ภาพที่ 2.3 โครงสร้างแบบลำดับขั้น

โครงสร้างแบบตาราง เป็นโครงสร้างการออกแบบเว็บไซต์ที่มีความซับซ้อน แต่ก็มีความยืดหยุ่นในระดับหนึ่ง เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถเข้าสู่เนื้อหาต่างๆ ได้ง่ายขึ้น การออกแบบในลักษณะนี้จะมีการเชื่อมโยงเนื้อหาในแต่ละส่วนซึ่งกันและกัน ทำให้ผู้ใช้งานสามารถเปลี่ยนทิศทาง หรือกำหนดทิศทางในการเข้าสู่เนื้อหาด้วยตัวเองได้ จึงไม่ทำให้เสียเวลา แถมยังทำให้เว็บไซต์มีความทันสมัยขึ้น

2.5.2.4 โครงสร้างแบบใยแมงมุม



ภาพที่ 2.4 โครงสร้างแบบใยแมงมุม

โครงสร้างแบบใยแมงมุม เป็นโครงสร้างที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก เพราะมีความยืดหยุ่นมากที่สุด โดยทุกหน้าเว็บจะมีการเชื่อมโยงถึงกันหมด ทำให้สามารถเข้าถึงหน้าเว็บไซต์ต่างๆ ที่ต้องการได้อย่างง่าย และมีความอิสระมากขึ้น นอกจากนี้ก็สามารถเชื่อมโยงไปสู่เว็บไซต์ภายนอกได้ดี

2.5.3 ข้อมูลสำคัญที่ควรมีอยู่ในเว็บไซต์

จุดประสงค์หนึ่งของการสร้างเว็บไซต์ ก็เพื่อดึงดูดให้ผู้คนที่เกิดความสนใจ ดังนั้นสิ่งที่ขาดไม่ได้เลย ก็คือข้อมูลสำคัญที่ผู้คนที่มักจะคาดหวังว่าจะได้เห็นเมื่อเข้าชมเว็บไซต์ต่างๆ นั้นเอง ซึ่งได้แก่

- 2.5.3.1 รายละเอียดของผลิตภัณฑ์ ซึ่งเป็นรายละเอียดตามจริง
- 2.5.3.2 ข้อมูลเกี่ยวกับบริษัทหรือสถานที่ผลิต-ขาย
- 2.5.3.3 ข้อมูลสำหรับการติดต่อ เช่น ชื่อ เบอร์โทร ช่องทางการติดต่ออื่นๆ
- 2.5.3.4 ข่าวสารความคืบหน้าต่างๆ หรือเรื่องราวอัปเดตที่น่าสนใจ
- 2.5.3.5 คำถามยอดนิยมต่างๆ

2.5.4 การออกแบบโครงสร้างของเว็บไซต์

โครงสร้างเว็บไซต์ ก็คือการจัดลำดับของเนื้อหาบนเว็บไซต์ออกเป็นแผนผังที่เข้าใจง่าย ว่าต้องการให้เว็บไซต์มีเนื้อหาอะไรบ้าง มีเว็บไซต์อยู่ตรงไหน หน้าไหนบ้างที่จะนำมาเชื่อมโยงถึงกัน หรือกล่าวง่ายๆ ก็คือเหมือนการวางโครงเรื่องก่อนจะเขียนเนื้อหาให้ออกมาอย่างสมบูรณ์แบบนั่นเอง ดังนั้น การออกแบบโครงสร้างเว็บไซต์จึงมีความสำคัญมาก ซึ่งก็สามารถทำได้หลากหลายรูปแบบด้วยกัน แต่มีแนวคิดหลักๆ ที่ได้รับความนิยมมากที่สุดอยู่ 2 รูปแบบ คือ

- 2.5.4.1 จัดโครงสร้างตามกลุ่มเนื้อหา (Content-based Structure)
- 2.5.4.2 จัดโครงสร้างตามกลุ่มผู้ชม (User-based Structure)

2.5.5 การออกแบบเว็บไซต์ ต้องคำนึงถึงอะไรบ้าง

การออกแบบเว็บไซต์ที่ดีจะต้องคำนึงถึงหลายๆ อย่างด้วยกัน โดยมี 9 ข้อหลักๆ ที่ควรคำนึงถึงดังนี้

2.5.5.1 ความเรียบง่าย เว็บไซต์ที่ดีควรมีรูปแบบที่เรียบง่ายและไม่ซับซ้อน เพื่อให้ผู้ชมสามารถใช้งานเว็บไซต์ได้อย่างสะดวกมากขึ้น โดยเฉพาะพวกกราฟฟิกทั้งหลาย จะต้องไม่ใช่ตัวอักษรที่เคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา และไม่มีสีสันที่ดูแสบตาจนเกินไป

2.5.5.2 ความสม่ำเสมอ คือการเลือกใช้รูปแบบ กราฟฟิก โทนสี และการตกแต่งหรือการแสดงผลต่างๆ ในเว็บไซต์ให้เป็นรูปแบบเดียวกันหรือคล้ายคลึงกันตลอดทั้งเว็บ

2.5.5.3 ความเป็นเอกลักษณ์ เว็บไซต์ควรมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ที่สามารถบ่งบอกได้ถึงความเป็นบริษัท องค์กรหรือแบรนด์ต่างๆ ตัวอย่างเช่น เว็บไซต์ของ 1 Belief จะมีสีฟ้า ที่เป็นเอกลักษณ์ของบริษัทอยู่บนเว็บ

2.5.5.4 เนื้อหา โดยเนื้อหาที่นำมาลงในเว็บ ควรเป็นเนื้อหาที่มีความเกี่ยวข้องกับเว็บ หรืออาจเป็นเนื้อหาที่ได้สาระ มีประโยชน์ สามารถดึงดูดความสนใจของผู้คนได้ดี และที่สำคัญจะต้องมีความถูกต้อง สมบูรณ์และมีความทันสมัย

2.5.5.5 ระบบเนวิเกชัน ควรออกแบบให้สามารถใช้งานได้ง่ายและสะดวก สื่อความหมายต่างๆ และอธิบายได้อย่างชัดเจน รวมถึงต้องมีรูปแบบ และลำดับรายการที่มีความสม่ำเสมอ

2.5.5.6 ลักษณะเด่น ส่วนนี้จะถือเป็นหน้าตาของเว็บไซต์เพื่อใช้ในการดึงดูดลูกค้า อาจออกแบบลักษณะเด่นของเว็บให้ตรงกับความต้องการส่วนใหญ่ของกลุ่มเป้าหมาย หรือจะออกแบบให้สัมพันธ์ประเภทของเว็บ และคุณภาพขององค์ประกอบต่างๆ บนเว็บ

2.5.5.7 การใช้งานที่ไม่จำกัด การทำเว็บไซต์ให้รองรับการเข้าใช้งานจากหลายระบบ ไม่ว่าจะเป็นการเข้าใช้งานจากเครื่อง PC สมาร์ทโฟน หรือการใช้บราวเซอร์ต่างๆ ในการเข้าใช้งาน

2.5.5.8 คุณภาพในการออกแบบ จำเป็นต้องทำเว็บไซต์ให้มีคุณภาพมากที่สุด ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของการเรียบเรียงเนื้อหาอย่างรอบคอบ การตรวจสอบความถูกต้องและการทำให้เว็บไซต์มีความน่าเชื่อถือ

2.5.5.9 การเชื่อมโยงไปยังลิงค์ต่างๆ ซึ่งจะต้องเชื่อมโยงไปยังหน้าเว็บที่มีอยู่จริง และมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกัน และควรหมั่นตรวจสอบอยู่เสมอ ว่าระบบการเชื่อมโยงยังคงทำงานได้ตามปกติและมีความถูกต้อง แม่นยำ อยู่หรือไม่

2.5.6 ส่วนประกอบสำคัญบนหน้าเว็บไซต์ ที่ต้องมี

บนหน้าเว็บไซต์ จะมีส่วนประกอบสำคัญที่จำเป็นต้องมีอยู่ 3 ส่วน ได้แก่

2.5.6.1 ส่วนหัวของหน้า (Header)

อยู่ตอนบนสุดของหน้าและเป็นส่วนที่สำคัญที่สุด โดยจะต้องทำให้สามารถดึงดูดผู้ชมให้รู้สึกอยากติดตามเนื้อหาในเว็บไซต์ต่อไป ซึ่งส่วนใหญ่มักจะมีการใส่ภาพกราฟิกให้ดูสวยงาม สิ่งสำคัญหลักๆ เลย ก็คือ โลโก้ ชื่อเว็บไซต์และเมนูหลักที่สามารถลิงค์ไปยังเนื้อหาในหน้าเว็บไซต์ต่างๆ ได้

2.5.6.2 ส่วนของเนื้อหา (Body)

อยู่บริเวณตอนกลางของหน้าเว็บ โดยจะแสดงข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาบนเว็บแบบคร่าวๆ ซึ่งก็จะมีข้อความ กราฟฟิก ตารางข้อมูลหรือวิดีโอประกอบอยู่ และหากมีเมนูแบบเฉพาะกลุ่มก็จะถูกจัดไว้ในหน้านี้เช่นกัน และที่สำคัญเนื้อหาในส่วนนี้ควรจะมีคุณภาพ กระชับ เข้าใจง่าย มีการใช้รูปแบบตัวอักษรแบบเรียบง่ายและเป็นระเบียบ

2.5.6.3 ส่วนท้ายของหน้า (Footer)

อยู่ล่างสุดของหน้าเว็บ ซึ่งจะมีหรือไม่ก็ได้ ส่วนนี้จะแสดงถึงข้อมูลต่างๆ เพิ่มเติมเข้าไป เช่น ข้อความที่แสดงถึงการเป็นลิขสิทธิ์ ข้อมูลเจ้าของเว็บไซต์ วิธีการติดต่อและคำแนะนำต่างๆ เกี่ยวกับการใช้งานเว็บไซต์อย่างถูกต้อง เป็นต้น

2.5.7 วิธีการเลือกใช้สีสำหรับการออกแบบเว็บไซต์

การเลือกใช้สีในการออกแบบเว็บไซต์มีความสำคัญเป็นอย่างมาก เพราะสีสามารถกำหนดอารมณ์ ความรู้สึกและกระตุ้นการรับรู้ทางด้านจิตใจของมนุษย์ได้ดี ดังนั้นสีที่ใช้จึงต้องมีความสอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์ของเว็บ ว่าต้องการให้ผู้เข้าชมรู้สึกอย่างไรต่อเนื้อหาที่ได้อ่าน โดยรูปแบบของสีที่สายตาของมนุษย์สามารถมองเห็นได้ก็แบ่งออกเป็น 3 กลุ่มดังต่อไปนี้

2.5.7.1 สีโทนร้อน (Warm Colors) เป็นสีแห่งความอบอุ่น ปลอดภัยและกระตุ้นความสุขได้ดี ซึ่งจะทำให้ผู้เข้าชมรู้สึกมีชีวิตชีวาและมีแรงผลักดันมากขึ้น อีกทั้งยังช่วยดึงดูดให้ผู้ชมรู้สึกอยากติดตามเนื้อหามากขึ้น

2.5.7.2 สีโทนเย็น (Cool Colors) เป็นสีแห่งความสุภาพและความอ่อนโยน ทำให้ผู้ชมรู้สึกผ่อนคลายและเพลิดเพลินมากขึ้น และยังสามารถใช้โน้มน้าวจากในระยะไกลได้อีกด้วยสีโทนกลาง (Neutral Colors)

2.5.7.3 สีเหล่านี้มักจะถูกนำไปผสมกับสีอื่นๆ เพื่อให้เกิดสีที่เป็นกลางมากขึ้น และให้ความรู้สึกที่เป็นธรรมชาติ สีสามารถสื่อถึงอารมณ์ความรู้สึกและสื่อความหมายของเว็บไซต์นั้นๆ ได้อย่างชัดเจน ดังนั้นหากเลือกใช้สีไม่เหมาะสมกับเนื้อหาหรือจุดประสงค์ของเว็บ ก็จะทำให้เว็บดูไม่น่าสนใจ ขาดความน่าเชื่อถือและทำให้ผู้ที่เคยเข้ามาใช้บริการไม่คิดจะกลับมาใช้บริการอีก

2.5.8 ประโยชน์ของสีในรูปแบบต่างๆ

2.5.8.1 ช่วยชักนำให้ผู้อ่านเกิดความสนใจในเนื้อหาบางจุด บางตำแหน่งบนหน้าเว็บ และทำให้ผู้อ่านรู้สึกอยากติดตามเนื้อหาในบริเวณที่เราใช้สีกำหนดไว้มากขึ้น โดยจะต้องเลือกใช้สีอย่างรอบคอบ และเป็นสีที่สามารถเน้นความโดดเด่นของเนื้อหาในส่วนนั้นได้ดี ซึ่งส่วนใหญ่จะนิยมใช้สีเพื่อชักนำในส่วนของคุณูปใหม่ ๆ โปรโมชันพิเศษ หรือเนื้อหาในส่วนที่ไม่ค่อยได้รับความสนใจ เป็นต้น

2.5.8.2 ช่วยในการเชื่อมโยงข้อมูลที่มีความสัมพันธ์แบบไม่เด่นชัดเข้าด้วยกัน เพื่อไม่ให้ผู้อ่านมองข้ามข้อมูลบางส่วนไป เพราะการใช้สีในลักษณะนี้จะทำให้ผู้อ่านรู้สึกว่เนื้อหาบริเวณที่มีสีเดียวกัน น่าจะมีความสำคัญเท่าๆ กัน

2.5.8.3 ช่วยในการแบ่งเนื้อหาบริเวณต่างๆ ออกจากกัน เพื่อให้เข้าใจมากขึ้นว่าเนื้อหาส่วนไหน อยู่ในส่วนไหน ใช้เพื่อเชื่อมโยงเนื้อหาที่มีสีเหมือนกันเข้าด้วยกัน เป็นการแบ่งแยกเนื้อหาที่มีสีต่างกัน ออกจากกันอย่างชัดเจน

2.5.8.4 ช่วยดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้ดี ทำให้ผู้ชมรู้สึกสนใจและอยากติดตามเนื้อหาบนเว็บไซต์มากขึ้น และทำให้พวกเขาอยากกลับมาใช้งานเว็บไซต์อีกหลายๆ ครั้ง แต่ในขณะที่เดียวกันหากใช้สีไม่เหมาะสม ก็จะทำให้ผู้ชมขาดความสนใจและอยากไปชมเว็บอื่นมากกว่า

2.5.8.5 ช่วยกระตุ้นความรู้สึกการตอบสนองจากผู้ชม เพราะคนแต่ละคนจะมีความรู้สึกสัมพันธ์กับสีบางสีมากเป็นพิเศษ หากสีที่ใช้มีความสัมพันธ์กับพวกเขา พวกเขาก็จะให้ความสนใจเว็บมากขึ้น

2.5.8.6 ช่วยในการจัดระเบียบให้กับข้อความต่างๆ ทำให้ข้อความ เนื้อหา ดูเป็นสัดส่วนมากขึ้น

นอกจากสีจะช่วยในการออกแบบได้ดีแล้ว ก็ยังสามารถส่งเสริมเอกลักษณ์ขององค์กรหรือหน่วยงานต่างๆ ได้ ด้วยการนำสีประจำองค์กรมาใช้เป็นสีหลักของเว็บไซต์ อย่างไรก็ตามการออกแบบเกี่ยวกับสีไม่ใช่เรื่องง่าย จึงควรทำคดีวิเคราะห์การออกแบบให้รอบคอบที่สุด

2.5.9 Responsive Web Design

Responsive เป็นวิธีการออกแบบเว็บไซต์เพื่อให้รองรับกับขนาดของหน้าจออุปกรณ์ทุกชนิด ไม่ว่าจะเป็นคอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ก สมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต เนื่องจากอุปกรณ์เหล่านี้ล้วนมีขนาดหน้าจอที่ต่างกัน จึงจำเป็นต้องออกแบบเว็บให้ใช้งานได้กับทุกขนาดหน้าจอในครั้งเดียว

Responsive Web Design เป็นการพัฒนาเว็บไซต์ที่กำลังได้รับความนิยมมากในปัจจุบัน มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ User สามารถใช้งานได้ง่ายที่สุด และช่วยประหยัดเวลา ค่าใช้จ่ายในการพัฒนาเว็บไซต์ได้ดี เพราะการพัฒนาเว็บไซต์ในรูปแบบนี้ จะใช้ Source Code เพียงชุดเดียว แต่สามารถปรับการแสดงผลให้เหมาะกับอุปกรณ์ต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สำหรับเทคนิคที่ใช้ในการทำ Responsive Web Design นั้น ก็คือ JavaScript และ CSS3 ซึ่งทำให้สามารถเข้าใช้งานเว็บไซต์ได้ง่ายขึ้น และไม่ต้องคำนึงถึงขนาดหน้าจอหรือชนิดของอุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าเว็บ

2.5.9.1 ประโยชน์จากการทำเว็บไซต์ Responsive Web Design

- 1) สามารถติด Index Google ได้ทั้งบน desktop และ mobile ในหน้าเดียวนั้นก็เพราะเป็นรูปแบบเว็บไซต์ที่ได้รับการรับรองจาก Google
- 2) รองรับได้ทุกอุปกรณ์เพียงแค่ชุดเดียว ไม่ต้องทำหลายหน้า และไม่ทำให้หนักเซิร์ฟเวอร์จนเกินไป
- 3) ประหยัดเวลาและค่าใช้จ่ายในการทำ ส่งผลให้การพัฒนาเว็บไซต์เป็นไปอย่างรวดเร็วยิ่งขึ้น
- 4) ดูแลและจัดการเว็บไซต์ได้อย่างรวดเร็วและไม่ยุ่งยาก

5) ไม่ต้องเสียเวลากับการ Redirect เพื่อไปหาหน้าที่เป็น Mobile

6) สามารถทำ SEO ผ่าน Mobile ได้อย่างง่าย เพราะ Googlebot-mobile ส่วนใหญ่ จะให้ความสนใจกับเว็บที่รองรับอุปกรณ์ Mobile โดยตรง

7) การค้นหาผ่าน Mobile สามารถทำได้ง่ายยิ่งขึ้นกว่าเดิม

2.5.9.2 ข้อเสียของ Responsive Web Design

ถึงแม้ว่า Responsive Web Design จะมีประโยชน์และสามารถใช้งานได้ง่าย บนทุกอุปกรณ์ แต่ก็ยังคงมีข้อเสียอยู่บ้าง ก็คืออาจทำให้เกิดปัญหาในการใช้งานได้ เช่น การที่ข้อมูล บางอย่างที่ไม่จำเป็นถูกโหลดเข้ามา ทั้งที่ปกติควรจะซ่อนไว้ หรือในเรื่องของ Image Resizing ที่ จำเป็นต้องโหลดรูปเดียวกับรูปที่ใช้แสดงบน Desktop จึงทำให้เกิดการเสียเวลาโดยที่ไม่จำเป็น โดย ปัญหาเหล่านี้ก็มักจะเกิดขึ้นได้บ่อยๆ

2.5.9.3 ข้อจำกัดของการทำ Responsive Web Design

นอกจากข้อเสียดังกล่าวแล้ว การทำ Responsive Web Design ก็มีข้อจำกัด เช่นกัน นั่นคือ

