

ห้องสมุดคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สจล.

ระบบรวบรวมงานทางด้านสื่อโฆษณาเสนอผ่านเว็บ  
Catalog System for Advertising on Web-base

โดย



วัน เดือน ปี	10	พ.ค.	2550
เลขทะเบียน	01799		
เลขเรียกหนังสือ	๑๗	๑๕๖๖	๒๕๔๔
"ห้องสมุดคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สจล."			

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาโครงการพัฒนาระบบงาน  
หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ  
ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2544  
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชื่อหัวข้อ	ระบบรวบรวมงานทางด้านสื่อโฆษณาเสนอผ่านเว็บ
นักศึกษา	นางสาววรรณพร ศุภศิษฐ์
อาจารย์ที่ปรึกษา	ดร.รัฐการ อภิวัฒน์วาจา
ระดับการศึกษา	วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ
แขนงวิชา	วิทยาการสารสนเทศ
ปีการศึกษา	2544

### บทคัดย่อ

ในปัจจุบันเทคโนโลยีด้านมัลติมีเดีย มีการพัฒนาขึ้นอย่างมากกว่าแต่เดิม ขั้นตอนการผลิตตลอดจนการนำมาใช้งานได้จริงและเกิดประโยชน์ต่อธุรกิจ ที่ต้องนำเสนอเกี่ยวกับทางด้านภาพและเสียง เป็นเรื่องที่สามารถศึกษาค้นคว้าและหาข้อมูลมาสร้างหรือผลิตผลงานดี ๆ ได้อย่างง่ายดายกว่าแต่ก่อนมาก เพราะมีทั้ง hardware และ software ที่สร้างมาให้ผู้ใช้สามารถเลือกนำไปใช้ให้เหมาะสมกับประเภทงานหรือธุรกิจของตนได้อย่างกว้างขวาง สะดวกและรวดเร็ว สิ้นเปลืองค่าใช้จ่ายน้อย สำหรับรายงานนี้ จะเน้นไปในทางด้านการผลิตและจัดเก็บงานทางด้านสื่อโฆษณา เพื่อให้เกิดความสะดวกในการค้นหาและสามารถใช้สื่อสารกันแบบ online ได้ เป็นการเปลี่ยนแปลงในระบบจัดเก็บแบบเดิมและเป็นการพัฒนาการจัดเก็บในรูปแบบ Analog เป็น Digital ซึ่งเป็นข้อมูลขนาดเล็กและปัจจุบันนิยมใช้กันแพร่หลายบน Intranet และ Internet ประสิทธิภาพของระบบจะง่ายต่อการดูแลและนำไปประยุกต์ใช้งานด้านภาพและเสียง ได้สะดวก รวดเร็วข้อมูลมีความทันสมัยอยู่เสมอ เพื่อเกิดประสิทธิภาพในการใช้งานมากที่สุด

<b>Title</b>	Catalog System for Advertising on Web-base
<b>Student</b>	Miss Wannaporn Suphadit
<b>Advisor</b>	Dr. Ruttakarn Apiwatwaja
<b>Level of Study</b>	Master of Science in Information Technology
<b>Major</b>	Information Science
<b>Academic Year</b>	2001

### Abstract

Presently, multimedia devices have been developed over the recent years. The production process and the usefulness, must represent the visual and audio components, which then can be researched and easily produce an effective outcome than before.

It is easier than before because there are both hardware and software that are produced to facilitate the users for a specific job. It can also save your time and money.

In this case, we will concentrate on production and filing of the advertising media. It is used for easier searching and to be able to communicate throughout the entire system. There is the transformation of filing information from Analog (old format) to Digital, which is a smaller file. Nowadays, it is popularly used in Intranet and Internet. The efficiency of this system will be easy for maintenance, visual, and audio applying. The information would be updated frequently for an effective purpose.

## กิตติกรรมประกาศ

ผลงานนี้จะบรรลุผลสำเร็จได้ด้วยดี เพราะกำลังใจจากทุกฝ่ายที่เอื้อเพื่อข้อมูลและคำ  
เสนอแนะแก่ข้าพเจ้ามาด้วยดี คือ คุณพ่อ คุณแม่ หัวหน้าและท่านอาจารย์ ๆ เพื่อน ๆ และอีกหลาย  
ต่อหลายท่าน ขอขอบคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	II
กิตติกรรมประกาศ	III
สารบัญ	IV
สารบัญตาราง	VI
สารบัญภาพ	VII
บทที่	
1. บทนำ	1
1.1 ประวัติความเป็นมาของโครงการ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
1.3 ขอบข่ายของโครงการ	2
1.4 ขั้นตอนการศึกษา	2
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
2. การศึกษาหลักการนำข้อมูลให้อยู่ในรูปอิเล็กทรอนิกส์หรือในรูปดิจิทัล และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	3
2.1 การนำข้อมูลให้อยู่ในรูปอิเล็กทรอนิกส์หรือในรูปดิจิทัล	3
2.2 Common Gateway Interface (CGI)	5
3. การวิเคราะห์ และออกแบบระบบ	8
3.1 การวิเคราะห์ และออกแบบขั้นตอนการทำงาน	8
3.2 ระบบปัจจุบัน	9
3.3 ระบบใหม่	11
3.4 การวิเคราะห์ และออกแบบพื้นฐานข้อมูล	16
3.5 การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งาน	23
3.6 การออกแบบส่วนดูแลระบบ	26