1) เว็บไซต์ที่ทำขึ้นมาห้ามเป็น Flash เต็มขาด!! เพราะอุปกรณ์บางอย่างไม่รองรับการใช้งานแบบ Flash อย่างเช่น iPhone และ iPad ซึ่งจะทำให้เกิดการติดขัดในการใช้งานได้

2) มีข้อจำกัดในการออกแบบเว็บไซต์พอสมควร เพราะเว็บไซต์ในรูปแบบนี้จะสามารถออกแบบให้เป็นลักษณะกล่องหรือ Block ได้เท่านั้น หากต้องการออกแบบให้ดูแปลกออกไปจะไม่สามารถทำได้ หรือทำได้ยากและมีความซับซ้อนมาก

3) มีความยุ่งยากในการแก้ไขสูง ดังนั้นจึงต้องวางแผนให้ดีและคิดให้รอบคอบ ก่อนออกแบบ จะได้ไม่ต้องย้อนกลับมาแก้ไขภายหลัง

4) การเขียนโปรแกรมขึ้นมาจะต้องใช้ระบบ HTML 5 เท่านั้น

5) เมื่อเขียนเว็บไซต์ขึ้นมาแล้ว จะต้องทดสอบให้ดีว่าสามารถใช้ได้ทุกอุปกรณ์หรือไม่ ถ้าไม่ได้จะต้องมีการแก้ไข การออกแบบเว็บในรูปแบบ Responsive Web Design มีข้อจำกัดพอสมควร แต่เนื่องจากเทคโนโลยีในทุกวันนี้มีการพัฒนาขึ้นใหม่ทุกวัน จึงต้องออกแบบเว็บไซต์ให้รองรับการใช้งานที่ทันสมัยอยู่เสมอ และให้สามารถใช้งานได้อย่างเหมาะสมมากที่สุด

2.5.10 ออกแบบเว็บไซต์ให้ดูน่าเชื่อถือ

การสร้างเว็บไซต์ โดยเฉพาะเว็บสำหรับขายของออนไลน์ สิ่งสำคัญที่สุดก็คือการออกแบบเว็บไซต์ให้มีความน่าเชื่อถือโดยหลักในการออกแบบเว็บไซต์เพื่อให้ดูน่าเชื่อถือและประสบความสำเร็จได้ในที่สุด ก็จะต้องประกอบไปด้วยสิ่งเหล่านี้ (รวมภูอน, 2562)

2.6 การสื่อสาร

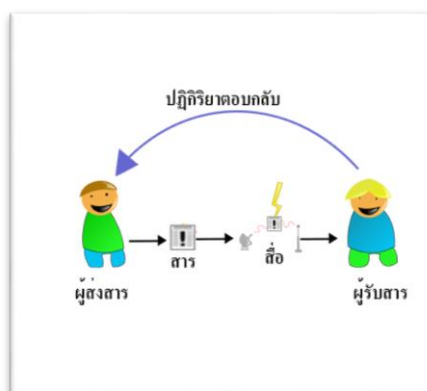
2.6.1 ความรู้พื้นฐานเรื่องการสื่อสาร

การสื่อสารเป็นปัจจัยสำคัญในการดำรงชีวิต มนุษย์จำเป็นต้องติดต่อสื่อสารกันอยู่ตลอดเวลา การสื่อสารจึงเป็นปัจจัยสำคัญอย่างหนึ่งนอกเหนือจากปัจจัยพื้นฐานในการดำรงชีวิตของมนุษย์ การสื่อสารมีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์มาก การสื่อสารมีความสำคัญอย่างยิ่งในปัจจุบัน ซึ่งได้ชื่อว่าเป็นยุคโลกาภิวัตน์ เป็นยุคของข้อมูลข่าวสาร การสื่อสารมีประโยชน์ทั้งในแง่บุคคลและสังคม การสื่อสารทำให้คนมีความรู้และโลกทัศน์ที่กว้างขวางขึ้น การสื่อสารเป็นกระบวนการที่ทำให้สังคมเจริญก้าวหน้าอย่างไม่หยุดยั้ง ทำให้มนุษย์สามารถสืบทอดพัฒนา เรียนรู้ และรับรู้วัฒนธรรมของตนเองและสังคมได้ การสื่อสารเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาประเทศ สร้างสรรค์ความเจริญก้าวหน้าแก่ชุมชน และสังคมในทุกด้าน

ความหมายของการสื่อสาร

คำว่า การสื่อสาร (communications) มีที่มาจากรากศัพท์ภาษาละตินว่า communis หมายถึง ความเหมือนกันหรือร่วมกัน การสื่อสาร (communication) หมายถึงกระบวนการถ่ายทอดข่าวสาร ข้อมูล ความรู้ ประสบการณ์ ความรู้สึก ความคิดเห็น ความต้องการจากผู้ส่งสารโดยผ่านสื่อต่างๆ ที่อาจเป็นการพูด การเขียน สัญลักษณ์อื่นใด การแสดงหรือการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ไปยังผู้รับสาร ซึ่งอาจจะใช้กระบวนการสื่อสารที่แตกต่างกันไปตามความเหมาะสม หรือความจำเป็นของตนเองและคู่สื่อสาร โดยมีวัตถุประสงค์ให้เกิดการรับรู้ร่วมกันและมีปฏิกิริยาตอบสนองต่อกัน บริบททางการสื่อสารที่เหมาะสมเป็น ปัจจัยสำคัญที่จะช่วยให้การสื่อสารสัมฤทธิ์ผล

2.6.2 บริบททางการสื่อสาร



ภาพที่ 2.5 บริบททางการสื่อสาร

2.6.1 ความสำคัญของการสื่อสาร

2.6.1.1 การสื่อสารมีความสำคัญดังนี้

1) การสื่อสารเป็นปัจจัยสำคัญในการดำรงชีวิตของมนุษย์ทุกเพศทุกวัย ไม่มีใครที่จะดำรงชีวิตได้โดยปราศจากการสื่อสาร ทุกสาขาอาชีพก็ต้องใช้การสื่อสารในการปฏิบัติงาน การทำธุรกิจต่าง ๆ โดยเฉพาะสังคมมนุษย์ที่มีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาตลอดเวลา พัฒนาการทางสังคมจึงดำเนินไปพร้อมๆกับพัฒนาการทางการสื่อสาร

2) การสื่อสารก่อให้เกิดการประสานสัมพันธ์กันระหว่างบุคคลและสังคม ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจอันดีระหว่างคนในสังคม ช่วยสืบทอดวัฒนธรรมประเพณี สะท้อนให้เห็นภาพความเจริญรุ่งเรือง วิถีชีวิตของผู้คน ช่วยดำรงสังคมให้อยู่ร่วมกันเป็นปกติสุขและอยู่ร่วมกันอย่างสันติ

3) การสื่อสารเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาความเจริญก้าวหน้าทั้งตัวบุคคลและสังคม การพัฒนาทางสังคมในด้านคุณธรรม จริยธรรม วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ฯลฯ รวมทั้งศาสตร์ในการสื่อสาร จำเป็นต้องพัฒนาอย่างไม่หยุดยั้ง การสื่อสารเป็นเครื่องมือในการพัฒนาคุณภาพชีวิตของมนุษย์และพัฒนาความเจริญก้าวหน้าในด้านต่าง ๆ

2.6.2 องค์ประกอบของการสื่อสาร

องค์ประกอบที่สำคัญของการสื่อสาร มี 4 ประการ ดังนี้

2.6.2.1 ผู้ส่งสาร (sender) หรือ แหล่งสาร (source) หมายถึง บุคคล กลุ่มบุคคล หรือหน่วยงานที่ทำหน้าที่ในการส่งสาร หรือเป็นแหล่งกำเนิดสาร ที่เป็นผู้เริ่มต้นส่งสารด้วยการแปลสารนั้นให้อยู่ในรูปของสัญลักษณ์ที่มนุษย์สร้างขึ้นแทนความคิด ได้แก่ ภาษาและอากัปกิริยาต่าง ๆ เพื่อสื่อสารความคิด ความรู้สึก ข่าวสาร ความต้องการและวัตถุประสงค์ของตนไปยังผู้รับสารด้วยวิธีการใด ๆ หรือส่งผ่านช่องทางใดก็ตาม จะโดยตั้งใจหรือไม่ตั้งใจก็ตาม เช่น ผู้พูด ผู้เขียน กวี ศิลปิน นักจัดรายการวิทยุ โฆษกรัฐบาล องค์การ สถาบัน สถานีวิทยุกระจายเสียง สถานีวิทยุโทรทัศน์ กองบรรณาธิการหนังสือพิมพ์ หน่วยงานของรัฐ บริษัท สถาบันสื่อมวลชน เป็นต้น

คุณสมบัติของผู้ส่งสาร

- 1) เป็นผู้ที่สามารถเข้าใจความพร้อมและความสามารถในการรับสารของผู้รับสาร
- 2) เป็นผู้รู้จักเลือกใช้กลวิธีที่เหมาะสมในการส่งสารหรือนำเสนอสาร
- 3) เป็นผู้ที่มีความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาของสารที่ต้องการจะสื่อออกไปเป็นอย่างดี

ดี

4) เป็นผู้มีเจตนาแน่วแน่ที่จะให้ผู้อื่นรับรู้จุดประสงค์ของตนในการส่งสาร แสดงความคิดเห็น หรือวิจารณ์ ฯลฯ

5) เป็นผู้มีบุคลิกลักษณะที่ดี มีความน่าเชื่อถือ คล่องแคล่วเปิดเผยจริงใจและมีความรับผิดชอบ ในฐานะเป็นผู้ส่งสาร

2.6.2.2 สาร (message) หมายถึง เรื่องราวที่มีความหมาย หรือสิ่งต่าง ๆ ที่อาจอยู่ในรูปของข้อมูล ความรู้ ความคิด ความต้องการ อารมณ์ ฯลฯ ซึ่งถ่ายทอดจากผู้ส่งสารไปยังผู้รับสารให้ได้รับรู้ และแสดงออกมาโดยอาศัยภาษาหรือสัญลักษณ์ใด ๆ ที่สามารถทำให้เกิดการรับรู้ร่วมกันได้ เช่น ข้อความที่พูด ข้อความที่เขียน บทเพลงที่ร้อง รูปที่วาด เรื่องราวที่อ่าน ท่าทางที่สื่อความหมาย เป็นต้น

1) รหัสสาร (message code) ได้แก่ ภาษา สัญลักษณ์ หรือสัญญาณที่มนุษย์ใช้เพื่อแสดงออกแทนความรู้ ความคิด อารมณ์ หรือความรู้สึกต่าง ๆ

2) เนื้อหาของสาร (message content) หมายถึง บรรดาความรู้ ความคิดและประสบการณ์ที่ผู้ส่งสารต้องการจะถ่ายทอดเพื่อการรับรู้ร่วมกัน แลกเปลี่ยนเพื่อความเข้าใจร่วมกันหรือโต้ตอบกัน

3) การจัดสาร (message treatment) หมายถึง การรวบรวมเนื้อหาของสารแล้วนำมาเรียบเรียงให้เป็นไปอย่างมีระบบ เพื่อให้ได้ใจความตามเนื้อหา ที่ต้องการด้วยการเลือก ใช้รหัสสารที่เหมาะสม

2.6.2.3 สื่อ หรือช่องทาง (media or channel) เป็นองค์ประกอบที่สำคัญอีกประการหนึ่งในการสื่อสาร หมายถึง สิ่งที่เป็นพาหนะของสาร ทำหน้าที่นำสารจากผู้ส่งสารไปยังผู้รับสาร ผู้ส่งสารต้องอาศัยสื่อหรือช่องทางทำหน้าที่นำสารไปสู่ผู้รับสาร

2.6.2.4 ผู้รับสาร (receiver) หมายถึง บุคคล กลุ่มบุคคล หรือมวลชนที่รับเรื่องราวข่าวสารจากผู้ส่งสาร และแสดงปฏิกิริยาตอบกลับ (Feedback) ต่อผู้ส่งสาร หรือส่งสารต่อไปถึงผู้รับสารคนอื่น ๆ ตามจุดมุ่งหมายของผู้ส่งสาร เช่น ผู้เข้าร่วมประชุม ผู้ฟังรายการวิทยุ กลุ่มผู้ฟังการอภิปราย ผู้อ่านบทความจากหนังสือพิมพ์ เป็นต้น

2.6.3 หลักในการสื่อสาร

การสื่อสารจะประสบความสำเร็จตรงตามจุดประสงค์หรือไม่ผู้ส่งสารควรคำนึงถึงหลักการสื่อสาร ดังนี้ (ภาควิชาภาษาไทย สถาบันราชภัฏเทพสตรี ลพบุรี, 2560)

2.6.3.1 ผู้ที่จะสื่อสารให้ได้ผลและเกิดประโยชน์ จะต้องทำความเข้าใจเรื่ององค์ประกอบในการสื่อสาร และปัจจัยทางจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับระบบการรับรู้ การคิด การเรียนรู้ การจำ ซึ่งมีผลกระทบต่อประสิทธิภาพ ในการสื่อสาร

2.6.3.2 ผู้ที่จะสื่อสารต้องคำนึงถึงบริบทในการสื่อสาร บริบทในการสื่อสาร หมายถึง สิ่งที่อยู่แวดล้อมที่มีส่วนในการกำหนดรู้ความหมายหรือความเข้าใจในการสื่อสาร

2.6.3.3 ผู้ที่จะสื่อสารต้องคำนึงถึงบริบทในการสื่อสาร บริบทในการสื่อสาร หมายถึง สิ่งที่อยู่แวดล้อมที่มีส่วนในการกำหนดรู้ความหมายหรือความเข้าใจในการสื่อสาร

2.6.3.4 คำนึงถึงกรอบแห่งการอ้างอิง (frame of reference) มนุษย์ทุกคนจะมีพื้นความรู้ที่ทักษะเจตคติ ค่านิยม สังคม ประสบการณ์ ฯลฯ เรียกว่าภูมิหลังแตกต่างกัน ถ้าผู้สื่อสารใดมีกรอบแห่งการอ้างอิงคล้ายกันใกล้เคียงกัน จะทำให้การสื่อสารง่ายขึ้น

2.6.3.5 การสื่อสารจะมีประสิทธิผล เมื่อผู้ส่งสารส่งสารอย่างมีวัตถุประสงค์ชัดเจน ผ่านสื่อหรือช่องทางที่เหมาะสม ถึงผู้รับสารที่มีทักษะในการสื่อสารและมีวัตถุประสงค์สอดคล้องกัน

2.6.3.6 ผู้ส่งสารและผู้รับสาร ควรเตรียมตัวและเตรียมการล่วงหน้า เพราะจะทำให้การสื่อสารราบรื่น สะดวก รวดเร็ว เป็นไปตามวัตถุประสงค์และสามารถแก้ไขได้ทันท่วงที หากจะเกิดอุปสรรคที่จุดใดจุดหนึ่ง

2.6.3.7 คำนึงถึงการใช้ทักษะ เพราะภาษาเป็นสัญลักษณ์ที่มนุษย์ตกลงใช้ร่วมกันในการสื่อความหมาย ซึ่งถือได้ว่าเป็นหัวใจในการสื่อสาร ผู้สื่อสารต้องศึกษาเรื่องการใช้ภาษา และสามารถใช้อาษาให้เหมาะสมกับกาลเทศะ บุคคล เนื้อหาของสาร และช่องทางหรือสื่อ ที่ใช้ในการสื่อสาร

2.6.3.8 คำนึงถึงการใช้ทักษะ เพราะภาษาเป็นสัญลักษณ์ที่มนุษย์ตกลงใช้ร่วมกันในการสื่อความหมาย ซึ่งถือได้ว่าเป็นหัวใจในการสื่อสาร ผู้สื่อสารต้องศึกษาเรื่องการใช้ภาษา และสามารถใช้อาษาให้เหมาะสมกับกาลเทศะ บุคคล เนื้อหาของสาร และช่องทางหรือสื่อ ที่ใช้ในการสื่อสาร

2.6.3.9 คำนึงถึงปฏิกริยาตอบกลับตลอดเวลา ถือเป็นการประเมินผลการสื่อสาร ที่จะทำให้ผู้สื่อสารรับรู้ผลของการสื่อสารว่าประสบผลดีตรงตามวัตถุประสงค์หรือไม่ ควรปรับปรุง เปลี่ยนแปลงหรือแก้ไขข้อบกพร่องใด เพื่อที่จะทำให้การสื่อสารเกิดผลตามที่ต้องการ

2.6.4 วัตถุประสงค์ของการสื่อสาร

2.6.4.1 เพื่อแจ้งให้ทราบ (inform) ในการทำการสื่อสาร ผู้ทำการสื่อสารควรมีความต้องการที่จะบอกกล่าวหรือชี้แจงข่าวสาร เรื่องราว เหตุการณ์ หรือสิ่งอื่นใดให้ผู้รับสารได้รับทราบ

2.6.4.2 เพื่อสอนหรือให้การศึกษา (teach or education) ผู้ทำการสื่อสารอาจมีวัตถุประสงค์เพื่อจะ ถ่ายทอดวิชาความรู้ หรือเรื่องราวเชิงวิชาการ เพื่อให้ผู้รับสารได้มีโอกาสพัฒนาความรู้ให้เพิ่มพูนยิ่งขึ้น

2.6.4.3 เพื่อสร้างความพอใจหรือให้ความบันเทิง (please of entertain) ผู้ทำการสื่อสารอาจ ใช้วัตถุประสงค์ในการสื่อสารเพื่อสร้างความพอใจ หรือให้ความบันเทิงแก่ผู้รับสาร โดยอาศัยสารที่ตนเองส่งออกไป ไม่ว่าจะอยู่ในรูปของการพูด การเขียน หรือการแสดงกิริยาต่างๆ

2.6.4.4 เพื่อเสนอหรือชักจูงใจ (Propose or persuade) ผู้ทำการสื่อสารอาจใช้วัตถุประสงค์ใน การสื่อสารเพื่อให้ข้อเสนอแนะ หรือชักจูงใจในสิ่งใดสิ่งหนึ่งต่อผู้รับสาร และอาจชักจูงใจให้ผู้รับสารมีความคิดคล้อยตามหรือยอมปฏิบัติตามการเสนอแนะของตน

2.6.4.5 เพื่อเรียนรู้ (learn) วัตถุประสงค์นี้มีความเกี่ยวข้องกับโดยตรงกับผู้รับสาร การแสวงหาความรู้ ของผู้รับสาร โดยอาศัยลักษณะของสาร ในกรณีนี้มักจะเป็นสารที่มีเนื้อหาสาระเกี่ยวกับวิชาความรู้ เป็นการหาความรู้เพิ่มเติมและเป็นการทำความเข้าใจกับเนื้อหาของสารที่ผู้ทำการสื่อสารถ่ายทอดมาถึงตน

2.6.4.6 เพื่อกระทำหรือตัดสินใจ (dispose or decide) ในการดำเนินชีวิตของคนเรามี สิ่งหนึ่งที่ต้องกระทำอยู่เสมอก็คือ การตัดสินใจกระทำอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งการตัดสินใจ นั้นอาจ ได้รับการเสนอแนะ หรือชักจูงใจให้กระทำอย่างนั้นอย่างนี้จากบุคคลอื่นอยู่เสมอ ทางเลือกในการตัดสินใจของเราจึงขึ้นอยู่กับข้อเสนอแนะนั้น

2.6.5 ประเภทของการสื่อสาร

2.6.5.1 จำนวนผู้ทำการสื่อสาร

- 1) การสื่อสารภายในตัวบุคคล (intrapersonal communication)
- 2) การสื่อสารระหว่างบุคคล (interpersonal communication)
- 3) การสื่อสารกลุ่มใหญ่ (large group communication)
- 4) การสื่อสารในองค์กร (organizational communication)
- 5) การสื่อสารมวลชน (mass communication)

2.6.5.2 การเห็นหน้ากัน

- 1) การสื่อสารแบบเผชิญหน้า (face to face communication)
- 2) การสื่อสารแบบไม่เผชิญหน้า (interposed communication)

2.6.5.3 ความสามารถในการโต้ตอบ

- 1) การสื่อสารทางเดียว (one-way communication)

2) การสื่อสารสองทาง (two-way communication)

2.6.5.4 ความแตกต่างระหว่างผู้รับสารและผู้ส่งสาร

- 1) การสื่อสารระหว่างเชื้อชาติ (interracial communication)
- 2) การสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม (crosscultural communication)
- 3) การสื่อสารระหว่างประเทศ (international communication)

2.6.5.5 การใช้ภาษา

- 1) การสื่อสารเชิงวจนภาษา (verbal communication)
- 2) การสื่อสารเชิงอวจนภาษา (non-verbal communication)

2.6.5.6 อุปสรรคในการสื่อสาร

1) อุปสรรคที่เกิดจากผู้ส่งสาร

- ผู้ส่งสารขาดความรู้ความเข้าใจและข้อมูลเกี่ยวกับสารที่ต้องการจะสื่อ
- ผู้ส่งสารใช้วิธีการถ่ายทอดและการนำเสนอที่ไม่เหมาะสม
- ผู้ส่งสารไม่มีบุคลิกภาพที่ดี และไม่เหมาะสม
- ผู้ส่งสารมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการส่งสาร
- ส่งสารขาดความพร้อมในการส่งสาร
- ผู้ส่งสารมีความบกพร่องในการวิเคราะห์ผู้รับสาร

2) อุปสรรคที่เกิดจากสาร

- สารไม่เหมาะสมกับผู้รับสาร อาจยากหรือง่ายเกินไป
- สารขาดการจัดลำดับที่ดี สลับซับซ้อน ขาดความชัดเจน
- สารมีรูปแบบแปลกใหม่ยากต่อความเข้าใจ
- สารที่ใช้ภาษาคลุมเครือ ขาดความชัดเจน

3) อุปสรรคที่เกิดขึ้นจากสื่อ หรือช่องทาง

- การใช้สื่อไม่เหมาะสมกับสารที่ต้องการนำเสนอ
- การใช้สื่อที่ไม่มีประสิทธิภาพที่ดี
- การใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสมกับระดับของการสื่อสาร

4) อุปสรรคที่เกิดจากผู้รับสาร

- ขาดความรู้ในสารที่จะรับ
- ขาดความพร้อมที่จะรับสาร
- ผู้รับสารมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อผู้ส่งสาร

- ผู้รับสารมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อสาร
- ผู้รับสารมีความคาดหวังในการสื่อสารสูงเกินไป (Ipesp, ม.ป.ป.)

2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ศิริพล แสตนบุญส่ง (2559) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาเว็บไซต์คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา ด้วยระบบบริหารจัดการเนื้อหาบนเว็บไซต์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษา อาจารย์และเจ้าหน้าที่มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา และบุคคลภายนอกที่เข้าใช้งานเว็บไซต์คณะครุศาสตร์ที่พัฒนาขึ้น แล้วทำการประเมินเพื่อเก็บข้อมูลตามระยะเวลาที่กำหนด 3 เดือน ตั้งแต่เดือนกรกฎาคม – กันยายน พ.ศ. 2558 ได้ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 138 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย เว็บไซต์คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา ที่พัฒนาด้วยระบบการจัดการเนื้อหา Joomla! เวอร์ชัน 3.4.1 แบบประเมินคุณภาพ และแบบสอบถามความพึงพอใจ

สิทธิพร พรอุดมทรัพย์ (2561) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาเว็บไซต์การพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ด้วยความเป็นจริงเสริมและการสำรวจความพึงพอใจผู้ใช้งาน กรณีศึกษาระบบทดลองเสื้อผ้าขึ้นต้นจกเสมือนจริง การศึกษานี้เพื่อพัฒนาเว็บไซต์การพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-commerce) ด้วยความเป็นจริงเสริม (Augmented reality technology, AR) ศึกษาพฤติกรรมของผู้ใช้งานต่อการซื้อสินค้าและบริการผ่าน E-commerce ศึกษาความพึงพอใจและความคิดเห็นด้านการใช้งานเว็บไซต์และความพึงพอใจของผู้ใช้งาน AR เปรียบเทียบกับเว็บไซต์ E-commerce ทั่วไป กรณีศึกษากลุ่มทอผ้าขึ้นต้นจกบ้านคุ้ม อำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์ ผ่านเว็บไซต์ <http://www.lublaeteenjok.com> การพัฒนาเว็บไซต์เลือกใช้ SDLC ภาษาคอมพิวเตอร์ PHP ฐานข้อมูลMYSQL และAR ใช้ชุดคำสั่ง FLARToolKit ภาษาคอมพิวเตอร์ AS 3.0 กล้อง webcam เพื่อแสดงผลเสื้อผ้าเสมือนจริง สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ การแจกแจงความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ Paired t-test ผลการศึกษาพฤติกรรมของผู้ใช้บริการเว็บไซต์ พบว่าเพศชาย 164 คน เพศหญิง 221 คน ช่วงอายุ 20-30 ปี มีสถานภาพโสด อาชีพนักเรียนนักศึกษา ระดับการศึกษาปริญญาตรี รายได้ต่อเดือนน้อยกว่า 15,000 บาท โดยใช้งานทุกวัน สถานที่ใช้งานคือสถานศึกษา เลือกใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อติดต่อสื่อสาร ความถี่ในการซื้อสินค้าผ่านอินเทอร์เน็ตมากกว่า 6 เดือน เลือกซื้อสินค้าที่ความสะดวกค่าใช้จ่ายเฉลี่ยการซื้อต่ำกว่า 1,000 บาท และชำระเงินโดยโอนเงินผ่านธนาคาร ผู้ใช้งานมีความพึงพอใจต่อการใช้งานเว็บไซต์ในภาพรวมอยู่ในระดับมากและมีความพึงพอใจต่อ AR มากกว่าการใช้งานเว็บไซต์ E-commerce ทั่วไปในทุกด้านอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < 0.001$) ซึ่งเป็นฐานในการพัฒนาปรับปรุงแบบเว็บไซต์ E-commerce บนโลกเสมือนจริงต่อไป

รพีภัทร มานะสุนทร, ดร.มหาชัย สัตยธำรงเกียรติและนายปวีร์ศรี มาเกิด (2558) ได้ศึกษาวิจัย เรื่อง การพัฒนาเว็บไซต์และการสร้างสังคมออนไลน์ เพื่อประชาสัมพันธ์ธุรกิจชุมชน ในเขตอำเภอพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยคือ ธุรกิจชุมชน ที่อยู่ในพื้นที่เขตพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม จำนวน 133 แห่ง เครื่องมือที่ใช้คือ แบบสำรวจสถานประกอบการ และแบบประเมินความพึงพอใจของธุรกิจชุมชน

จารุภา สังขารมย์ (2559) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง รายงานวิจัยแนวทางการพัฒนาเว็บไซต์ในการประชาสัมพันธ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความต้องการและแนวทางการพัฒนาเว็บไซต์ในการประชาสัมพันธ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2) พัฒนาเว็บไซต์ต้นแบบ ศึกษาเทคโนโลยีและองค์ประกอบที่เหมาะสม เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาเว็บไซต์ในการประชาสัมพันธ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และ 3) จัดการอบรมผู้ใช้ระบบปฏิบัติการเว็บไซต์ ในการประชาสัมพันธ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานและศึกษาผลการใช้ระบบปฏิบัติการเว็บไซต์

เจษฎา สุขชาติ (2559) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาเว็บไซต์ที่รองรับการใช้งานบนทุกขนาดของหน้าจออุปกรณ์สำหรับระบบบริหารยุทธศาสตร์ การที่องค์กรอนุญาตให้บุคลากรสามารถใช้อุปกรณ์ส่วนตัว เช่น สมาร์ทโฟน แท็บเล็ตและเครื่องแล็ปท็อปมาใช้งานและเข้าถึงระบบสารสนเทศขององค์กร การออกแบบเว็บไซต์ที่รองรับการใช้งานบนทุกขนาดของหน้าจออุปกรณ์ (RWD) เป็นการออกแบบเว็บไซต์เพื่อให้การแสดงผลข้อมูลบนเว็บไซต์สามารถปรับขนาดการแสดงผลได้อย่างเหมาะสมกับขนาดของหน้าจออุปกรณ์ที่มีหลากหลายขนาด งานนิพนธ์นี้นำเสนอวิธีการออกแบบเว็บในรูปแบบ RWD และใช้ระบบบริหารยุทธศาสตร์ของมหาวิทยาลัยบูรพาเป็นกรณีศึกษา ขอบเขตของงานนิพนธ์ประกอบด้วย (1) ศึกษาเทคนิคของ RWD (2) วิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้งาน (3) ออกแบบระบบเชื่อมต่อกับผู้ใช้โดยใช้หลักการออกแบบให้รองรับกับหน้าจอขนาดเล็กก่อนแล้วค่อย ๆ ขยายให้รองรับกับหน้าจอขนาดใหญ่ (Mobile-first) (4) พัฒนาระบบ (5) ประเมินผลการใช้ระบบโดยวิธีการประชุมสนทนากลุ่ม ผลการศึกษาพบว่า การออกแบบเว็บไซต์ในรูปแบบ RWD มีข้อดี คือ (1) ทำให้ใช้งานง่าย (2) เพิ่มประสบการณ์ที่ดีให้แก่ผู้ใช้งาน (3) ทำให้ผู้พัฒนาระบบใช้เวลาในการบำรุงรักษาระบบน้อยลง

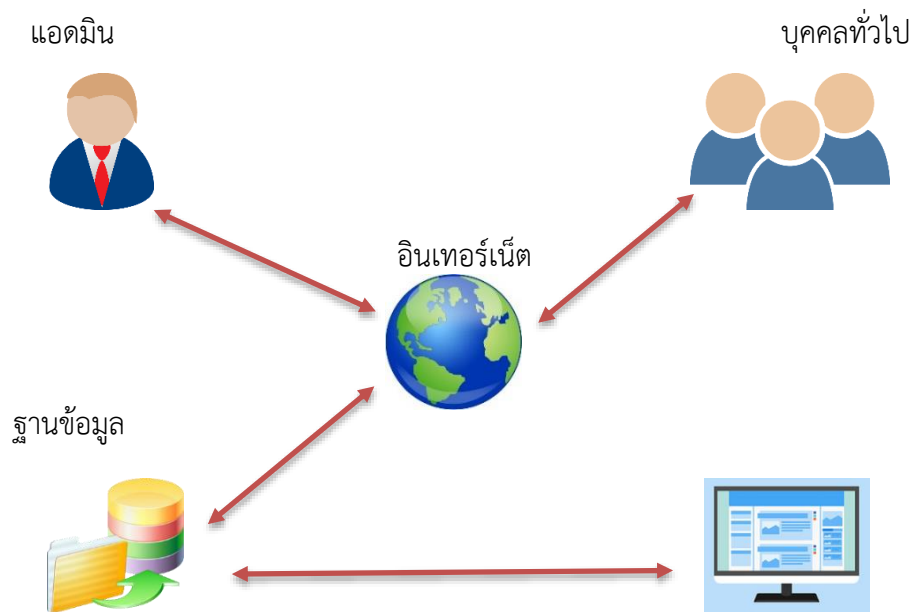
บทที่ 3 วิธีการดำเนินงาน

ในการศึกษาวิจัย เว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ มีวิธีดำเนินงานวิจัยตามขั้นตอนต่อไปนี้

- 3.1 ภาพรวมของระบบ
- 3.2 การออกแบบระบบ
- 3.3 การออกแบบแบบสอบถามความพึงพอใจ

3.1 ภาพรวมของระบบ

จากการสอบถามชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ ได้มีการอธิบายถึงรายละเอียดของกระบวนการทำงานรูปแบบเดิมของชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ ซึ่งนับเป็นหนึ่งในกิจกรรมที่ต้องการการประชาสัมพันธ์ จึงได้ออกแบบพัฒนาเว็บไซต์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ ขึ้นมาใหม่ เพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสาร ไม่ว่าจะเป็นโปรแกรมการแข่งขัน ข้อมูลของนักกีฬาของแต่ละทีม ข้อมูลของชมรม รวมถึงภาพกิจกรรม โดยจะมีรายละเอียดของการออกแบบโครงสร้างใหม่ตามเนื้อหาของเอกสารฉบับนี้



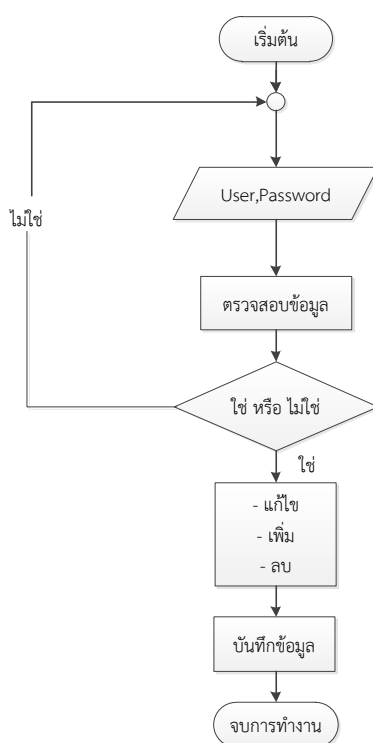
ภาพที่ 3. 1 เว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์

3.2 การออกแบบระบบ

เว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ พัฒนาโดยใช้โปรแกรม Appserv และ Word press โดยโปรแกรมที่พัฒนาจะทำงานอยู่บนเซิร์ฟเวอร์โดยผ่าน Internet information Service โดยการออกแบบโปรแกรมนั้น จะออกแบบเพื่อให้ใช้งานได้บนเซิร์ฟเวอร์ภายในเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์

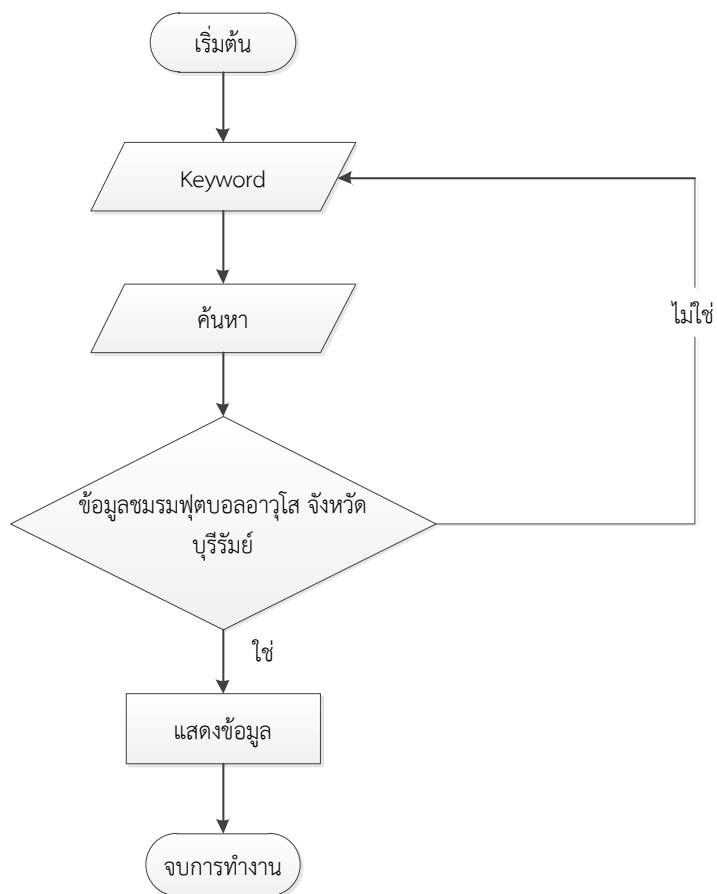
เมื่อได้ทำการศึกษาถึงเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ แล้วจึงได้ทำการวิเคราะห์ และออกแบบระบบ โดยเลือกใช้แผนภาพแสดงลำดับขั้นตอนการทำงาน (Flowchart) ซึ่งประกอบด้วยแผนภาพกระแสข้อมูล (Data Flow Diagram) แบบจำลองโครงสร้างข้อมูล (ER – Diagram)

3.2.1 วิเคราะห์และจัดทำ Flowchart



ภาพที่ 3. 2 Flowchart Admin (แอดมิน)

ภาพที่ 3.2 Flowchart Admin (แอดมิน) เริ่มจากเข้าสู่ระบบโดยการกรอก User Password ถ้าไม่ใช่ก็ทำการ Login ใหม่ ถ้าใช่ก็ดำเนินการ การแก้ไขข้อมูล เพิ่มข้อมูล และลบข้อมูล แล้วก็บันทึกข้อมูล และจบการทำงาน

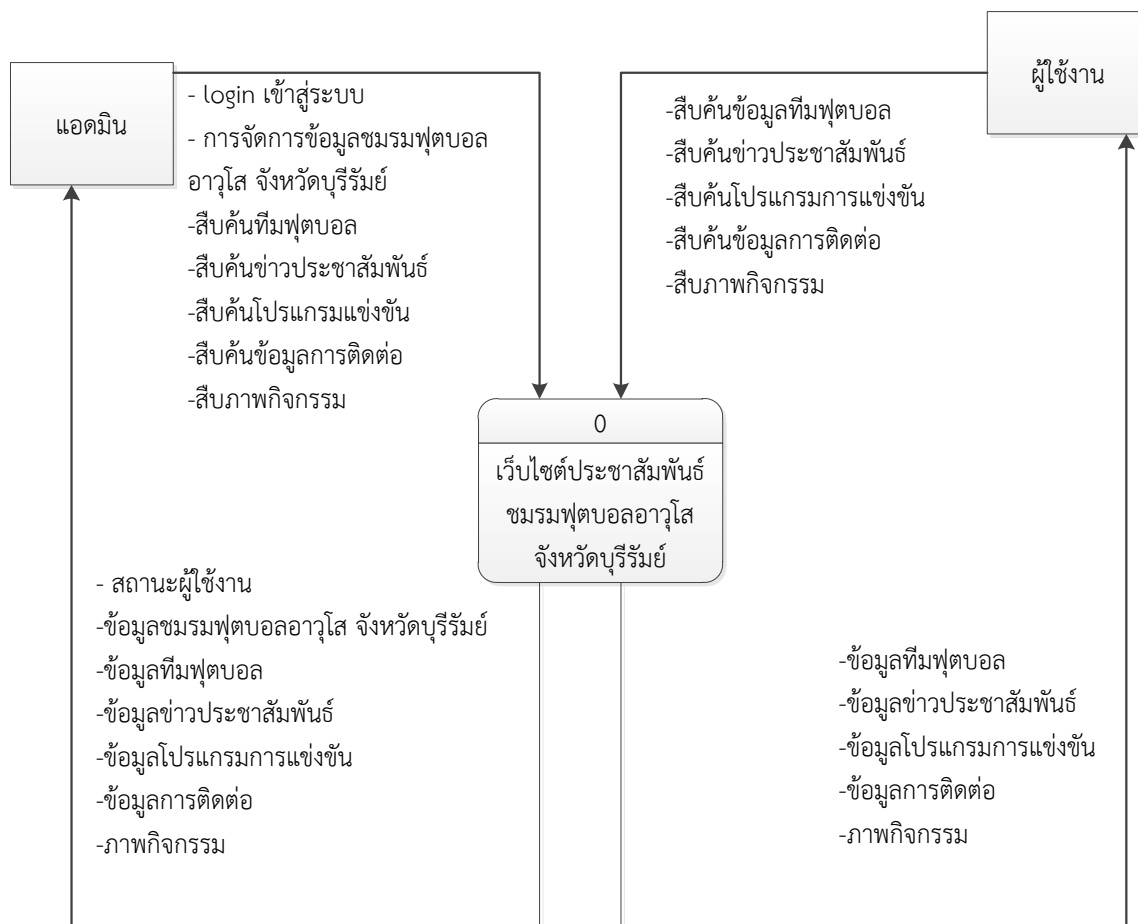


ภาพที่ 3. 3 Flowchart User

ภาพที่ 3.3 Flowchart User การทำงานของ Flowchart เริ่มจากกรอกข้อมูล Keyword ทำการค้นหาข้อมูลเว็บไซต์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ ถ้าไม่ใช่จะกลับไปทำการ กรอกข้อมูล Keyword ทำการค้นหาข้อมูลเว็บไซต์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ ใหม่ ถ้าใช่จะแสดงข้อมูลที่ ค้นหาค้นหา และจบการทำงาน