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	หน้า
บทที่	
4. การพัฒนาโปรแกรมระบบงาน	32
4.1 สภาพแวดล้อมการพัฒนาระบบ	32
4.2 การจัดเตรียมสภาพแวดล้อมสำหรับการพัฒนา	33
4.3 การพัฒนาโปรแกรมในส่วนของการเก็บรวบรวมข้อมูล	33
4.4 การพัฒนาโปรแกรมในส่วนของการดูแลระบบ	34
4.5 การพัฒนาโปรแกรมในส่วนของการผู้ใช้ระบบ	41
5. ผลการดำเนินงาน สรุป และข้อเสนอแนะ	45
บรรณานุกรม	46
ประวัติผู้เขียน	47



## สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่	
2.1 แสดงภาษาที่สามารถนำไปเขียน CGI ได้	7
3.1 อธิบายความหมายของ Entity	18
3.2 แสดงรายละเอียดของ Agency Table	19
3.3 แสดงรายละเอียดของ Movie Table	20
3.4 แสดงรายละเอียดของ Radio Table	20
3.5 แสดงรายละเอียดของ PressAd Table	21
3.6 แสดงรายละเอียดของ Client Table	21
3.7 แสดงรายละเอียดของ Brand Table	22
3.8 แสดงรายละเอียดของ Category Table	22
3.9 แสดงรายละเอียดของ SubCategory Table	22
3.10 แสดงรายละเอียดของ Member Table	23

## สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 การร้องขอเอกสาร HTML จากเซิร์ฟเวอร์	5
2.2 การร้องขอข้อมูลจากเซิร์ฟเวอร์ผ่าน CGI	6
3.1 Context Diagram ของระบบปัจจุบัน	9
3.2 Data Flow Diagram ของระบบเก่าที่ Level 1	10
3.3 Data Flow Diagram ของระบบเก่าที่ Level 2	11
3.4 Context Diagram ของระบบใหม่	12
3.5 Data Flow Diagram ของระบบใหม่ที่ Level 1	13
3.6 Data Flow Diagram ของระบบใหม่ที่ Level 2	14
3.7 Data Flow Diagram ของระบบใหม่ที่ Level 3	15
3.8 ER-Diagram ของระบบใหม่	17
3.9 แสดงโครงสร้างของหน้าจอส่วนการติดต่อกับผู้ใช้	23
3.10 แสดงโครงสร้างของหน้าจอย่อยในส่วนของการ Search PressAd	24
3.11 แสดงโครงสร้างของหน้าจอย่อยในส่วนของการ Search Movie	24
3.12 แสดงโครงสร้างของหน้าจอย่อยในส่วนของการ Search Radio	25
3.13 แสดง Layout ของหน้าจอหลักของส่วนผู้ใช้	25
3.14 แสดง Layout ของหน้าจอป้อนข้อความที่ต้องการค้นหา	26
3.15 แสดง Layout ของหน้าจอแสดงรายละเอียดของข้อมูลที่หาได้	26
3.16 แสดงโครงสร้างของหน้าจอของส่วนดูแลระบบ	27
3.17 แสดงโครงสร้างของหน้าจอย่อยในส่วนของ Client	27
3.18 แสดงโครงสร้างของหน้าจอย่อยในส่วนของ Brand	27
3.19 แสดงโครงสร้างของหน้าจอย่อยในส่วนของ Category	28
3.20 แสดงโครงสร้างของหน้าจอย่อยในส่วนของ SubCategory	28
3.21 แสดงโครงสร้างของหน้าจอย่อยในส่วนของ PressAd	28
3.22 แสดงโครงสร้างของหน้าจอย่อยในส่วนของ Movie	29
3.23 แสดงโครงสร้างของหน้าจอย่อยในส่วนของ Radio	29
3.24 แสดง Layout ของหน้าจอการ Login เข้าสู่ระบบในส่วนของผู้ดูแลระบบ	29

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่	
3.25 แสดง Layout ของหน้าจอหลักในส่วนของผู้ดูแลระบบ	30
3.26 แสดง Layout ของหน้าจอการเพิ่ม แก้ไข ลบข้อมูลในส่วนของผู้ดูแลระบบ	31
4.1 ตัวอย่างหน้าจอการเข้าสู่ระบบ	35
4.2 ตัวอย่างหน้าจอระบบการดูแลระบบ	35
4.3 ตัวอย่างหน้าจอการดูข้อมูล	36
4.4 ตัวอย่างหน้าจอสำหรับการเพิ่มข้อมูล	37
4.5 ตัวอย่างหน้าจอสำหรับเลือกเรคคอร์ดที่ต้องการทำการแก้ไข	38
4.6 ตัวอย่างหน้าจอสำหรับการแก้ไขเปลี่ยนแปลงข้อมูล	39
4.7 ตัวอย่างหน้าจอสำหรับเลือกเรคคอร์ดที่ต้องการลบ	40
4.8 ตัวอย่างหน้าจอสำหรับการลบข้อมูล	41
4.9 ตัวอย่างหน้าจอหลักในส่วนของผู้ใช้ระบบ	42
4.10 ตัวอย่างหน้าจอที่ผู้ใช้เลือกหาข้อมูลจากสื่อไหน	42
4.11 ตัวอย่างหน้าจอการแสดงผลข้อมูลที่ได้จากการค้นหา	43
4.12 ตัวอย่างหน้าจอส่วนล่างของหน้าจอแสดงรายละเอียดของข้อมูล	44