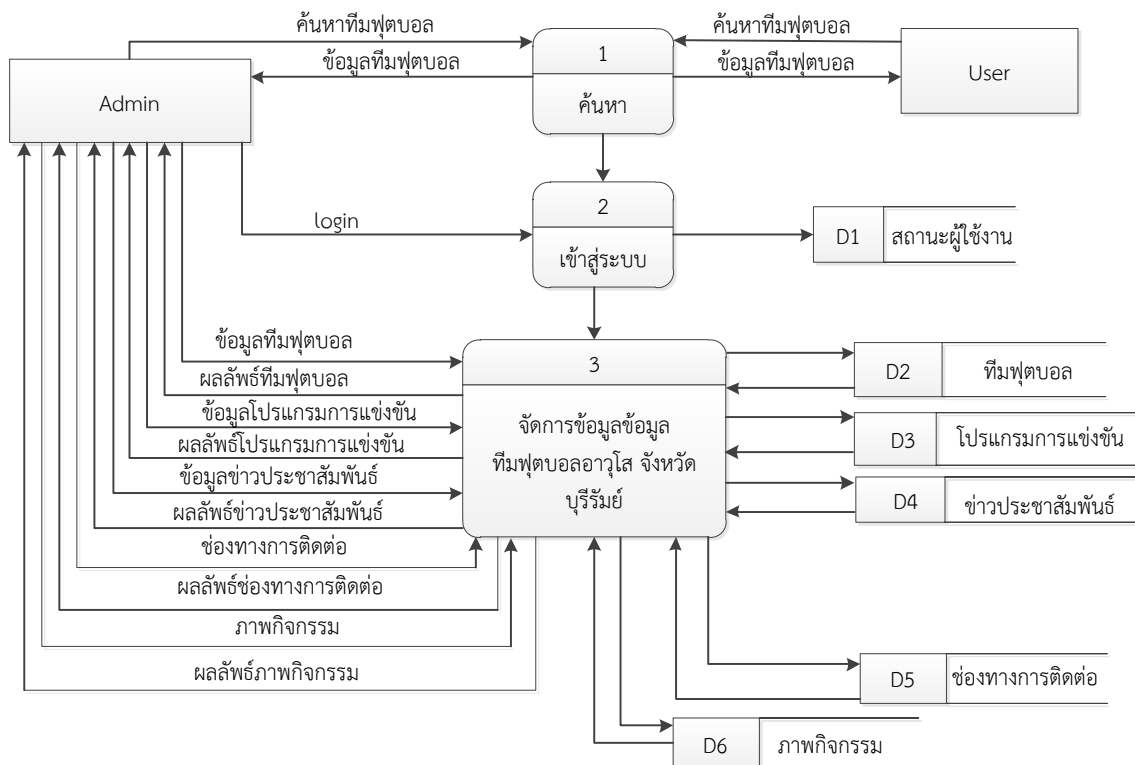
3.2.2 การออกแบบขั้นตอนการทำงานของระบบ

แผนภาพคอนแท็ก (Context diagram) ทำเป็นภาพที่แสดงถึงการทำงานของโปรแกรมว่าผู้ที่ใช้งานเว็บไซต์ สามารถใช้งานส่วนใดได้บ้าง



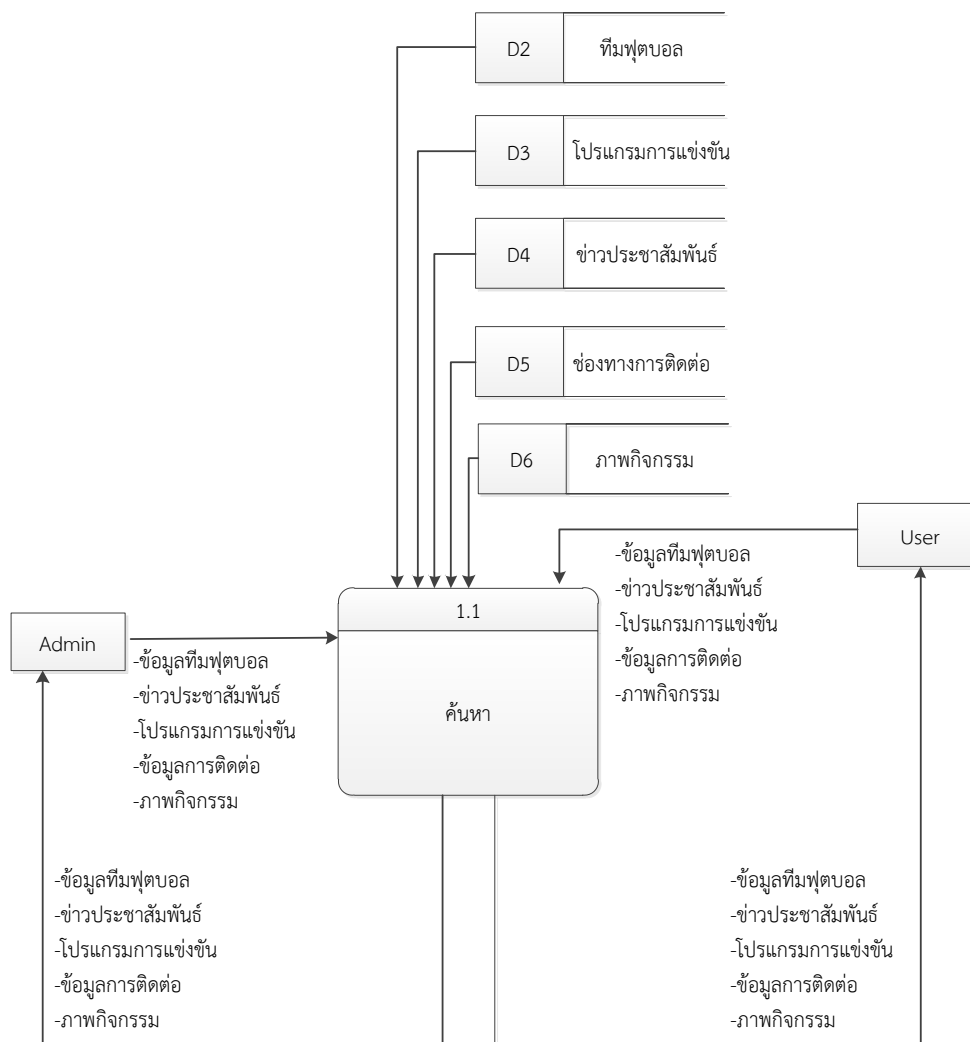
ภาพที่ 3.4 การออกแบบขั้นตอนการทำงานของระบบ

จากภาพที่ 3.4 เป็นการไหลของกระแสข้อมูลในระดับที่ 0 ขั้นตอนการทำงานของระบบของเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ การทำงานของระบบเว็บไซต์ ข้อมูลทีมฟุตบอล ข้อมูลข่าวประชาสัมพันธ์ ข้อมูลโปรแกรมการแข่งขัน ข้อมูลการติดต่อ และภาพกิจกรรม ซึ่งมีการทำงานระหว่างข้อมูลที่ผู้ใช้งานส่งคำสั่งไปยัง server และ server ส่งข้อมูลไปที่ฐานข้อมูล และมีการส่งข้อมูลกลับมายังผู้ใช้งาน



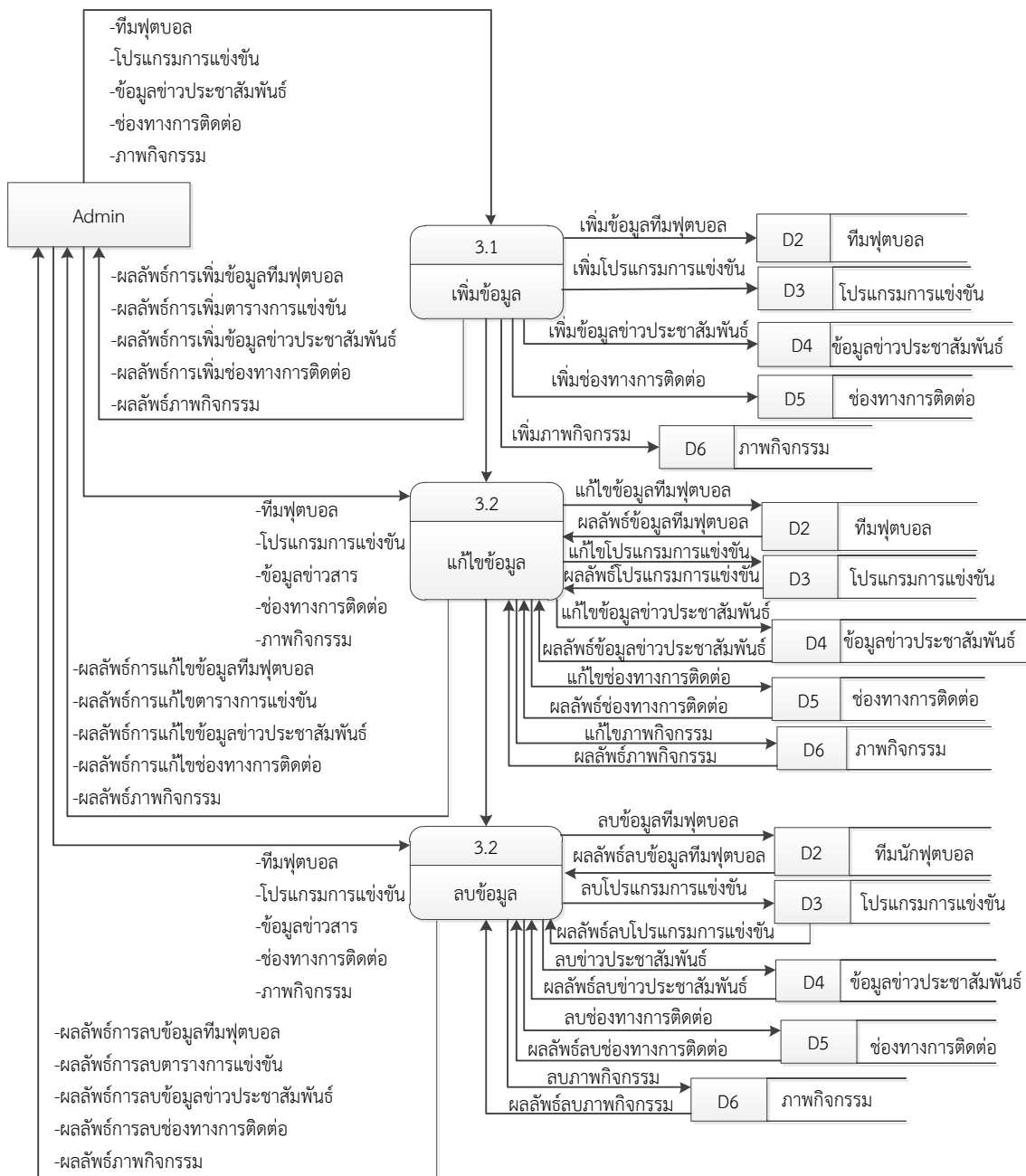
ภาพที่ 3. 5 Data Flow Diagram Level 1 ระบบการจัดการข้อมูล

จากภาพที่ 3.5 เป็นการไหลของกระแสข้อมูลในระดับที่ 1 ระบบการจัดการข้อมูล ของเว็บไซต์ ชมรมฟุตบอลอาวโส จังหวัดบุรีรัมย์ เป็นการจัดการข้อมูล ข้อมูลทีมฟุตบอล ข้อมูลโปรแกรมการแข่งขัน ข้อมูลข่าวประชาสัมพันธ์ ตารางการแข่งขัน รูปภาพ ผลการจัดอันดับ ภาพกิจกรรม ซึ่งมีการทำงานระหว่างข้อมูลที่ผู้ใช้งานส่งคำสั่งไปยัง server และ server ส่งข้อมูลไปที่ฐานข้อมูล และมีการส่งข้อมูลกลับมายังผู้ใช้งาน



ภาพที่ 3. 6 Data Flow Diagram Level 2: Process 1 ระบบการค้นหา

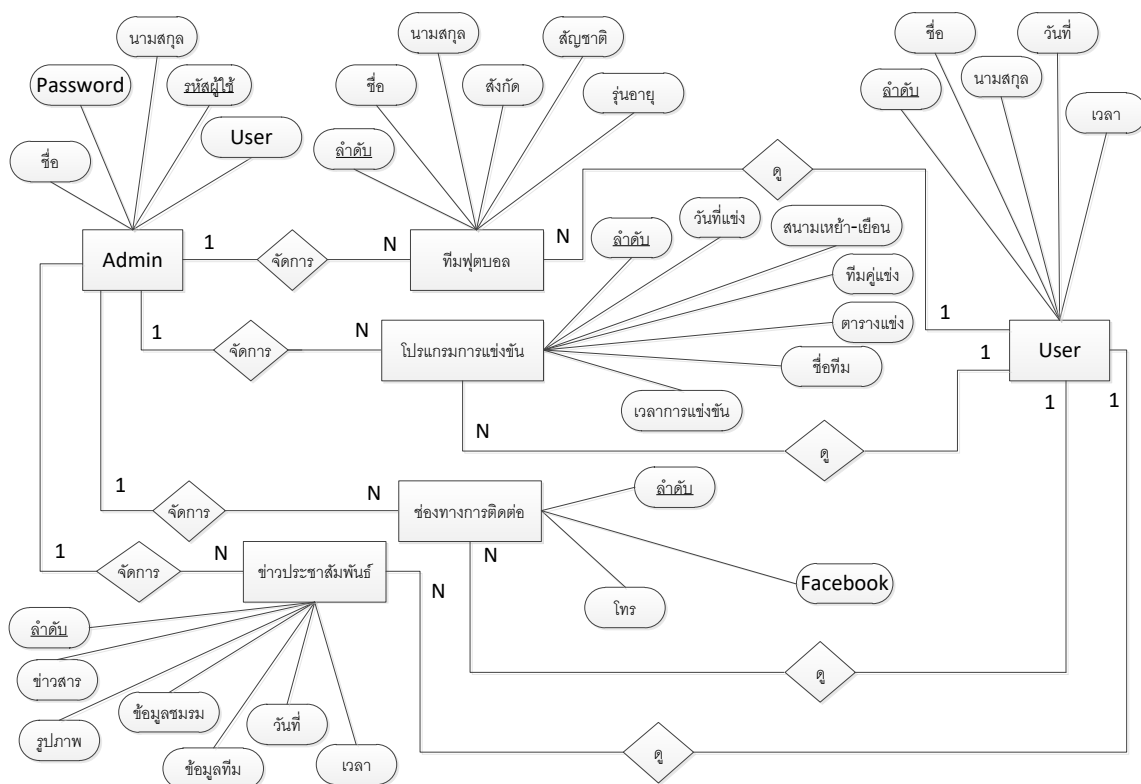
จากภาพที่ 3.6 เป็นการไหลของกระแสข้อมูลในระดับที่ 2 โพรเซส 1 ระบบการค้นหาของเว็บไซต์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ เป็นระบบการค้นหาข้อมูลเว็บไซต์ซึ่ง Admin และ User สามารถค้นหาข้อมูลได้ ค้นหาข้อมูลทีมฟุตบอลก็จะได้ข้อมูลทีมฟุตบอล ค้นหาข่าวประชาสัมพันธ์ จะได้ข่าวประชาสัมพันธ์ ค้นหาโปรแกรมการแข่งขัน จะได้โปรแกรมการแข่งขัน ค้นหาข้อมูลช่องทางการติดต่อ จะได้ข้อมูลช่องทางการติดต่อ ค้นหาข้อมูลภาพกิจกรรม จะได้ข้อมูลภาพกิจกรรม



ภาพที่ 3. 7 Data Flow Diagram Level 2: Process 3 ของระบบการเพิ่ม แก้ไข ลบ

จากภาพที่ 3.7 เป็นการไหลของกระแสข้อมูลในระดับที่ 2 โพรเซส3 ระบบการเพิ่ม แก้ไข ลบ ของเว็บไซต์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ เป็นระบบการเพิ่มข้อมูล การแก้ไขข้อมูล การลบข้อมูล

3.2.3 การออกแบบระบบฐานข้อมูลของระบบ



ภาพที่ 3.8 ER-Diagram ของเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์

จากภาพที่ 3.8 ขั้นตอนการอธิบาย ER-Diagram ได้แก่ ส่วนของแอดมิน (Admin) จัดการทีมฟุตบอล จัดการโปรแกรมการแข่งขัน จัดการช่องทางการติดต่อ จัดการชาวประชาสัมพันธ์ ส่วนของ User สามารถดูข้อมูลทีมฟุตบอล สามารถดูโปรแกรมการแข่งขัน สามารถดูช่องทางการติดต่อ สามารถดูชาวประชาสัมพันธ์

3.2.4 Data dictionary

ตารางที่ 3. 1 ตารางข้อมูลผู้ดูแลระบบ (Admin)

ชื่อฟิลด์	ชนิดข้อมูล	ขนาด	คำอธิบาย	คีย์	อ้างอิงตาราง
Admin_id	Int	11	รหัสผู้ใช้	คีย์หลัก	
Admin_Name	Varchar	250	ชื่อ		
Admin_lastname	Varchar	250	นามสกุล		
User_email	Varchar	100	อีเมล		
Password	Varchar	250	รหัสผ่าน		

ตารางที่ 3. 2 ตารางข้อมูลทีมฟุตบอล

ชื่อฟิลด์	ชนิดข้อมูล	ขนาด	คำอธิบาย	คีย์	อ้างอิงตาราง
Data_id	Int	11	ลำดับ	คีย์หลัก	
Under	Varchar	250	สังกัด		
name	Varchar	250	ชื่อ		
LastName	Varchar	250	นามสกุล		
nationality	Varchar	250	สัญชาติ		
Age	Int	11	รุ่นอายุ		

ตารางที่ 3. 3 ตารางข่าวประชาสัมพันธ์

ชื่อฟิลด์	ชนิดข้อมูล	ขนาด	คำอธิบาย	คีย์	อ้างอิงตาราง
Public relation_Id	Int	11	ลำดับ	คีย์หลัก	
News	Varchar	250	ข่าวสาร		
Img	Varchar	250	รูปภาพ		
ClubData	Varchar	250	ข้อมูลชมรม		
TeamData	Varchar	250	ข้อมูลทีม		
Date_R	Varchar	250	วันที่		
Time_R	Varchar	250	เวลา		

ตารางที่ 3. 4 ตารางโปรแกรมการแข่งขัน

ชื่อฟิลด์	ชนิดข้อมูล	ขนาด	คำอธิบาย	คีย์	อ้างอิงตาราง
id	Int	11	ลำดับ	คีย์หลัก	
Name_t	Varchar	250	ชื่อทีม		
Time	Varchar	250	เวลาการแข่งขัน		
Tabel	Varchar	250	ตารางแข่งขัน		
Race Date	Varchar	250	วันที่แข่ง		
Field	Varchar	250	สนาม เข้าย-เยือน		
Rival Team	Varchar	250	ทีมคู่แข่ง		

ตารางที่ 3. 5 ตารางช่องทางการติดต่อ

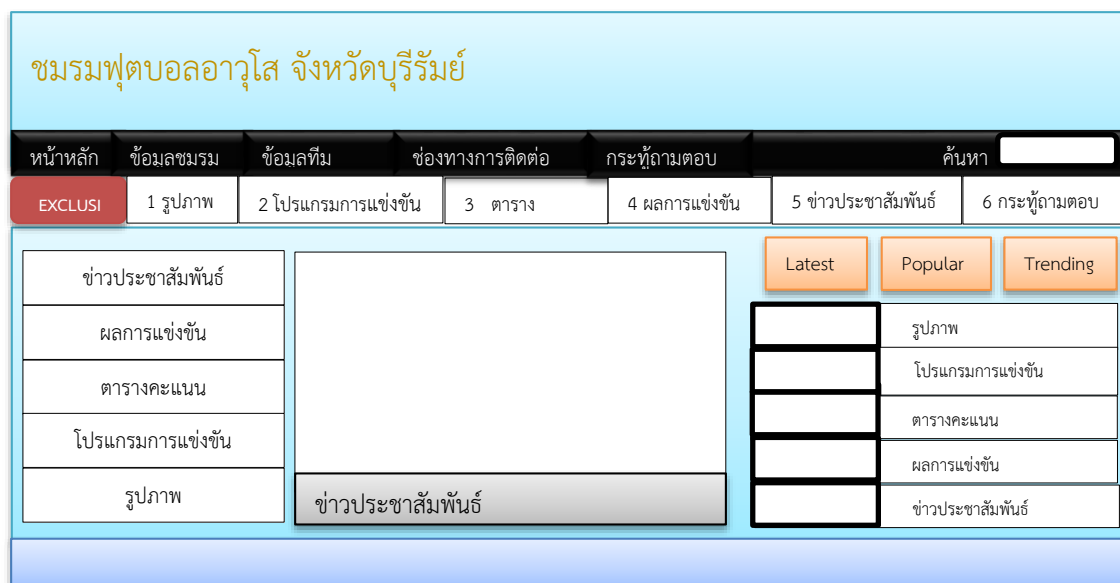
ชื่อฟิลด์	ชนิดข้อมูล	ขนาด	คำอธิบาย	คีย์	อ้างอิงตาราง
Id_Ct	Int	11	ลำดับ	คีย์หลัก	
Facebook	Varchar	250	เฟซบุ๊ก		
Tell	Varchar	250	โทร		

ตารางที่ 3. 6 ผู้ใช้ทั่วไป (User)

ชื่อฟิลด์	ชนิดข้อมูล	ขนาด	คำอธิบาย	คีย์	อ้างอิงตาราง
Id_U	Int	11	ลำดับ	คีย์หลัก	
Name_U	Varchar	250	ชื่อ		
LastName_U	Varchar	250	นามสกุล		
Time_U	Varchar	250	เวลา		
Date_U	Varchar	250	วันที่		

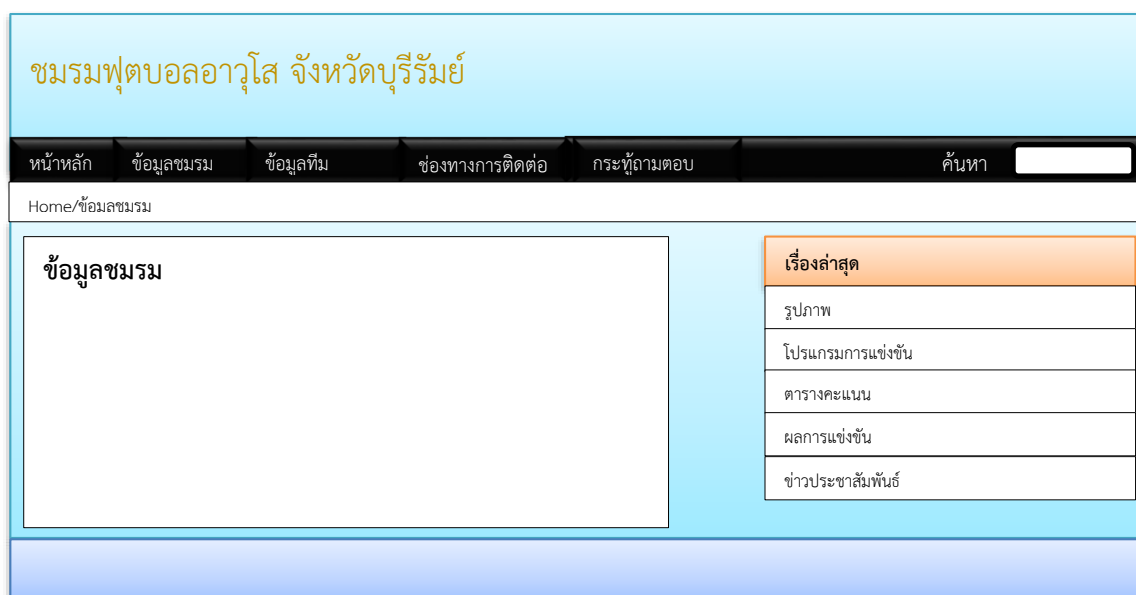
3.2.1 การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งาน (User)

หน้าเว็บไซต์



ภาพที่ 3.9 หน้าเว็บไซต์

ข้อมูลชมรม



ภาพที่ 3.10 ข้อมูลชมรม

ข้อมูลทีมฟุตบอล

ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์

หน้าหลัก ข้อมูลชมรม ข้อมูลทีม ช่องทางการติดต่อ กระทู้ถามตอบ ค้นหา

Home/ข้อมูลทีมฟุตบอล

ข้อมูลทีมฟุตบอล

ลำดับ	ชื่อทีม

เรื่องล่าสุด

รูปภาพ
โปรแกรมการแข่งขัน
ตารางคะแนน
ผลการแข่งขัน
ข่าวประชาสัมพันธ์

ภาพที่ 3. 11 ข้อมูลทีมฟุตบอล

ช่องทางการติดต่อ

ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์

หน้าหลัก ข้อมูลชมรม ข้อมูลทีม ช่องทางการติดต่อ กระทู้ถามตอบ ค้นหา

Home/ช่องทางการติดต่อ

ช่องทางการติดต่อ

เฟส :

Tel :

เรื่องล่าสุด

รูปภาพ
โปรแกรมการแข่งขัน
ตารางคะแนน
ผลการแข่งขัน
ข่าวประชาสัมพันธ์

ภาพที่ 3. 12 ช่องทางการติดต่อ

รูปภาพ



ภาพที่ 3. 13 รูปภาพ

โปรแกรมการแข่งขัน



ภาพที่ 3. 14 โปรแกรมการแข่งขัน

ตารางคะแนน

ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์																																
หน้าหลัก	ข้อมูลชมรม	ข้อมูลทีม	ช่องทางการติดต่อ	กระทู้ถามตอบ	ค้นหา	<input type="text"/>																										
Home/ตารางคะแนน																																
ตารางคะแนน <table border="1"> <thead> <tr> <th>ลำดับ</th> <th>ชื่อทีม</th> <th>แข่ง</th> <th>ชนะ</th> <th>แพ้</th> <th>ได้</th> <th>เสีย</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>						ลำดับ	ชื่อทีม	แข่ง	ชนะ	แพ้	ได้	เสีย															เรื่องล่าสุด <table border="1"> <tbody> <tr><td>รูปภาพ</td></tr> <tr><td>โปรแกรมการแข่งขัน</td></tr> <tr><td>ตารางคะแนน</td></tr> <tr><td>ผลการแข่งขัน</td></tr> <tr><td>ข่าวประชาสัมพันธ์</td></tr> </tbody> </table>	รูปภาพ	โปรแกรมการแข่งขัน	ตารางคะแนน	ผลการแข่งขัน	ข่าวประชาสัมพันธ์
ลำดับ	ชื่อทีม	แข่ง	ชนะ	แพ้	ได้	เสีย																										
รูปภาพ																																
โปรแกรมการแข่งขัน																																
ตารางคะแนน																																
ผลการแข่งขัน																																
ข่าวประชาสัมพันธ์																																

ภาพที่ 3. 15 ตารางคะแนน

ผลการแข่งขัน

ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์																	
หน้าหลัก	ข้อมูลชมรม	ข้อมูลทีม	ช่องทางการติดต่อ	กระทู้ถามตอบ	ค้นหา	<input type="text"/>											
Home/ผลการแข่งขัน																	
ผลการแข่งขัน ผลการแข่งขัน วันที่ ... <table border="1"> <tbody> <tr> <td>ทีม..</td> <td>0-0</td> <td>ทีม..</td> </tr> <tr> <td>ทีม..</td> <td>0-0</td> <td>ทีม..</td> </tr> </tbody> </table>						ทีม..	0-0	ทีม..	ทีม..	0-0	ทีม..	เรื่องล่าสุด <table border="1"> <tbody> <tr><td>รูปภาพ</td></tr> <tr><td>โปรแกรมการแข่งขัน</td></tr> <tr><td>ตารางคะแนน</td></tr> <tr><td>ผลการแข่งขัน</td></tr> <tr><td>ข่าวประชาสัมพันธ์</td></tr> </tbody> </table>	รูปภาพ	โปรแกรมการแข่งขัน	ตารางคะแนน	ผลการแข่งขัน	ข่าวประชาสัมพันธ์
ทีม..	0-0	ทีม..															
ทีม..	0-0	ทีม..															
รูปภาพ																	
โปรแกรมการแข่งขัน																	
ตารางคะแนน																	
ผลการแข่งขัน																	
ข่าวประชาสัมพันธ์																	

ภาพที่ 3. 16 ผลการแข่งขัน

การประชาสัมพันธ์

ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์

หน้าหลัก ข้อมูลชมรม ข้อมูลทีม ช่องทางการติดต่อ กระทู้ถามตอบ ค้นหา

Home/การประชาสัมพันธ์

การประชาสัมพันธ์
 ระเบียบการแข่งขันฟุตบอล 11 คน อาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์คัพ 50-55-60 ปีขึ้นไป

เรื่องล่าสุด

รูปภาพ
โปรแกรมการแข่งขัน
ตารางคะแนน
ผลการแข่งขัน
ข่าวประชาสัมพันธ์

ภาพที่ 3. 17 การประชาสัมพันธ์

กระทู้คำถาม – คำตอบ

ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์

หน้าหลัก ข้อมูลชมรม ข้อมูลทีม ช่องทางการติดต่อ กระทู้ถามตอบ ค้นหา

Home/กระทู้คำถาม – คำตอบ

สอบถามข้อมูลฟุตบอล

เปิด ผู้ดูแลระบบ

1	0	0
Views	answers	votes

สอบถามข้อมูลชมรม

มีคำตอบสมบูรณ์ ผู้ดูแลระบบ

1	0	0
Views	answers	votes

สร้างคำถาม

ภาพที่ 3. 18 กระทู้คำถาม – คำตอบ

3.2.1 การออกแบบส่วนติดต่อแอดมิน (Admin)

การเข้าสู่ระบบ

A light blue rectangular form containing a login interface. It features two input fields: one labeled 'User:' and another labeled 'Password:'. Below these fields is a button labeled 'Login'.

ภาพที่ 3. 19 การเข้าสู่ระบบ

การเพิ่มข้อมูล การแก้ไขข้อมูล และลบข้อมูล

The dashboard interface for 'ชมรมฟุตบอลอาวุโสจังหวัดบุรีรัมย์' (Chonburi University of Physical Education and Sport). The header includes the name of the club and the user name 'Howdy ผู้ดูแลระบบ'. A left sidebar contains a menu with items: 'แผงควบคุม', 'อัปเดต', 'โพสต์', 'สื่อ', 'หน้า', 'ความคิดเห็น', 'ผู้ใช้', 'เครื่องมือ', and 'ตั้งค่า'. The main content area features a blue arrow-shaped header and three buttons: 'เริ่มต้น', 'ขั้นตอนถัดไป', and 'การดำเนินการมากขึ้น'. Below these buttons are two large empty rectangular boxes.

ภาพที่ 3. 20 การเพิ่มข้อมูล การแก้ไขข้อมูล และลบข้อมูล

3.3 การออกแบบแบบสอบถามความพึงพอใจ

การศึกษาความพึงพอใจของบุคคลทั่วไป ที่เข้าใช้งานเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ชมรมฟุตบอล อารุโส จ.บุรีรัมย์ ผู้จัดทำได้กำหนดประชากร กลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ปรากฏในรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ คือบุคคลทั่วไป ที่เข้าใช้งานเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ชมรมฟุตบอลอารุโส จังหวัดบุรีรัมย์ โดยมีจำนวนประชากร จำนวน 50 คน ใช้กลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นบุคคลทั่วไป ที่ใช้งานเข้าใช้งานเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ชมรมฟุตบอลอารุโส จังหวัดบุรีรัมย์ โดยมีกลุ่มตัวอย่าง 50 คน

ในการคำนวณหาค่าร้อยละและการหาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจากข้อมูลที่ได้จากบุคคลทั่วไป ที่ใช้งานเข้าใช้งานเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ชมรมฟุตบอลอารุโส จังหวัดบุรีรัมย์

3.3.2 สูตรการหาค่าร้อยละ (Percentage Definition)

$$P = \frac{F \times 50}{n}$$

เมื่อ P แทน ร้อยละ

F แทน จำนวนที่ต้องการแปลค่าให้เป็นร้อยละ

n แทน จำนวนทั้งหมด

3.3.3 ค่าคะแนนเฉลี่ย

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

เมื่อ \bar{x} แทน ค่าเฉลี่ย (Sample Mean)

$\sum x$ แทน ผลรวมทั้งหมดของจำนวนคุณ

n แทน ผลรวมทั้งหมด ซึ่งมีค่าเท่ากับ

จำนวนทั้งหมด

3.3.4 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$$S.D. = \sqrt{\frac{\sum f(x-\bar{x})^2}{n-1}}$$

เมื่อ S.D. แทน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

F แทน ความถี่

x	แทน	ค่าคะแนนกึ่งกลางชั้น
\bar{x}	แทน	ค่าเฉลี่ยเลขคณิต
n	แทน	จำนวนข้อมูล

3.3.5 เกณฑ์การให้คะแนนแบบประเมินแบ่งเป็น 5 ระดับคือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง มีความพึงพอใจ มากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง มีความพึงพอใจ มาก

ระดับ 3 หมายถึง มีความพึงพอใจ ปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง มีความพึงพอใจ น้อย

ระดับ 1 หมายถึง มีความพึงพอใจ น้อยที่สุด

3.3.6 โดยใช้เกณฑ์การประเมินผลค่าเฉลี่ยเกี่ยวกับประสิทธิภาพ ระบบจัดการวิสาหกิจชุมชน บ้านหนองบอน อ.ประโคนชัย จ.บุรีรัมย์ โดยกำหนดเป็นช่วงคะแนนได้ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.50 – 5.00 มีระดับความสำคัญ ดีมาก

คะแนนเฉลี่ย 3.50 – 4.49 มีระดับความสำคัญ ดี

คะแนนเฉลี่ย 2.50 – 3.49 มีระดับความสำคัญ ปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.50 – 2.49 มีระดับความสำคัญ น้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.00 - 1.49 มีระดับความสำคัญ น้อยมาก

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน

การพัฒนาเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ ได้ผลการดำเนินงานดังนี้

4.1 ผลการออกแบบเว็บไซต์

4.1.1 หน้าแรกของเว็บไซต์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์

หน้าแรกของเว็บไซต์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ แสดงข้อมูลของชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ ประกอบด้วย ข้อมูลชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ ข้อมูลทีมฟุตบอล ชาวประชาสัมพันธ์ รูปภาพ ผลการแข่งขัน ตารางคะแนน โปรแกรมการแข่งขัน โดยหน้าแรกผู้ศึกษาได้ออกแบบเว็บไซต์ให้ผู้ใช้สามารถค้นหาข้อมูลที่สนใจได้อย่างสะดวกสบาย โดยแสดงรายละเอียดหน้าเว็บไซต์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ได้ ดังภาพที่ 4. 1



ภาพที่ 4. 1 หน้าแรกของเว็บไซต์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์

4.1.2 หน้าประวัติชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์

หน้าประวัติชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ แสดงรายละเอียดเกี่ยวกับประวัติชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ เริ่มตั้งแต่แนวคิดที่จะจัดตั้งชมรมขึ้นมา จากแรกเริ่มมีเพียง 6 ทีมเท่านั้น เวลาผ่านไปชมรมได้ขยายใหญ่ขึ้นเรื่อยๆจนถึงปัจจุบันมีทีมทั้งหมด 24 ทีม โดยแสดงรายละเอียดหน้าประวัติชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ได้ ดังภาพที่ 4. 2

หน้าประวัติชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ แสดงรายละเอียดเกี่ยวกับประวัติชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ เริ่มตั้งแต่แนวคิดที่จะจัดตั้งชมรมขึ้นมา จากแรกเริ่มมีเพียง 6 ทีมเท่านั้น เวลาผ่านไปชมรมได้ขยายใหญ่ขึ้นเรื่อยๆจนถึงปัจจุบันมีทีมทั้งหมด 24 ทีม โดยแสดงรายละเอียดหน้าประวัติชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ได้ ดังภาพที่ 4. 2

ภาพที่ 4. 2 หน้าประวัติชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์

4.1.3 หน้าข้อมูลทีมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์

หน้าข้อมูลทีมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ แสดงรายละเอียดเกี่ยวกับข้อมูลทีมฟุตบอลทั้งหมดตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ดังภาพที่ 4.3

- ชื่อทีมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์

หน้าเว็บไซต์ของชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ แสดงรายชื่อทีมฟุตบอลอาวุโส 10 ทีม ดังนี้:

อันดับ	ชื่อทีมฟุตบอล	ที่ตั้ง
1	บุรีรัมย์	โรงเรียนเทศบาลบุรีรัมย์
2	บุรีรัมย์	โรงเรียนเทศบาลบุรีรัมย์
3	บุรีรัมย์	โรงเรียนเทศบาลบุรีรัมย์
4	บุรีรัมย์ FC	โรงเรียนเทศบาลบุรีรัมย์ FC
5	บุรีรัมย์	โรงเรียนเทศบาลบุรีรัมย์
6	บุรีรัมย์ FC	โรงเรียนเทศบาลบุรีรัมย์ FC
7	บุรีรัมย์	โรงเรียนเทศบาลบุรีรัมย์
8	บุรีรัมย์	โรงเรียนเทศบาลบุรีรัมย์
9	บุรีรัมย์ FC	โรงเรียนเทศบาลบุรีรัมย์ FC
10	บุรีรัมย์ City	โรงเรียนเทศบาลบุรีรัมย์ City