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ประวัติความเป็นมาของโครงการ

สังคมสารสนเทศทำให้โลกไร้พรมแดน ด้วยอิทธิพลจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงการดำเนินงานขององค์กรและความสามารถในการเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานขององค์กรได้ในหลายรูปแบบ ทั้งนี้เพราะสังคมสารสนเทศทำให้เกิดความจำเป็นในการเรียนรู้ การคัดเลือกสารสนเทศจำนวนมากจากแหล่งต่าง ๆ เพื่อให้สามารถใช้ประโยชน์จากสารสนเทศที่มีคุณภาพได้

คำว่า ไอที เป็นคำย่อมาจากภาษาอังกฤษว่า Information Technology (IT) หรือภาษาไทยใช้คำว่า เทคโนโลยีสารสนเทศ หมายถึง เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีการสื่อสาร ฐานข้อมูล และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ หรือเป็นการประยุกต์ใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ในธุรกิจต่าง ๆ โดยมุ่งเน้นที่การคิดค้นวิธีเก็บข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ การจัดระบบข้อมูลให้ผู้ใช้สามารถใช้ข้อมูลร่วมกันได้อย่างสะดวกและการจัดทำ รายงานตลอดจนแสดงผลในรูปแบบกราฟิกที่ผู้ใช้เข้าใจง่าย การจัดทำระบบต่าง ๆ เพื่อช่วยสนับสนุนการบริหารและการจัดทำกลยุทธ์ธุรกิจ

เทคโนโลยีสารสนเทศ จึงเป็นเครื่องมือสำคัญที่ใช้ในการเก็บและบันทึกข้อมูลเพื่อนำไปใช้ในการประมวลผลให้เกิดเป็นสารสนเทศที่เป็นประโยชน์สำหรับผู้ใช้งาน การจัดการสารสนเทศแต่ละแขนงอย่างเป็นระบบเป็นหมวดหมู่ เพื่อความสะดวกในการรวบรวมการบริการและการค้นหาสารสนเทศที่มีอยู่ เพื่อให้ผู้ใช้สามารถสืบค้นข้อมูล ที่ต้องการได้รวดเร็วและเป็นประโยชน์

รูปแบบการเสนอข้อมูลจะมุ่งเน้นการเข้าถึงเอกสารเต็มรูป (Full-text) ที่บันทึกอยู่ในสื่อทุกรูปแบบมากขึ้น ในการจัดการเนื้อหาของข้อมูลในรูปดิจิทัลให้สามารถเข้าถึงเนื้อหาของข้อมูลได้โดยตรง ดังนั้นความสำคัญของอุปกรณ์จัดเก็บข้อมูลและเทคโนโลยีการสืบค้นและการจัดการสารสนเทศ ตลอดจนการเชื่อมโยงเครือข่ายจึงมีความสำคัญมากขึ้นเป็นลำดับ แนวโน้มจะเกี่ยวข้องกับ การสร้างฐานข้อมูลเอกสารเต็มรูป และข้อมูลมัลติมีเดียมากขึ้น มีการพัฒนารูปแบบการเข้าถึงข้อมูลให้ง่ายต่อการใช้ การเสนอข้อมูลโดยใช้เทคโนโลยีเว็บ (Web Technology) การเข้าถึงข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ต (Internet Access) และเชื่อมโยงด้วยระบบเครือข่ายแบบ Client/Server นอกจากนี้ยังให้ความสำคัญกับความถูกต้องของข้อมูล เนื้อหาครอบคลุมและสมบูรณ์ ข้อมูลทันสมัย ทันต่อการใช้งาน ซึ่งประโยชน์ที่ได้จากการดำเนินงาน คือ ให้ใช้ประโยชน์ร่วมกันผ่านระบบเครือข่ายได้

เนื้อหาครอบคลุมและสมบูรณ์ ข้อมูลทันสมัย ทันต่อการใช้งาน ซึ่งประโยชน์ที่ได้จากการดำเนินงาน คือ ให้ใช้ประโยชน์ร่วมกันผ่านระบบเครือข่ายได้ ความสะดวกและรวดเร็วในการเข้าถึง และค้นหาสารสนเทศที่ต้องการ โดยหลายคนสามารถใช้สารสนเทศนั้นในเวลาเดียวกันได้