ส่วนประกอบอื่น ๆ ของหน้าเว็บ:

- เรื่องล่าสุด:** ข่าวฟุตบอล, บทความ, วิเคราะห์, ข่าวต่างประเทศ
- ความน่าสนใจ:** บทความที่น่าสนใจ
- คลังเก็บ:** พฤษภาคม 2018, สิงหาคม 2019
- สมัครผู้:** ข่าวฟุตบอล, บทความ, วิเคราะห์, ข่าวต่างประเทศ
- META:** เกี่ยวกับเรา, ติดต่อเรา, RSS, ข้อมูลเว็บไซต์, WordPress.org

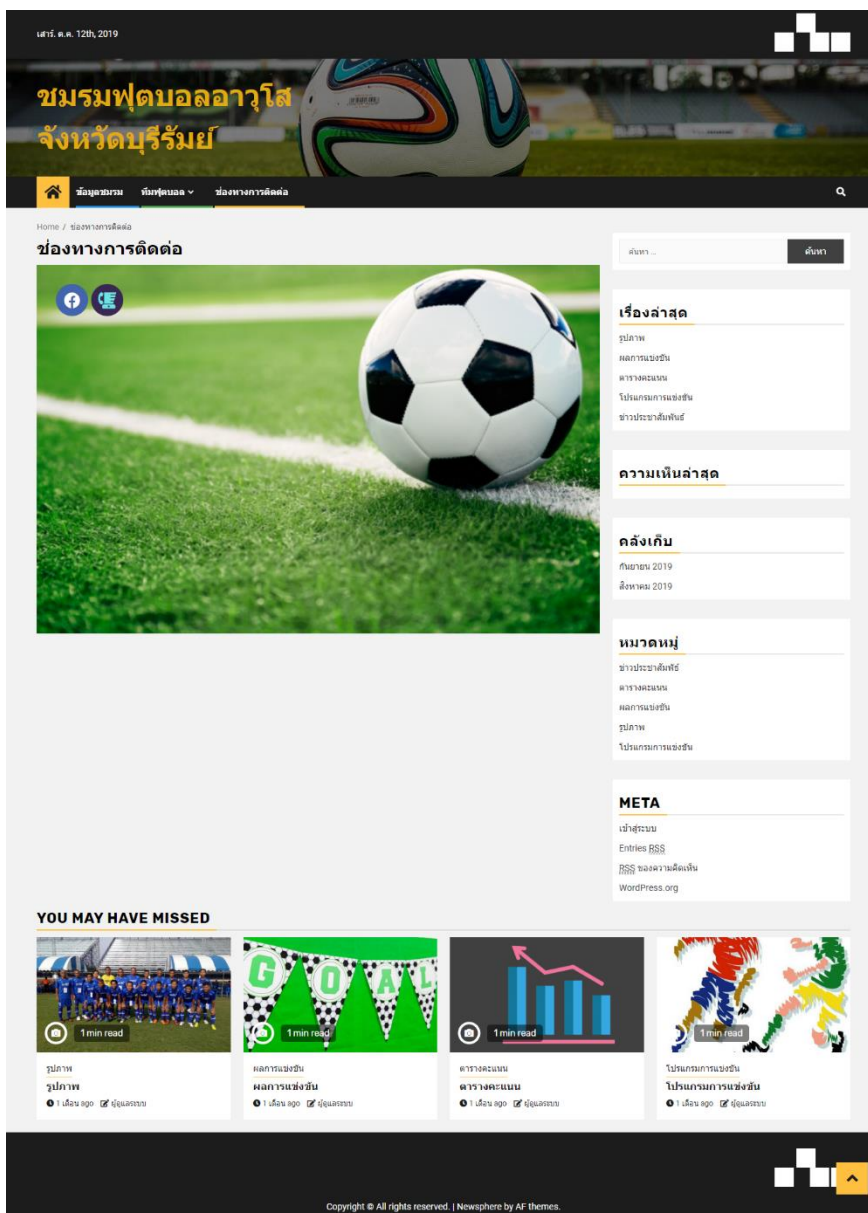
ด้านล่างมีส่วน 'YOU MAY HAVE MISSED' แนะนำเนื้อหาที่เกี่ยวข้อง:

- ฟุตบอล
- ฟุตบอล
- ฟุตบอล
- ฟุตบอล

ภาพที่ 4.3 หน้าข้อมูลทีมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์

4.1.4 หน้าช่องทางการติดต่อชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์

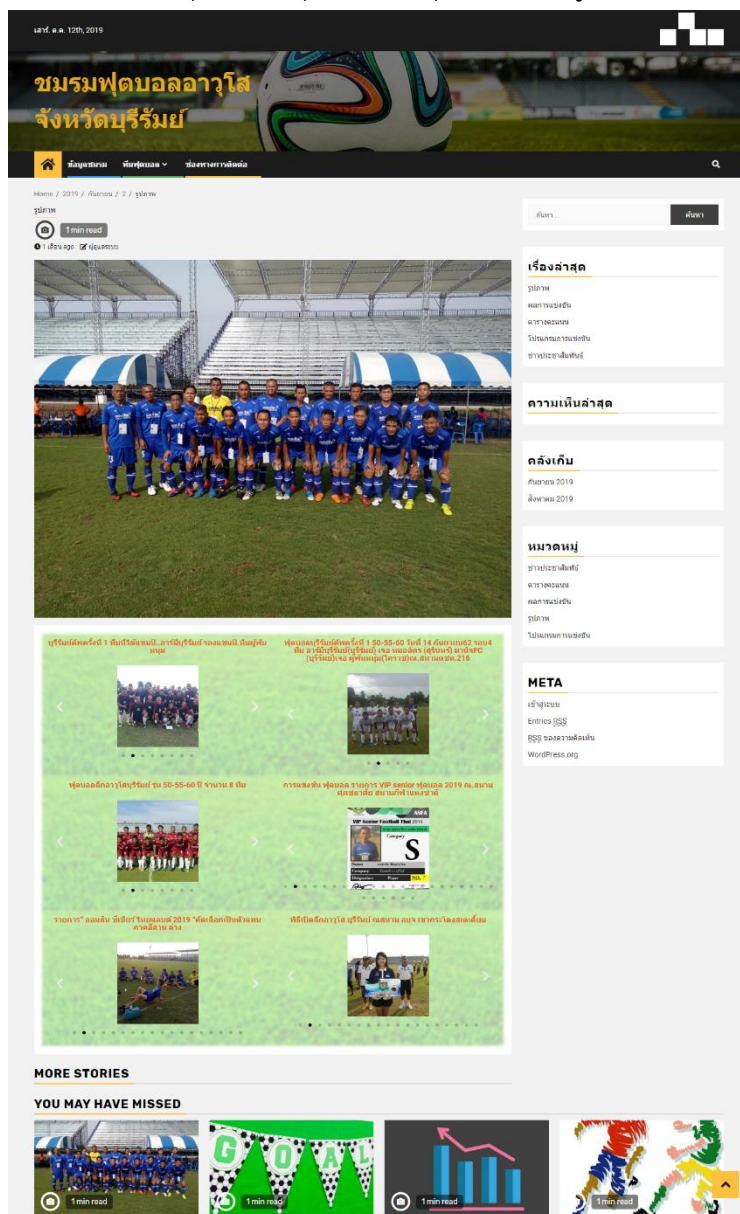
หน้าช่องทางการติดต่อชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ แสดงรายละเอียดเกี่ยวกับช่องทางการติดต่อของชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ ดังภาพที่ 4. 4



ภาพที่ 4. 4 หน้าข้อมูลการติดต่อชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์

4.1.5 หน้ารูปภาพของชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์

หน้ารูปภาพของชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ แสดงรูปภาพ ดังภาพที่ 4. 5



ภาพที่ 4. 5 หน้ารูปภาพของชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์

4.1.6 หน้าผลการแข่งขันของชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์

หน้าผลการแข่งขันของชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ แสดงผลการแข่งขันฟุตบอลทั้งหมด ดังภาพที่ 4. 6

ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์

Home / 2019 / สิงหาคม / 31 / ผลการแข่งขัน
ผลการแข่งขัน

ผลการแข่งขัน

1 min read
1 เดือน ago

ผลการแข่งขันฟุตบอลอาวุโสจังหวัดบุรีรัมย์ 2019 BURIRUM SENIOR LEAGUE 19

ผลการแข่งขัน วันเสาร์ ที่ 23 กุมภาพันธ์ 2562
ณ สนามองค์การบริหารส่วนจังหวัดบุรีรัมย์ สนาม3

ลาวบุรีรัมย์	4-0 (เวลา 9.00 น.)	นครนารวง
เข็มนชัยสิทธิ์	4-0 (เวลา 10.40 น.)	นาฉิง FC
VIR ลำปลายมาศ	2-1 (เวลา 12.30 น.)	โຈ้บมอญ
หัตถบุรีรัมย์	2-3 (เวลา 14.30 น.)	ซาฮูวินธุ์โยนฉัด
บ้านเลขที่ 111	7-0 (เวลา 16.10 น.)	จามฉิงจันบสุวรรณ

ผลการแข่งขัน อาทิตย์ ที่ 24 กุมภาพันธ์ 2562
ณ สนามองค์การบริหารส่วนจังหวัดบุรีรัมย์ สนาม3

บ้านนาข่าง	2-0 (เวลา 9.00 น.)	ปัดม(บ้านกรวด)
เปาญโก๋ FC	4-0 (เวลา 10.40 น.)	มารีฉัดสุวรรณ
หนองนาข FC	8-1 (เวลา 12.30 น.)	สีฉัดบุรีรัมย์
VIR.ฉัด	0-2 (เวลา 14.30 น.)	หนองพระกรว
โพนสุวรรณ FC	1-6 (เวลา 16.10 น.)	ศารทศบุรีรัมย์

เรื่องล่าสุด

- รูปภาพ
- ผลการแข่งขัน
- ตารางคะแนน
- โปรแกรมการแข่งขัน
- ข่าวประชาสัมพันธ์

ความเห็นล่าสุด

คลังเก็บ

- กันยายน 2019
- สิงหาคม 2019

หมวดหมู่

- ข่าวประชาสัมพันธ์
- ตารางคะแนน
- ผลการแข่งขัน
- รูปภาพ
- โปรแกรมการแข่งขัน

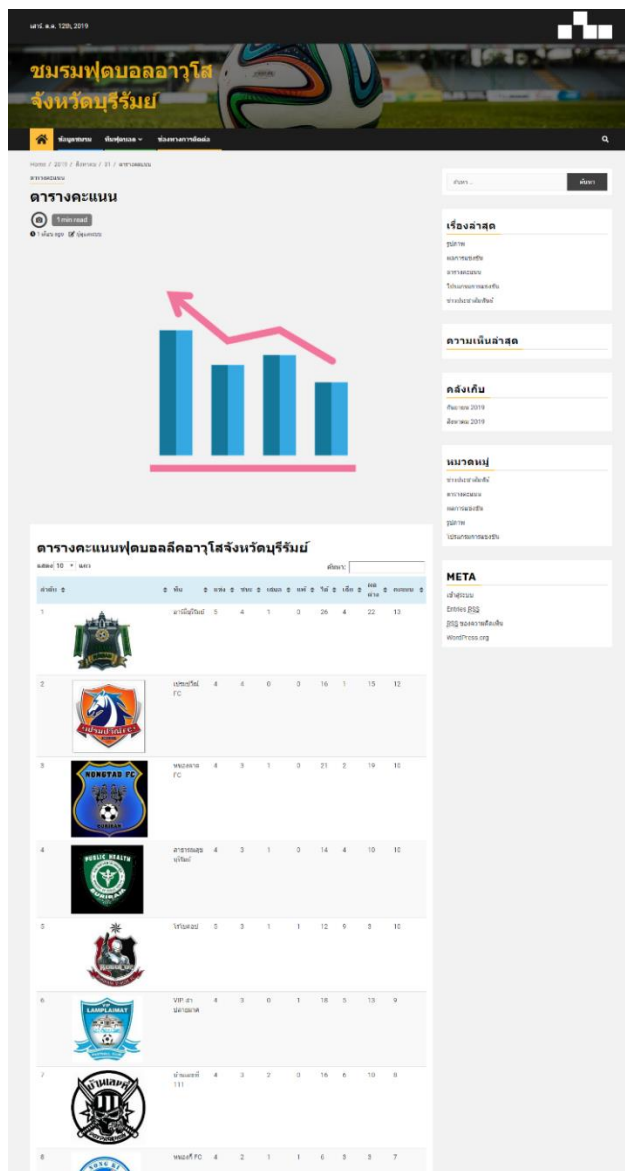
META

- เข้าสู่ระบบ
- Entries RSS
- RSS ของความคิดเห็น
- WordPress.org

ภาพที่ 4. 6 หน้าผลการแข่งขันของชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์

4.1.7 หน้าตารางคะแนนของชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์

หน้าตารางคะแนนของชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ แสดงตารางคะแนนฟุตบอล ดังภาพที่ 4.7



ภาพที่ 4.7 หน้าตารางคะแนนของชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์

4.1.8 หน้าโปรแกรมการแข่งขันของชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์

หน้าโปรแกรมการแข่งขันของชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ แสดงโปรแกรมการแข่งขัน
ทุกคู่ ดังภาพที่ 4. 8

The screenshot shows the website for the Buriram Senior Football League 19. The main heading is "โปรแกรมการแข่งขัน" (Competition Program). Below this, there is a large graphic of two stylized soccer players in red and green, with a soccer ball between them. The text below the graphic reads "ผลการแข่งขันฟุตบอลอาวุโสจังหวัดบุรีรัมย์ 2019 BURIRUM SENIOR LEAGUE 19" and "วันเสาร์ ที่ 30 มีนาคม 2562" (Saturday, March 30, 2562). The schedule is organized into two days: Saturday, March 30, 2562, and Sunday, March 31, 2562. Each day lists several matches with team logos, names, and times.

ผลการแข่งขันฟุตบอลอาวุโสจังหวัดบุรีรัมย์ 2019 BURIRUM SENIOR LEAGUE 19
ณ สนามอเนก.นครสังข์ อำเภอเมือง จังหวัดบุรีรัมย์

วันเสาร์ ที่ 30 มีนาคม 2562
ณ สนามอเนก.นครสังข์ อำเภอเมือง จังหวัดบุรีรัมย์

เบ็ญจฉวีสโมสร	VS	(เวลา 9.00 น.)	สิงห์บุรีรัมย์
VIP ลาดยาวลาด	VS	(เวลา 10.40 น.)	หนองทรายขาว
สิงห์บุรีรัมย์	VS	(เวลา 12.30 น.)	สามเหลี่ยมบุรีรัมย์
บ้านคูบัว 111	VS	(เวลา 14.30 น.)	หนองอี FC
บ้านหนองขาม	VS	(เวลา 16.10 น.)	หนองอี (บ้านทราย)

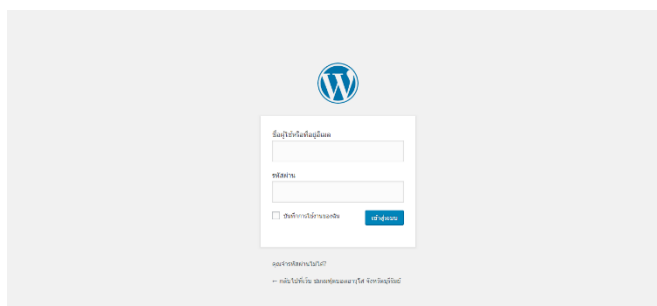
วันอาทิตย์ ที่ 31 มีนาคม 2562
ณ สนามอเนก.นครสังข์ อำเภอเมือง จังหวัดบุรีรัมย์

บ้านคูบัว FC	VS	(เวลา 9.00 น.)	พุทธโสภณโมดิ้ง
หนองลาด FC	VS	(เวลา 10.40 น.)	หนองขามขาว
สโมสร VIP FC	VS	(เวลา 12.30 น.)	บ้านคูบัว FC
บ้านคูบัวโมดิ้ง	VS	(เวลา 14.30 น.)	บ้านคูบัวโมดิ้ง
บ้านคูบัว	VS	(เวลา 16.10 น.)	บ้านคูบัว (บ้านทราย)

ภาพที่ 4. 8 หน้าโปรแกรมการแข่งขันของชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์

4.1.10 หน้าของแอดมิน (Admin) ในการเข้าสู่ระบบ

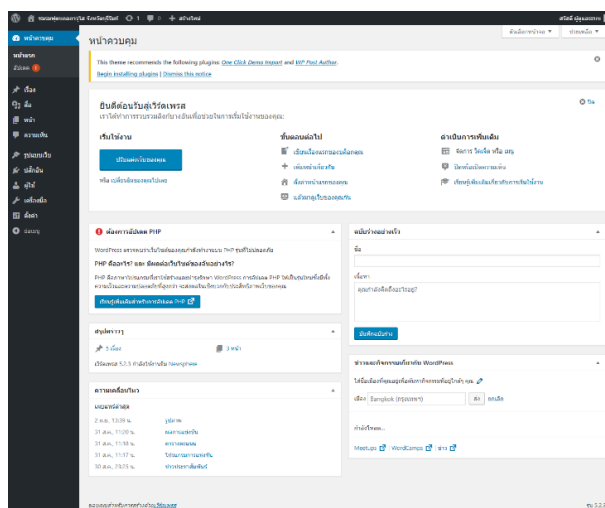
ในส่วนของหน้าเข้าสู่ระบบนั้น แอดมินจะต้องทำการกรอก User-Password เพื่อเป็นการเข้าสู่เว็บไซต์ ดังภาพที่ 4. 10



ภาพที่ 4. 10 หน้าของแอดมิน (Admin) ในการเข้าสู่ระบบ

4.1.11 หน้าควบคุมของเว็บไซต์

เมื่อเข้าสู่ระบบแล้วจะปรากฏในส่วนของหน้าควบคุมเว็บไซต์ มีการทำงาน เพิ่ม แก้ไข และ ลบข้อมูลซึ่งแอดมินจะทำการเพิ่มในส่วนของการเพิ่มหน้าเว็บไซต์ในแต่ละหน้าเป็นข้อมูลที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลงบ่อยๆ เช่น ข้อมูลชมรม ข้อมูลทีมฟุตบอลและช่องทางการติดต่อ ในส่วนของโพตส์นั้นจะเป็นข้อมูลที่มีการเปลี่ยนแปลงบ่อยๆ อย่างเช่น ตารางการแข่งขัน ผลการแข่งขัน รูปภาพ การประชาสัมพันธ์ โปรแกรมการแข่งขัน และมีการเลือกธีมเว็บไซต์ที่เหมาะสมกับเว็บไซต์ชมรมฟุตบอลอากูโส จังหวัดบุรีรัมย์ ดังภาพที่ 4. 11



ภาพที่ 4. 11 หน้าควบคุมของเว็บไซต์

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตารางที่ 4.1 จำนวนและร้อยละ จำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
หญิง	31	62
ชาย	19	38
เฉลี่ยรวม	50	100

จากตารางที่ 4.1 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีจำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 62 และ เพศชายจำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 38

ตารางที่ 4.2 จำนวนและร้อยละ จำแนกตามอายุ

อายุ	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 20 ปี	5	10
20-30 ปี	37	74
31-40 ปี	6	12
41-50 ปี	2	4
รวม	50	100

จากตารางที่ 4.2 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะมีอายุ 20-30 ปี จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 74 และลดลงตามลำดับคืออายุ 31-40 ปี จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 12 อายุต่ำกว่า 20 ปี จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 10 และน้อยสุดคืออายุ 41-50 ปี จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 4

ตารางที่ 4.3 จำนวนและร้อยละ จำแนกตามอาชีพ

ระดับการศึกษา	จำนวน	ร้อยละ
นักเรียน นักศึกษา	30	60
ข้าราชการ	6	12
รัฐวิสาหกิจ	-	-
บริษัทเอกชน	1	2
รับจ้างทั่วไป	13	26
อื่นๆ	-	-
รวม	50	100

จากตารางที่ 4.3 พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นนักเรียน นักศึกษา จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 60 และลดลงมาตามลำดับคือ รับจ้างทั่วไป จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 26 ข้าราชการ จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 12 บริษัทเอกชน จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 2

ตารางที่ 4.4 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจด้านข้อมูลข่าวสาร

รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลผล
1.1 ความน่าสนใจของข้อมูลข่าวสารต่างๆ	4.58	0.58	ดีมาก
1.2 ความครบถ้วนของข้อมูล	4.32	0.68	ดี
1.3 ความสะดวกในการค้นหาข้อมูลข่าวสารต่างๆ	4.8	0.45	ดีมาก
เฉลี่ยรวม	4.7	0.46	ดีมาก

จากตารางที่ 4.4 พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจภาพรวมด้านข้อมูลข่าวสารอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.7 เมื่อจำแนกเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจมากที่สุด คือ ความสะดวกในการค้นหาข้อมูลข่าวสารต่างๆ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.8 รองลงมา คือ ความน่าสนใจของข้อมูลข่าวสารต่างๆ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.58 และน้อยที่สุด คือ ความครบถ้วนของข้อมูล มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.32

ตารางที่ 4.5 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจด้านประโยชน์และการนำไปใช้

รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลผล
2.1 ข้อมูลและข่าวสารสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้	4.64	0.49	ดีมาก
2.2 เป็นความรู้และนำไปใช้อ้างอิงได้	4.36	0.53	ดี
2.3 เป็นแหล่งข้อมูลที่ตรงกับความต้องการของผู้ใช้งาน	4.64	0.63	ดีมาก
2.4 เป็นสื่อในการเผยแพร่ข่าวประชาสัมพันธ์	4.62	0.49	ดีมาก
เฉลี่ยรวม	4.57	0.34	ดีมาก

จากตารางที่ 4.5 พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจภาพรวมด้านประโยชน์และการนำไปใช้อยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.57 เมื่อจำแนกเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจมากที่สุด คือ ข้อมูลและข่าวสารสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ และเป็นแหล่งข้อมูลที่ตรงกับความต้องการของผู้ใช้งาน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.64 รองลงมา คือ เป็นสื่อในการเผยแพร่ข่าวประชาสัมพันธ์ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.62 และน้อยที่สุด คือ เป็นความรู้และนำไปใช้อ้างอิงได้ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.36

ตารางที่ 4.6 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจด้านบริการที่มีอยู่ในสื่อโซเชียลมีเดีย

รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลผล
3.1 สีสันในการออกแบบเว็บไซต์มีความเหมาะสม	3.88	0.77	ดี
3.2 ความสวยงาม ความทันสมัย น่าสนใจของหน้าโฮมเพจ	4.06	0.62	ดี
3.3 ขนาดตัวอักษร และรูปแบบตัวอักษร อ่านได้ง่ายและสวยงาม	4.48	0.65	ดี
3.4 การจัดรูปแบบในเว็บไซต์ง่ายต่อการอ่านและการใช้งาน	4.52	0.58	ดีมาก
3.5 โดยภาพรวมท่านมีความพึงพอใจในการออกแบบเว็บไซต์ในระดับใด	4.78	0.47	ดีมาก
เฉลี่ยรวม	4.34	0.38	ดี

จากตารางที่ 4.6 พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจภาพรวมด้านการออกแบบและจัดการรูปแบบอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.34 เมื่อจำแนกเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจมากที่สุด คือ โดยภาพรวมท่านมีความพึงพอใจในการออกแบบเว็บไซต์ในระดับใด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.78

รองลงมา คือ การจัดรูปแบบในเว็บไซด์ต่อการอ่านและการใช้งาน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.52 รองลงมา คือ ขนาดตัวอักษร และรูปแบบตัวอักษร อ่านได้ง่ายและสวยงาม ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.48 รองลงมา คือ ความสวยงาม ความทันสมัย น่าสนใจของหน้าโฮมเพจ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.06 และน้อยที่สุด คือ สีส่นในการออกแบบเว็บไซด์มีความเหมาะสม ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.88

ตารางที่ 4.7 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจด้านภาพรวม

รายละเอียด	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลผล
1. ด้านข้อมูลข่าวสาร	4.57	0.46	ดีมาก
2. ด้านประโยชน์และการใช้งาน	4.57	0.34	ดีมาก
3. ด้านการออกแบบและจัดการรูปแบบ	4.34	0.38	ดี
เฉลี่ยรวม	4.49	0.33	ดี

จากตารางที่ 4.7 พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในภาพรวมทั้งหมด อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.49 เมื่อจำแนกเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจมากที่สุด คือ ด้านข้อมูลข่าวสาร และด้านประโยชน์และการใช้งาน มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน คือ 4.57 และน้อยที่สุด คือ ด้านการออกแบบและจัดการรูปแบบ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.3

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

สรุปผลการศึกษาและการพัฒนาเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ โดยผ่านกระบวนการต่างๆ ตั้งแต่การวิเคราะห์ความต้องการของชมรม การวิเคราะห์และออกแบบเว็บไซต์ การพัฒนาเว็บไซต์

5.1 สรุปผลการจัดทำโครงการ

การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ โดยการใช้โปรแกรม Word press ในการสร้างเว็บ ใช้ภาษา PHP, CSS , MySQL ในการพัฒนาเว็บไซต์ การทำการวิจัยครั้งนี้เพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์คือ เพื่อวิเคราะห์และออกแบบเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้งานเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ โดยใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจ จำนวน 50 คน ซึ่งเก็บข้อมูลได้ 50 ชุด

5.1.1 การพัฒนาเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์

การพัฒนาเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ ผู้ใช้ทั่วไปสามารถดูข้อมูล ข่าวสาร และประวัติชมรมได้ สามารถดูตารางการแข่งขัน และตารางคะแนนได้ สามารถดูกิจกรรมภาพรวมของชมรม และสามารถดูข้อมูลทีมฟุตบอล และรายชื่อทีมฟุตบอลได้ และในส่วนของผู้ดูแลระบบสามารถเข้าระบบได้สามารถออกจากระบบได้ สามารถเพิ่ม แก้ไข ลบ และกรอกข้อมูลประวัติชมรมได้ สามารถเพิ่ม แก้ไข ลบ และตารางการแข่งขันได้ สามารถอัปเดตข้อมูลผลบอล และภาพรวมกิจกรรมได้ และสามารถเพิ่ม แก้ไข ลบ และอัปเดตข่าวประชาสัมพันธ์ของเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ได้

5.1.2 การประเมินความพึงพอใจต่อเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์

สรุปการประเมินความพึงพอใจพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีจำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 62 และ เพศชายจำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 38 และการประเมินความพึงพอใจพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจมากที่สุด คือ ด้านข้อมูลข่าวสารและด้านประโยชน์และการทำงาน มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน และน้อยที่สุด คือ ด้านการออกแบบและจัดการรูปแบบ

5.2 ข้อเสนอแนะ

5.2.1 ควรศึกษาภาษาอื่นๆ นอกเหนือจากภาษาที่ใช้อยู่แล้ว เพื่อให้เพิ่มประสิทธิภาพในการควบคุม และ การนำเสนอของระบบมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

กัญญา บัวตุม. (2560). **กระบวนการพัฒนาเว็บไซต์**. โรงเรียนปงพัฒนาวิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษาเขต 36.

จาก: http://thesis.swu.ac.th/swuthesis%5CLib_Inf_Sci%5CNitiya_B.pdf

กัญนิตดา. [ม.ป.ป.]. **กระบวนการพัฒนาเว็บไซต์**.

จาก: <https://www.tci-thaijo.org/index.php/JournalGradVRU/article/download/64519/52918/>

การกีฬาแห่งประเทศไทย. (2562).

จาก: <https://www.educatepark.com/story/ประวัติฟุตบอล/>

จารุภา สังขารมย์. (2559). **งานวิจัยแนวทางการพัฒนาเว็บไซต์ในการประชาสัมพันธ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน**. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ: บริษัท ที ดี ทริปเปอร์ จำกัด (สำนักงานใหญ่) กรุงเทพมหานคร.

จาก: <https://www.slideshare.net/PROBEC/ss-94934231>

เจษฎา สุขชาติ. (2559). **การพัฒนาเว็บไซต์ที่รองรับการใช้งานบนทุกขนาดของหน้าจออุปกรณ์สำหรับระบบบริหารยุทธศาสตร์**. สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ.

จาก: http://digital_collect.lib.buu.ac.th/dcms/files/54920551.pdf

ณัฐพงศ์ ยืนยง, พิทักษ์ พัวพันธ์, รัฐพล วารินทร์, เมธา หลุมทอง, ฉัตรวิไล รวบรวมเลิศ, รุจิโรจน์ ปานจันทร์ และ พีรวัส ฉายินธุ์. [ม.ป.ป.]. **สนามแข่งขัน**.

จาก: <https://sites.google.com/site/teamstarlabs/sing-thi-txng-mi-ni-kar-len/snam-khaengkhan-futbxl>

ประวัติกีฬาฟุตบอล. [ม.ป.ป.].

จาก: <https://www.educatepark.com/story/ประวัติฟุตบอล/>

รพีภัทร มานะสุนทร, มหาชัย สัตยอำรงเจียร และ ปวีศรี มาเกิด. (2558). **การพัฒนาเว็บไซต์และการสร้างสังคมออนไลน์เพื่อประชาสัมพันธ์ธุรกิจชุมชน ในเขตอำเภอพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม**.

จาก:

<http://repository.mutr.ac.th/bitstream/handle/123456789/356/Fulltext.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

รวมภูอน. (2562). **หลักการออกแบบเว็บไซต์**.

จาก: <https://www.1belief.com/article/website-design/>

ศิริพล แสนบุญสูง. (2559). การพัฒนาเว็บไซต์คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา ด้วยระบบบริหารจัดการเนื้อหาบนเว็บไซต์. คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา.

จาก: <https://www.tci-thaijo.org/index.php/JournalGradVRU/article/view/64519>

สิทธิพร พรอุดมทรัพย์. (2561). การพัฒนาเว็บไซต์การพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ด้วยความเป็นจริงเสริม และการสำรวจความพึงพอใจผู้ใช้งาน กรณีศึกษา ระบบทดลองเสื้อผ้าขึ้นต้นจกเสมือนจริง. สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์.

จาก: https://research.dru.ac.th/o-journal/file/2018_06_28_114050.pdf

หลักการออกแบบเว็บไซต์ขั้นพื้นฐานพร้อมองค์ประกอบและรูปแบบโครงสร้าง. (2560). บริษัท วันปี ลีฟ จำกัด.

จาก: <https://www.1belief.com/article/website-design/>

เบญจวรรณ. [ม.ป.ป.]. การทำงานของอินเทอร์เน็ต.

จาก: <https://sites.google.com/site/beycwrrnphaenkhu/kar-thangan-khxng-xintexrnet>

Ipesp. [ม.ป.ป.]. การสื่อสาร.

จาก: <http://www.ipesp.ac.th/learning/thai/chapter1-1.html>

Sites. [ม.ป.ป.]. ข้อมูลเกี่ยวกับฟุตบอล.

จาก: <https://sites.google.com/site/futbxleleaprawatifutbxl/team-schedules>

Webkrusoy. [ม.ป.ป.]. กระบวนการพัฒนาเว็บไซต์.

จาก: <https://sites.google.com/site/webkrusoy/krabwnkar-phathna-website>

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
คู่มือผู้ใช้งานทั่วไป (User)

แบบสอบถามความพึงพอใจ

เรื่องการเข้าใช้งาน เว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์

แบบสอบถามแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ที่เข้ามาใช้สื่อสังคมออนไลน์โปรดเลือกคำตอบ ลงในช่องคำตอบที่ตรงกับท่านมากที่สุด (ตอบทุกข้อ)

ตอนที่ 2 ระดับความพึงพอใจของผู้ใช้ที่เข้ามาใช้สื่อสังคมออนไลน์โปรดเลือกความพึงพอใจของท่านแต่ละข้อเพียงข้อเดียว (ตอบทุกข้อ)

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ และความคิดเห็นเพิ่มเติม

ตอนที่ 1 สภาพทั่วไป

1. เพศ ชาย หญิง
2. อายุ ต่ำกว่า 20 ปี 20 - 30 ปี 31 - 40 ปี
 41 - 50 ปี 51 ปีขึ้นไป
3. อาชีพ นักเรียน นักศึกษา ข้าราชการ รัฐวิสาหกิจ
 บริษัทเอกชน รับจ้างทั่วไป อื่นๆ

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจของการใช้เว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์

1. ด้านข้อมูลข่าวสาร	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1.1 ความน่าสนใจของข้อมูลข่าวสารต่างๆ					
1.2 ความครบถ้วนของข้อมูล					
1.3 ความสะดวกในการค้นหาข้อมูลข่าวสารต่างๆ					
2. ด้านประโยชน์และการนำไปใช้					
2.1 ข้อมูลและข่าวสารสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้					

2.2 เป็นความรู้และนำไปใช้อ้างอิงได้					
2.3 เป็นแหล่งข้อมูลที่ตรงกับความต้องการของผู้ใช้งาน					
2.4 เป็นสื่อในการเผยแพร่ข่าวประชาสัมพันธ์					
3. ด้านการออกแบบและจัดการรูปแบบ					
3.1 สีสันในการออกแบบเว็บไซต์มีความเหมาะสม					
3.2 ความสวยงาม ความทันสมัย น่าสนใจของหน้าโฮมเพจ					
3.3 ขนาดตัวอักษร และรูปแบบตัวอักษร อ่านได้ง่ายและสวยงาม					
3.4 การจัดรูปแบบในเว็บไซต์ต่อการอ่านและการใช้งาน					
3.5 โดยภาพรวมท่านมีความพึงพอใจในการออกแบบเว็บไซต์ในระดับใด					

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ และความคิดเห็นเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

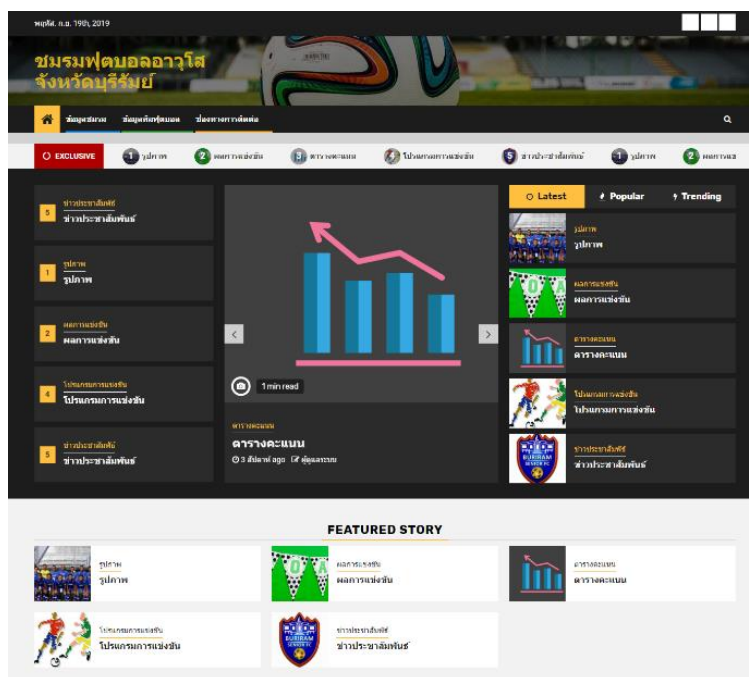
.....

คู่มือการใช้งานเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ ผู้ใช้งานทั่วไป (User)

1. การใช้งานสำหรับผู้ใช้งานทั่วไป (User)

1.1 หน้าแรกของเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์

หน้าแรกของเว็บไซต์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ แสดงข้อมูลของชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ ประกอบด้วย ข้อมูลชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ ข้อมูลทีมฟุตบอล ชาวประชาสัมพันธ์ รูปภาพ ผลการแข่งขัน ตารางคะแนน โปรแกรมการแข่งขัน โดยหน้าแรกผู้ศึกษาได้ออกแบบเว็บไซต์ให้ผู้ใช้สามารถค้นหาข้อมูลที่น่าสนใจได้อย่างสะดวกสบาย โดยแสดงรายละเอียดหน้าเว็บไซต์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ ได้ดังนี้



ภาพที่ 1.1 หน้าแรกของเว็บไซต์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์

1.2 หน้าประวัติชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์

หน้าประวัติชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ แสดงรายละเอียดเกี่ยวกับประวัติชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ เริ่มตั้งแต่แนวคิดที่จะจัดตั้งชมรมขึ้นมา จากแรกเริ่มมีเพียง 6 ทีมเท่านั้น เวลาผ่านไปชมรมได้ขยายใหญ่ขึ้นเรื่อยๆจนถึงปัจจุบันมีทีมทั้งหมด 24 ทีม โดยแสดงรายละเอียดหน้าประวัติชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ ได้ดังนี้

หน้าเว็บไซต์ของชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ แสดงรายละเอียดเกี่ยวกับประวัติชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ เริ่มตั้งแต่แนวคิดที่จะจัดตั้งชมรมขึ้นมา จากแรกเริ่มมีเพียง 6 ทีมเท่านั้น เวลาผ่านไปชมรมได้ขยายใหญ่ขึ้นเรื่อยๆจนถึงปัจจุบันมีทีมทั้งหมด 24 ทีม โดยแสดงรายละเอียดหน้าประวัติชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ ได้ดังนี้

หน้าเว็บไซต์ของชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ แสดงรายละเอียดเกี่ยวกับประวัติชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ เริ่มตั้งแต่แนวคิดที่จะจัดตั้งชมรมขึ้นมา จากแรกเริ่มมีเพียง 6 ทีมเท่านั้น เวลาผ่านไปชมรมได้ขยายใหญ่ขึ้นเรื่อยๆจนถึงปัจจุบันมีทีมทั้งหมด 24 ทีม โดยแสดงรายละเอียดหน้าประวัติชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ ได้ดังนี้

หน้าเว็บไซต์ของชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ แสดงรายละเอียดเกี่ยวกับประวัติชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ เริ่มตั้งแต่แนวคิดที่จะจัดตั้งชมรมขึ้นมา จากแรกเริ่มมีเพียง 6 ทีมเท่านั้น เวลาผ่านไปชมรมได้ขยายใหญ่ขึ้นเรื่อยๆจนถึงปัจจุบันมีทีมทั้งหมด 24 ทีม โดยแสดงรายละเอียดหน้าประวัติชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ ได้ดังนี้