โครงการนี้เกิดขึ้นได้เกิดจากแนวความคิดที่จะรวบรวมข้อมูลที่กระจัดกระจายตามแผนกต่าง ๆ ให้เก็บไว้ในที่เดียวกัน เพื่อความสะดวกในการใช้งานของผู้ใช้ โดยระบบจะรวบรวมข้อมูลไว้เป็นหมวดหมู่ เพื่อง่ายต่อการเข้าถึงข้อมูล และตรงกับความต้องการของผู้ใช้ในการค้นหาข้อมูล

## 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. พัฒนาระบบรวบรวมข้อมูลทางด้านโฆษณาให้เป็นระบบ เป็นหมวดหมู่
2. เพื่อให้ผู้ใช้สามารถสืบค้นข้อมูลทางด้านโฆษณาได้สะดวกรวดเร็ว

## 1.3 ขอบข่ายของโครงการ

1. ผู้ใช้สามารถสืบค้นข้อมูลจาก Web Page ได้
2. สามารถให้ผู้ใช้สามารถ download ข้อมูลไปใช้ได้
3. สามารถดูแล บำรุงรักษา ฐานข้อมูลให้ใช้งานได้ปกติ

## 1.4 ขั้นตอนการศึกษา

1. ศึกษาการทำข้อมูลให้อยู่ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์หรือในรูปแบบดิจิทัล
2. ศึกษาการใช้งาน เครื่องมือที่นำมาใช้ในการพัฒนาระบบงาน เช่น MySQL, PHP
3. ทำการวิเคราะห์ และออกแบบระบบงาน
4. พัฒนาโปรแกรมและนำโปรแกรมมาทดลองใช้งานจริง
5. แก้ไขข้อผิดพลาดของโปรแกรม
6. จัดทำรายงานเกี่ยวกับการศึกษาและพัฒนาโครงการ

## 1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ช่วยให้ผู้ใช้ประหยัดเวลาในการค้นหาข้อมูล
2. ข้อมูลที่เก็บมีความเป็นระบบ เป็นหมวดหมู่

## บทที่ 2

### การศึกษาหลักการทำข้อมูลให้อยู่ในรูปอิเล็กทรอนิกส์หรือในรูปดิจิทัล และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

#### 2.1 การทำข้อมูลให้อยู่ในรูปอิเล็กทรอนิกส์หรือในรูปดิจิทัล

หลักการทํางาน คือ การทำข้อมูลให้อยู่ในรูปอิเล็กทรอนิกส์หรือในรูปดิจิทัล แล้วจัดทำดัชนีสำหรับแต่ละเอกสารที่จัดเก็บ เพื่อให้เกิดความสะดวกและรวดเร็วในการค้นหา วิธีการแปลงข้อมูล (Convert) ที่อยู่ในรูปตัวอักษร รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหวและเสียงให้อยู่ในรูปดิจิทัล มีหลายวิธี ได้แก่

1. การแปลงข้อมูลจากเอกสารและรูปภาพ ให้อยู่ในรูป Text, ASCII, Image Files ได้แก่
  - 1.1 การสแกน (Scanning) จะได้ข้อมูลในรูป Image Files
  - 1.2 การใช้โปรแกรมอักษรโอซีอาร์ (OCR: Optical Character Recognition) เพื่อแปลงข้อมูลให้เป็น Electronic text ให้สามารถค้นค่าและทำดัชนีโดยการตัดคำ แล้วนำมาแก้ไขส่วนที่ไม่สมบูรณ์ จะได้ข้อมูลในรูป Text หรือ ASCII files

1.3 การพิมพ์ (Typing) แล้วใช้โปรแกรมโอซีอาร์แก้ไข แล้วแปลงข้อมูลเป็น เอกสาร HTML (Hypertext –Markup Language)

2. การแปลงข้อมูลจากไมโครฟิล์มให้เป็นไฟล์ดิจิทัล โดยการใช้อุปกรณ์ถ่ายภาพดิจิทัลชนิดพิเศษ จะได้เป็น Digital หรือ Image Files

3. การแปลงข้อมูลเสียงจากซีดีหรือเทปคาสเซ็ท ใช้โปรแกรมแปลงเสียงให้เป็น Digital Files เช่น .mid, .wav

4. การแปลงข้อมูลจากภาพเคลื่อนไหวหรือวิดีโอ ใช้โปรแกรมบีบอัดข้อมูลด้วยเทคโนโลยี MPEG (Moving Picture Expert Group) ซึ่งเป็นมาตรฐานที่ใช้ในการบีบอัดข้อมูล (Compression Data) ให้เป็น Digital Files เช่น .avi , .mpeg ซึ่ง MPEG เป็นกลุ่มของคณะกรรมการที่ทำงานภายใต้องค์การมาตรฐาน ISO ( International Standards Organization ) เพื่อสร้างมาตรฐานสำหรับ

การบีบอัดข้อมูลวิดีโอและออดิโอแบบดิจิทัล ( digital data compression ) ซึ่งเป็นการกำหนดมาตรฐานขั้นพื้นฐานสำหรับการกำหนดรูปแบบของสายข้อมูลระดับบิตของวิดีโอและออดิโอ และรวมไปถึงวิธีการขยายกลับข้อมูลที่ถูกระบีบอัด ส่วนวิธีการบีบอัดข้อมูลวิดีโอและออดิโอแบบดิจิทัลนั้น MPEG ก็มีกำหนดมาตรฐานเอาไว้เช่นกัน แต่ในทางปฏิบัติบริษัทที่ทำกิจการด้านนี้หรือโปรแกรมเมอร์ที่สนใจ สามารถที่จะสร้างอัลกอริทึม การบีบอัดข้อมูลดิจิทัลที่แตกต่างไปจากมาตรฐาน MPEG ได้เช่นกัน

สำหรับในปัจจุบัน MPEG ได้มีการพัฒนามาเป็นมาตรฐาน MPEG Layer3 ซึ่งเป็นอัลกอริทึมการบีบอัดข้อมูลดิจิทัลที่ประสิทธิภาพมาก โดยที่การบีบอัดข้อมูลดิจิทัลที่ระดับความถี่ 44.1 Khz จะสามารถบีบอัดข้อมูลเสียงให้มีขนาดเล็กกว่าข้อมูลเสียงต้นแบบมากถึง 12 เท่า โดยที่ไม่มีการสูญเสียคุณภาพของเสียงแต่ประการใด ซึ่งโปรแกรมที่สนับสนุน MPEG Layer3 ในปัจจุบันผู้อ่านก็สามารถทำการดาวน์โหลดได้จากอินเทอร์เน็ต

เทคโนโลยีการบีบอัดข้อมูล ข้อมูลวิดีโอก็มีเทคนิคการบีบอัดที่เป็นมาตรฐาน เช่น MPEG ข้อมูลเสียงก็มีเทคนิคการบีบอัดเป็น MIDI เป็นเสียงพูดที่บีบอัดด้วย ADPCM หรือแม้แต่รูปภาพก็บีบอัดเป็น GIF หรือ JPEG เป็นต้น การบีบอัดทำให้รับส่งข้อมูลได้เร็วขึ้น และยังเก็บที่ที่เก็บที่ความจุลดลง

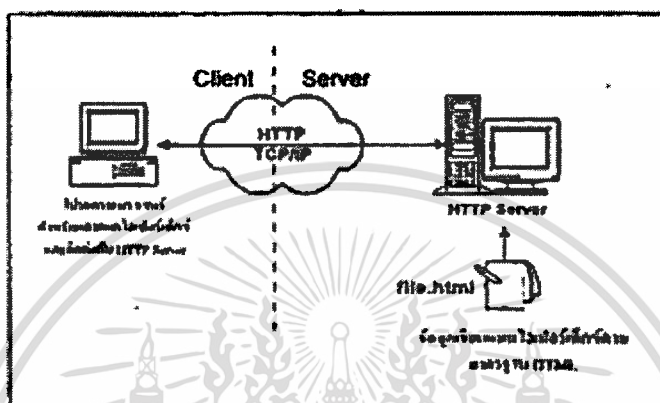
หลังจากปี ค.ศ. 1990 การประยุกต์ใช้ไฮเปอร์เท็กซ์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้เริ่มขึ้น มีการจัดการข้อมูลข่าวสารไว้บนเครื่องเซิร์ฟเวอร์ ผู้ใช้อยู่บนเครื่องลูกข่ายที่เรียกว่า ไคลแอนต์ มีโปรแกรมเชื่อมโยงที่เรียกว่า บราวเซอร์ บราวเซอร์ติดต่อกับเครื่องเซิร์ฟเวอร์ ด้วยโปรโตคอลมาตรฐาน ที่ชื่อ http การประยุกต์ไฮเปอร์เท็กซ์ได้ขยายวงกว้างขึ้นอย่างรวดเร็ว จนกลายเป็นเครือข่ายข้อมูลข่าวสารที่เรียกว่า เวิลด์ไวด์เว็บ เมื่อเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ได้พัฒนาให้ก้าวหน้ามากขึ้น การใช้งานข้อมูล ข่าวสารเหล่านี้ก็ก้าวเข้าสู่มัลติมีเดีย มีการเก็บข้อมูลรูปภาพ เสียง และวิดีโอ การเก็บข้อมูลเสียงและวิดีโอในยุคแรกยังเป็นเพียงการเก็บไว้ในเซิร์ฟเวอร์ เมื่อเครื่องที่เป็นไคลแอนต์ต้องการใช้ข้อมูล ก็มีการติดต่อมายังเครื่องให้บริการ การโอนย้ายข้อมูลก็เกิดขึ้น โดยวิธีการคัดลอกแฟ้มเหล่านั้นผ่านเครือข่ายมายังผู้ใช้ เมื่อคัดลอกมาได้ครบจึงเริ่มแสดงผล ลักษณะการใช้งานจึงเป็นวิธีการโอนย้ายไฟล์ มิได้เป็นการส่งกระจายแบบเวลาจริง เทคโนโลยีการบีบอัดข้อมูลได้รับการพัฒนาให้ดีขึ้น จนสามารถบีบอัดข้อมูลเสียง และวิดีโอ ให้มีขนาดเล็กลงได้ การบีบอัดข้อมูลให้เหลือน้อย ทำให้ส่งข้อมูลผ่านเครือข่ายที่มีข้อจำกัดทางด้านปริมาณข้อมูลต่อวินาทีลงไปได้ เพราะหากผู้ใช้ติดต่อเครือข่ายด้วยโมเด็มผ่านสายโทรศัพท์ ปริมาณข้อมูลต่อวินาทีที่รับส่งได้ยังอยู่ในกรอบจำกัด เช่น รับส่งได้สูงสุดเพียง 28.8 กิโลบิตต่อวินาที เมื่อข้อมูลเสียงหรือวิดีโอได้รับการบีบอัดลงจึงทำให้การสื่อสารผ่านสายไปบนอินเทอร์เน็ตมีความเป็นไปได้มากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.2 Common Gateway Interface (CGI)