ภาพที่ 1.2 หน้าประวัติชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์

1.3 หน้าข้อมูลทีมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์

หน้าข้อมูลทีมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ แสดงรายละเอียดเกี่ยวกับข้อมูลทีมฟุตบอลทั้งหมดตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ดังนี้

- ชื่อทีมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ รุ่น 50-55-60

The screenshot shows a website titled 'ขมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์'. The main content is a table listing 10 football teams. The table has columns for 'ทีม' (Team), 'สีเสื้อ' (Jersey Color), 'ชื่อทีม' (Team Name), and 'ชื่อทีม' (Team Name). The teams listed are:

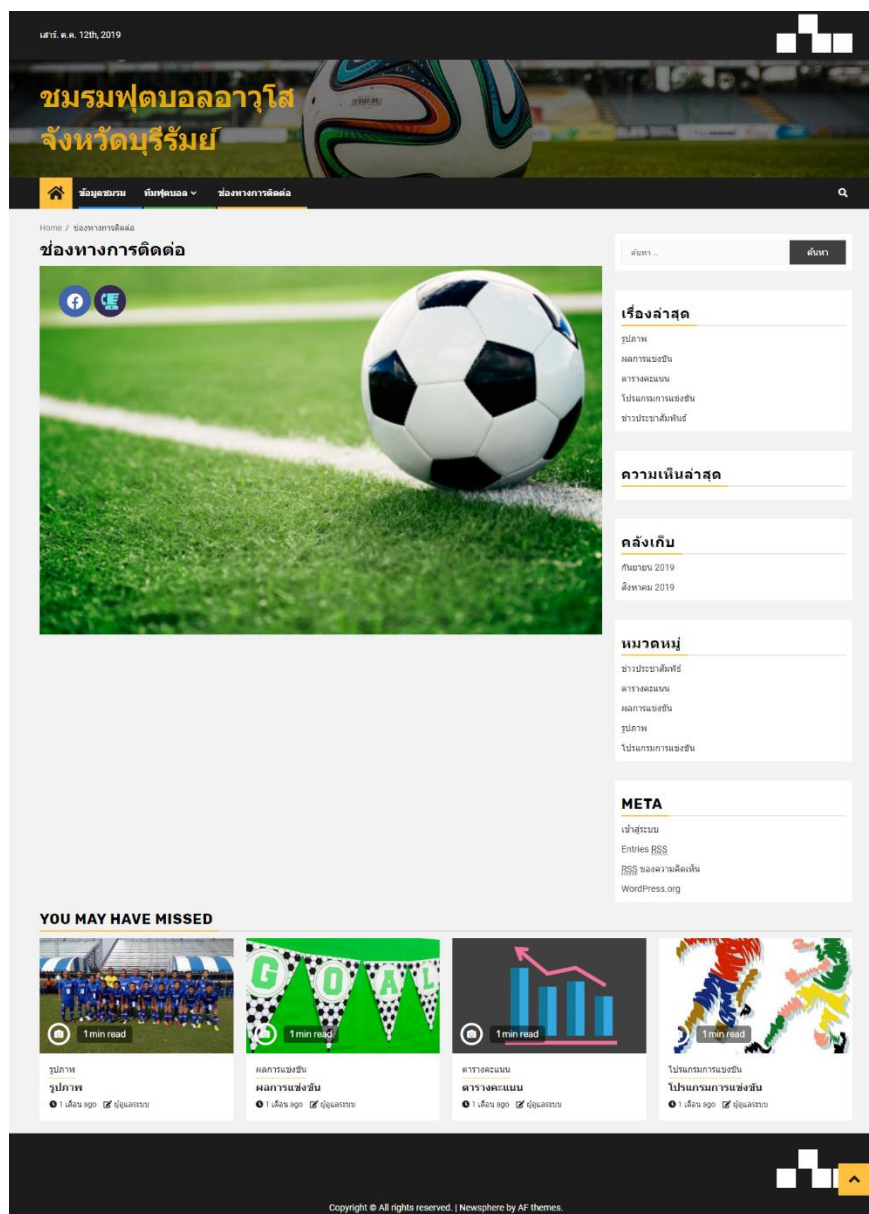
ทีม	สีเสื้อ	ชื่อทีม	ชื่อทีม
1	เขียว	บุรีรัมย์	บุรีรัมย์
2	ฟ้า	ลำปางมาต	บุรีรัมย์
3	ขาว	บุรีรัมย์	บุรีรัมย์
4	ฟ้า	บุรีรัมย์	บุรีรัมย์
5	เขียว	บุรีรัมย์	บุรีรัมย์
6	ฟ้า	บุรีรัมย์	บุรีรัมย์
7	เขียว	บุรีรัมย์	บุรีรัมย์
8	แดง	บุรีรัมย์	บุรีรัมย์
9	ฟ้า	บุรีรัมย์	บุรีรัมย์
10	ฟ้า	บุรีรัมย์	บุรีรัมย์

On the right side of the page, there are several sections: 'เรื่องล่าสุด' (Latest News), 'ถามเพิ่มล่าสุด' (Latest Questions), 'คลังเก็บ' (Archives), 'หมวดหมู่' (Categories), and 'META' (Meta-information).

ภาพที่ 1.3 หน้าข้อมูลทีมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์

1.4 หน้าช่องทางการติดต่อชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์

หน้าช่องทางการติดต่อชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ แสดงรายละเอียดเกี่ยวกับช่องทางการติดต่อของชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ ดังนี้



ภาพที่ 1.4 หน้าข้อมูลการติดต่อชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์

1.5 หน้ารูปภาพของชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์
หน้ารูปภาพของชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ แสดงรูปภาพ ดังนี้

The screenshot shows the website for the Senior Football Club of Buriram Province. The page layout includes a header with the club's name in Thai, a main image of a soccer ball, and a navigation menu. Below the header, there is a large photo of the team in blue uniforms. To the right, there are sections for 'เรื่องล่าสุด' (Latest News), 'ความเห็นล่าสุด' (Latest Comments), 'คลังเก็บ' (Archives), 'หมวดหมู่' (Categories), and 'META' information. The main content area features a grid of smaller images and text blocks, including a 'MORE STORIES' section and a 'YOU MAY HAVE MISSED' section with four featured articles.

ภาพที่ 1.5 หน้ารูปภาพของชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์

1.6 หน้าผลการแข่งขันของชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์
 หน้าผลการแข่งขันของชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ แสดงผลการแข่งขันฟุตบอล
 ทั้งหมด ดังนี้

**ชมรมฟุตบอลอาวุโส
จังหวัดบุรีรัมย์**

Home / 2019 / สิงหาคม / 31 / ผลการแข่งขัน

ผลการแข่งขัน

1 min read

1 เดือน ago

เรื่องล่าสุด

รูปถ่าย
ผลการแข่งขัน
ตารางคะแนน
โปรแกรมการแข่งขัน
ข่าวประชาสัมพันธ์

ความเห็นล่าสุด

คลังเก็บ

กันยายน 2019
สิงหาคม 2019

หมวดหมู่

ข่าวประชาสัมพันธ์
ตารางคะแนน
ผลการแข่งขัน
รูปถ่าย
โปรแกรมการแข่งขัน

META

เข้าสู่ระบบ
Entries RSS
RSS ของความเห็น
WordPress.org

ผลการแข่งขันฟุตบอลลีกอาวุโสจังหวัดบุรีรัมย์ 2019 BURIRUM SENIOR LEAGUE 19

ผลการแข่งขัน วันเสาร์ ที่ 23 กุมภาพันธ์ 2562

ณ สนามองค์การบริหารส่วนจังหวัดบุรีรัมย์ สนาม3

จรัญบุรีรัมย์	4-0 (เวลา 9.00 น.)	หนองนางรอง
เทียมนิคมสังข์	4-0 (เวลา 10.40 น.)	มาธิจ FC
VIP สำปายมมาศ	2-1 (เวลา 12.30 น.)	จรโบตผล
ทีมนบุรีรัมย์	2-3 (เวลา 14.30 น.)	สายฟ้าผดู่ในผด
บ้านเลขที่ 111	7-0 (เวลา 16.10 น.)	รามนิลารามสุพรรณ

ผลการแข่งขัน อาทิตย์ ที่ 24 กุมภาพันธ์ 2562

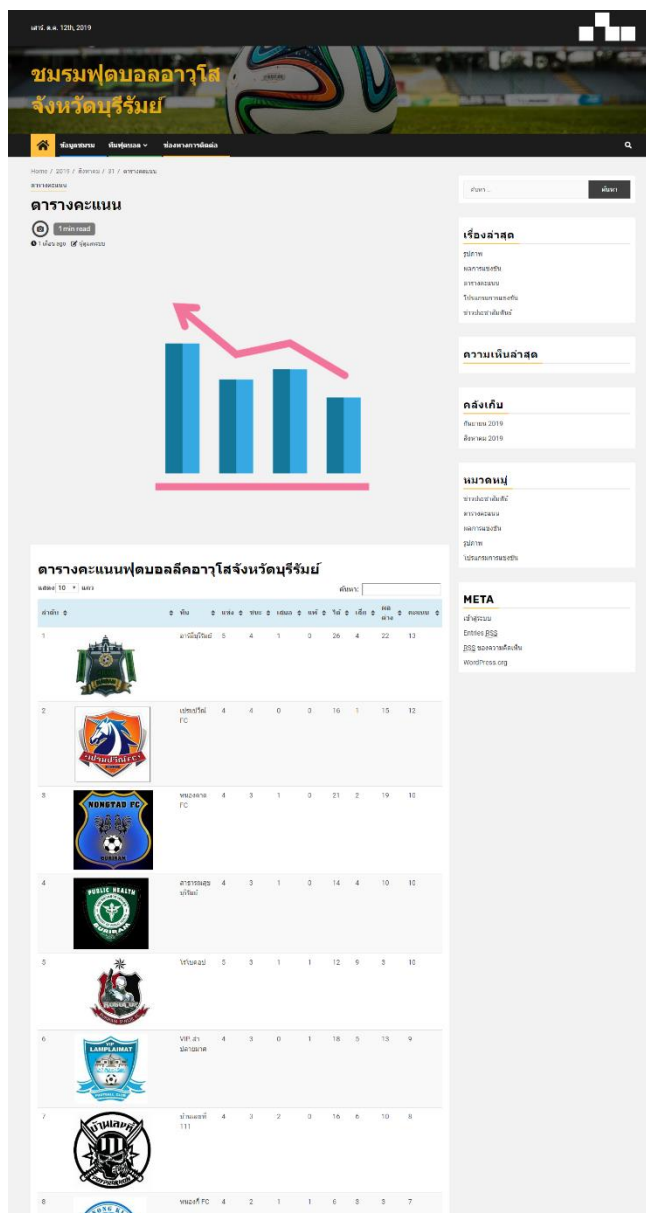
ณ สนามองค์การบริหารส่วนจังหวัดบุรีรัมย์ สนาม3

บ้านนาข่าง	2-0 (เวลา 9.00 น.)	นิคม(บ้านกวาด)
เปารมวิทย์ FC	4-0 (เวลา 10.40 น.)	มาธิย์อายุชากร
หนองสาฯ FC	8-1 (เวลา 12.30 น.)	ดีดีบุรีรัมย์
VIP.ศักดิ์	0-2 (เวลา 14.30 น.)	หนองชะชะกรร
โพนสุวรรณ FC	1-6 (เวลา 16.10 น.)	สามารณบุรีรัมย์

ภาพที่ 1.6 หน้าผลการแข่งขันของชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์

1.7 หน้าตารางคะแนนของชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์

หน้าตารางคะแนนของชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ แสดงตารางคะแนนฟุตบอล ดังนี้



ภาพที่ 1.7 หน้าตารางคะแนนของชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์

1.8 หน้าโปรแกรมการแข่งขันของชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์
 หน้าโปรแกรมการแข่งขันของชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ แสดงโปรแกรมการแข่งขันทุกคู่ ดังนี้

The screenshot shows the website for the Buriram Senior Football League 19. The main header features the league name in Thai and an image of a soccer ball. Below the header, there is a navigation menu and a search bar. The main content area displays the competition schedule for two dates: March 30 and March 31, 2019. Each date has a list of matches with team logos, names, and kick-off times. The right sidebar contains various menu items such as 'เรื่องล่าสุด' (Latest News), 'ความเห็นล่าสุด' (Latest Comments), 'คลังเก็บ' (Archives), 'หมวดหมู่' (Categories), and 'META' information.

ผลการแข่งขันฟุตบอลอาวุโสจังหวัดบุรีรัมย์ 2019 BURIRUM SENIOR LEAGUE 19

วันเสาร์ ที่ 30 มีนาคม 2562
 ณ สนามอเนกประสงค์ อำเภอเมือง จังหวัดบุรีรัมย์

เวียงพิบูลย์	VS	(เวลา 9.00 น.)	บุรีรัมย์
VIP ลาดบัวขาว	VS	(เวลา 10.40 น.)	หนองบัวลำภู
บุรีรัมย์	VS	(เวลา 12.30 น.)	สุพรรณบุรี
บุรีรัมย์ 111	VS	(เวลา 14.30 น.)	หนองบัว
บุรีรัมย์	VS	(เวลา 16.10 น.)	บุรีรัมย์

วันอาทิตย์ ที่ 31 มีนาคม 2562
 ณ สนามอเนกประสงค์ อำเภอเมือง จังหวัดบุรีรัมย์

บุรีรัมย์ FC	VS	(เวลา 9.00 น.)	บุรีรัมย์
บุรีรัมย์ FC	VS	(เวลา 10.40 น.)	บุรีรัมย์
บุรีรัมย์ FC	VS	(เวลา 12.30 น.)	บุรีรัมย์
บุรีรัมย์	VS	(เวลา 14.30 น.)	บุรีรัมย์
บุรีรัมย์	VS	(เวลา 16.10 น.)	บุรีรัมย์

ภาพที่ 1.8 หน้าโปรแกรมการแข่งขันของชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์

1.9 หน้าข่าวประชาสัมพันธ์ของชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์

หน้าข่าวประชาสัมพันธ์ของชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ แสดงข้อมูลข่าวประชาสัมพันธ์ทั้งหมดเกี่ยวกับชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ ดังนี้

The screenshot shows the Facebook page for the Buriram Senior Football Club. At the top, there is a navigation bar with the club's name and a search icon. Below this is a header image featuring a soccer ball and the text 'ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์'. The main content area is titled 'ข่าวประชาสัมพันธ์' (Public Relations News) and includes a '1 min read' indicator. The post content features a cartoon illustration of a man shouting into a megaphone, followed by a section titled 'ข่าวสาร' (News) containing a list of 7 items. The right sidebar contains several sections: 'เรื่องล่าสุด' (Latest News) with a list of recent posts, 'ความเห็นล่าสุด' (Latest Comments), 'คลังเก็บ' (Archives) with a list of years, 'หมวดหมู่' (Categories) with a list of categories, and 'META' information including the page name, URL, and version.

ภาพที่ 1.9 หน้าข่าวประชาสัมพันธ์ของชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์

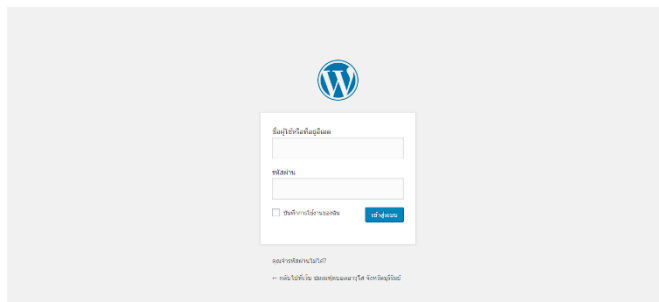
ภาคผนวก ข

คู่มือการใช้งานผู้ดูแลระบบ (Admin)

คู่มือการใช้งานเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์ ผู้ดูแลระบบ (Admin)

1. การใช้งานสำหรับแอดมิน (Admin) ในการเข้าสู่ระบบ

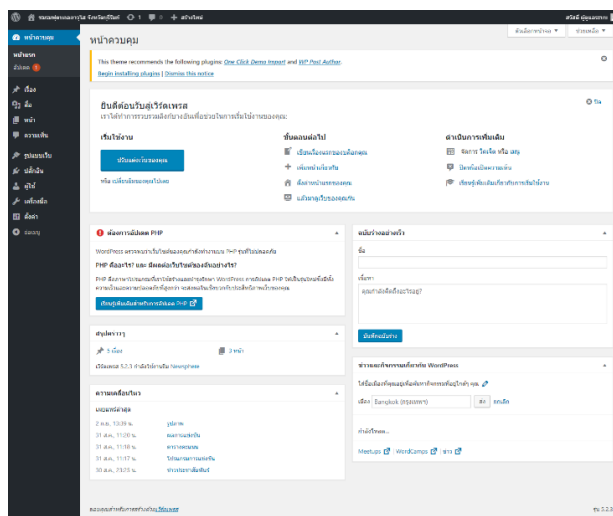
1.1 ในส่วนของหน้าเข้าสู่ระบบนั้น แอดมินจะต้องทำการกรอก User-Password เพื่อเป็นการเข้าสู่เว็บไซต์ ดังรูปภาพ



ภาพที่ 1.1 หน้าของแอดมิน (Admin) ในการเข้าสู่ระบบ

1.2 หน้าควบคุมของเว็บไซต์

เมื่อเข้าสู่ระบบแล้วจะปรากฏในส่วนของหน้าควบคุมเว็บไซต์ มีการทำงาน เพิ่ม แก้ไข และลบข้อมูลซึ่งแอดมินจะทำการเพิ่มในส่วนของการเพิ่มหน้าเว็บไซต์ในแต่ละหน้าเป็นข้อมูลที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลงบ่อยๆ เช่น ข้อมูลชมรม ข้อมูลทีมฟุตบอลและช่องทางการติดต่อ ในส่วนของโพตส์นั้นจะเป็นข้อมูลที่มีการเปลี่ยนแปลงบ่อยๆ อย่างเช่น ตารางการแข่งขัน ผลการแข่งขัน รูปภาพ การประชาสัมพันธ์ โปรแกรมการแข่งขัน และมีการเลือกธีมเว็บไซต์ที่เหมาะสมกับเว็บไซต์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์



ภาพที่ 1.2 หน้าควบคุมของเว็บไซต์

ประวัติผู้จัดทำ



ชื่อ : นางสาวกาญจนา เจือจันทร์
 ชื่อวิจัย : เว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์
 : Senior Football Club Buriram province

คณะ : วิทยาการจัดการ
 สาขาวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
 สถานศึกษา : มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

ประวัติ

จบการศึกษามัธยมศึกษาตอนต้นที่ โรงเรียนกระสังพิทยาคม
 จบการศึกษามัธยมศึกษาตอนปลายที่ วิทยาลัยเทคโนโลยีแหลมฉบัง

ประวัติผู้จัดทำ



- ชื่อ : นางสาวรติยาพร ทิพย์คุณอก
- ชื่อวิจัย : เว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ชมรมฟุตบอลอาวุโส จังหวัดบุรีรัมย์
: Senior Football Club Buriram province
- คณะ : วิทยาการจัดการ
- สาขาวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
- สถานศึกษา : มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

ประวัติ

จบการศึกษามัธยมศึกษาตอนต้นที่ โรงเรียนชุมพวงศึกษา
จบการศึกษามัธยมศึกษาตอนปลายที่ วิทยาลัยชุมพวงศึกษา