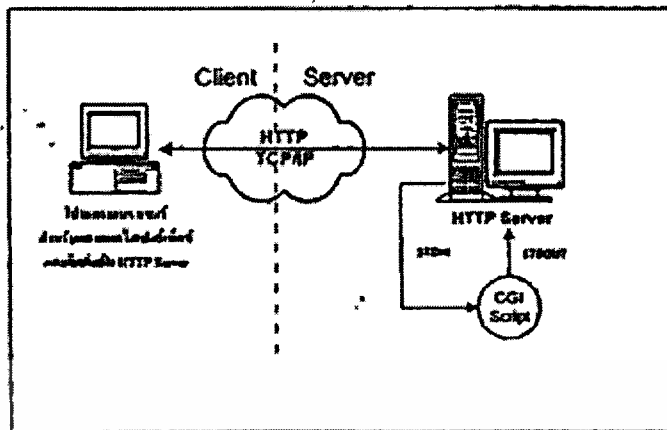
สำหรับข้อมูลที่จะให้บริการผ่านเครือข่ายเวิลด์ไวด์ (World Wide Web) ได้นั้น จะต้องถูกเก็บอยู่ในรูปแบบของเอกสาร HTML เมื่อเซิร์ฟเวอร์ได้รับการร้องขอไฟล์จากไคลเอนต์ เว็บเซิร์ฟเวอร์จะค้นหาและส่งไฟล์ที่ไคลเอนต์ต้องการกลับไปให้ ดังรูปที่ 2.1



รูปที่ 2.1 การร้องขอเอกสาร HTML จากเซิร์ฟเวอร์

ปัญหาของข้อมูลที่เก็บด้วยรูปแบบ HTML คือ เมื่อจะต้องการแก้ไข เปลี่ยนแปลงข้อมูลจะเป็นงานที่ยุ่ยากและเสียเวลาเป็นอย่างมาก เพราะว่าไฟล์เอกสาร HTML มีลักษณะการจัดเก็บแบบ Static ยิ่งถ้ามีข้อมูลมากด้วยแล้ว และการจัดเก็บข้อมูลแยกออกเป็นไฟล์ ๆ ยิ่งจะทำให้ดูแลแก้ไขได้ยากมากขึ้น เป้าหมายของการใช้ CGI อย่างหนึ่ง คือ การทำให้เอกสาร HTML ที่ผู้ใช้ร้องขอเข้ามา มีความยืดหยุ่นหรือที่เรียกว่าเป็นแบบ Dynamic

CGI (Common Gateway Interface) หมายถึงวิธีการติดต่อที่ใช้ระหว่างเว็บเซิร์ฟเวอร์และโปรแกรม ซึ่งไม่จำกัดว่าจะเขียนโดยใช้ภาษาใด ทำงานบนเครื่องระบบปฏิบัติการใด มีข้อแม้เพียงอย่างเดียวคือ เมื่อโปรแกรมเหล่านั้นจะต้องรับหรือส่งข้อมูลกับเว็บเซิร์ฟเวอร์แล้ว ต้องใช้วิธีการส่งหรือรับข้อมูลตามข้อกำหนดที่วางไว้ เราจึงเรียกโปรแกรมที่ทำงานกับเว็บเซิร์ฟเวอร์โดยใช้วิธีการติดต่อแบบ CGI ว่า CGI Script จะเห็นว่าประโยชน์ที่ได้รับจากข้อกำหนดการติดต่อแบบ CGI คือ ทำให้นักพัฒนาโปรแกรมทั่วโลกที่ใช้เครื่องเซิร์ฟเวอร์ต่างกันสามารถเลือกใช้ภาษาในการเขียนโปรแกรมที่ต่างกันทำงานเพื่อเขียน CGI Script ได้เหมือนกัน รูปที่ 2.2 จะแสดงถึงการนำ CGI มาใช้ในการดึงข้อมูลจากเซิร์ฟเวอร์



รูปที่ 2.2 การร้องขอข้อมูลจากเซิร์ฟเวอร์ผ่าน CGI

### 2.2.1 ขั้นตอนการทำงานระหว่างบราวเซอร์, เว็บเซิร์ฟเวอร์ และ CGI

- บราวเซอร์ส่งข้อมูลที่ได้รับจากผู้ใช้ให้กับเว็บเซิร์ฟเวอร์
- เว็บเซิร์ฟเวอร์แปลงข้อมูลที่ได้เป็นค่าตัวแปรของระบบ
- เว็บเซิร์ฟเวอร์ทำการส่งข้อมูลให้ CGI
- CGI ถูกเรียกขึ้นมาให้ทำงาน และทำการประมวลผลข้อมูลที่ได้รับจากเว็บเซิร์ฟเวอร์
- CGI ส่งผลลัพธ์ให้เว็บเซิร์ฟเวอร์ โดยต้องอยู่ในรูปแบบที่เซิร์ฟเวอร์สามารถเข้าใจได้ แต่ผลลัพธ์นี้อาจมีหรือไม่มีก็ได้
- เว็บเซิร์ฟเวอร์จัดข้อมูลที่ได้รับให้อยู่ในรูปแบบที่บราวเซอร์สามารถเข้าใจได้ และส่งข้อมูลที่จัดแล้วให้กับบราวเซอร์

### 2.2.2 ภาษาที่ใช้เขียน CGI

การเลือกใช้ภาษาที่จะนำมาเขียน CGI นั้นขึ้นอยู่กับว่าเครื่องเซิร์ฟเวอร์และระบบปฏิบัติการที่ใช้อยู่รองรับภาษาใดบ้าง สำหรับภาษาที่ใช้เขียน CGI นั้นมีอยู่หลายภาษาให้เลือกใช้ดังนี้

ตารางที่ 2.1 แสดงภาษาที่สามารถนำไปเขียน CGI ได้

ชื่อภาษา	ระบบปฏิบัติการที่สามารถนำไปใช้งานได้	Compile/Interpret
Shell	Unix	Interpret
Perl	Unix, Windows, Macintosh, Amiga	Interpret
C	Unix, Windows	Compile
C++	Unix, Windows	Compile
Visual Basic	Windows	Compile
AppleScript	Macintosh	Interpret
TCL	Unix	Interpret
ภาษาที่พัฒนามาจากแนวความคิดของ CGI		
ASP	Windows	Interpret
PHP	Unix, Windows, Linux	Interpret

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 3

### การวิเคราะห์ และออกแบบระบบ

การวิเคราะห์และออกแบบระบบ คือ วิธีการที่ใช้ในการสร้างระบบสารสนเทศขึ้นมาใหม่ ในธุรกิจใดธุรกิจหนึ่ง หรือระบบย่อยของธุรกิจ นอกจากการสร้างระบบสารสนเทศใหม่แล้ว การวิเคราะห์ระบบช่วยในการแก้ไขระบบสารสนเทศเดิมที่มีอยู่แล้วให้ดีขึ้นด้วยก็ได้ การวิเคราะห์ระบบ ก็คือ การหาความต้องการ (Requirements) ของระบบสารสนเทศว่าคืออะไร หรือต้องการเพิ่มเติมอะไรเข้ามาในระบบ และการออกแบบก็คือ การนำเอาความต้องการของระบบมาเป็นแบบแผนหรือเรียกว่าพิมพ์เขียวในการสร้างระบบสารสนเทศนั้นให้ใช้งานได้จริง

#### 3.1 การวิเคราะห์ และออกแบบขั้นตอนการทำงาน

แผนภาพกระแสข้อมูล (DFD) เป็นเครื่องมือที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในการเขียนแบบระบบใหม่ DFD มีองค์ประกอบ 4 อย่าง ซึ่งใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ แทนดังต่อไปนี้

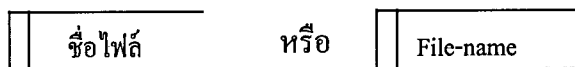
##### 3.1.1 สัญลักษณ์แทนการประมวลผล (Process) เป็นวงกลม



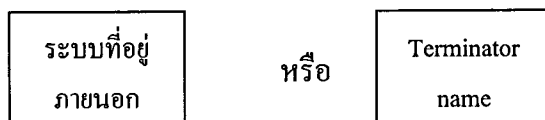
##### 3.1.2 สัญลักษณ์แทนกระแสข้อมูลเป็นลูกศร



##### 3.1.3 สัญลักษณ์แทนแหล่งเก็บข้อมูลเป็นเส้นขนาน 2 เส้น โดยมีชื่อกำกับ

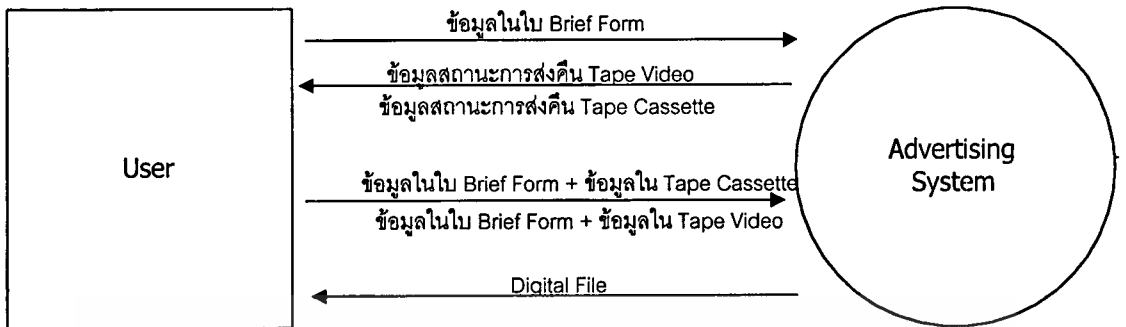


##### 3.1.4 สัญลักษณ์พื้นผิวเป็นสัญลักษณ์แทนสิ่งที่อยู่นอกระบบ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.2 ระบบปัจจุบัน



รูปที่ 3.1 Context Diagram ของระบบปัจจุบัน

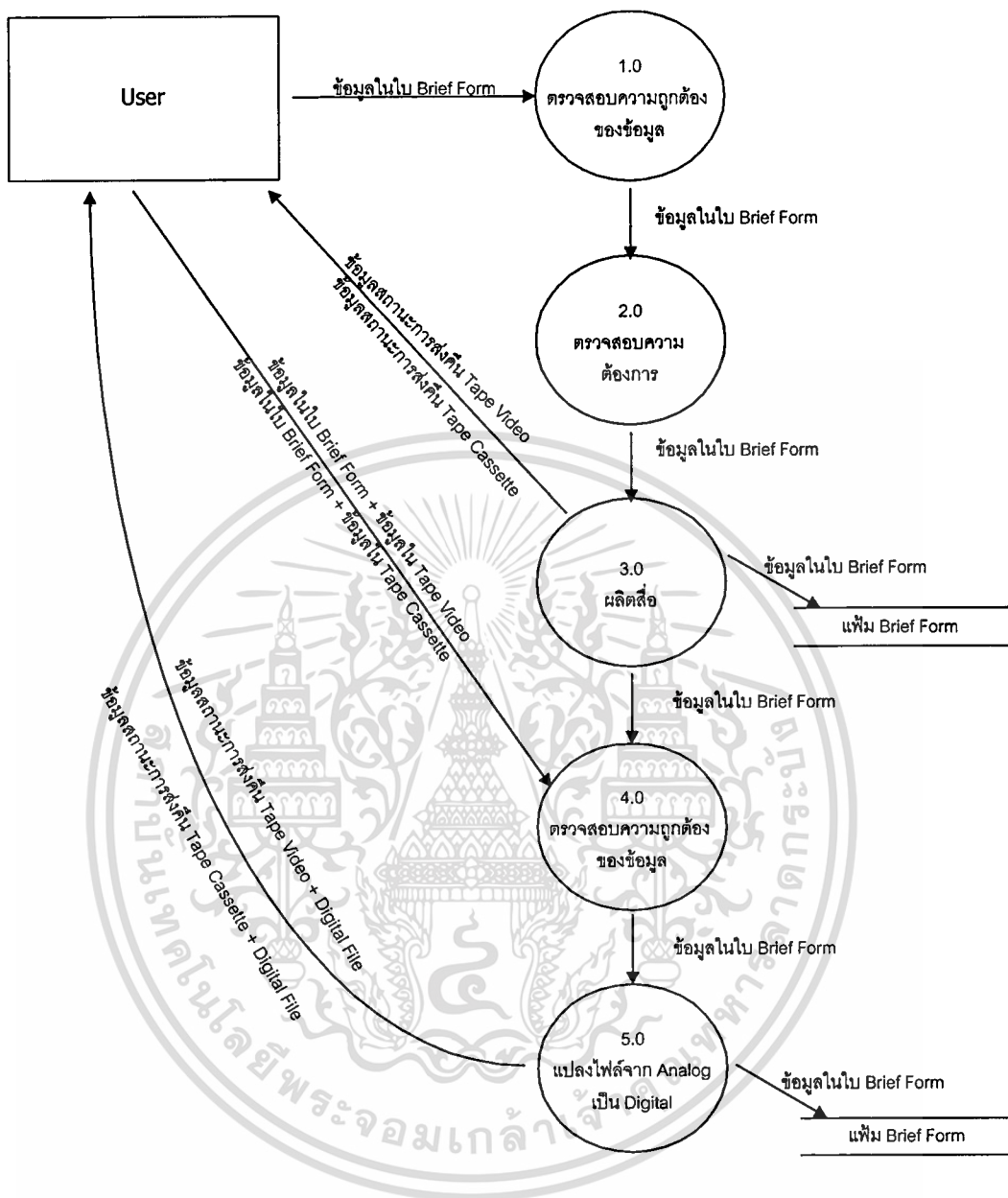
#### 3.2.1 Context Diagram

จากรูป 3.1 เป็น Data Flow ในระดับ Context Diagram จะแสดงให้เห็นถึงภาพรวมทั้งหมดของระบบงาน โดยจะแสดงให้เห็นว่าสิ่งที่อยู่ภายนอกระบบ (External Entity) ซึ่งเกี่ยวข้องกับระบบ ได้แก่ User หมายถึง ผู้ใช้งานระบบ

#### 3.2.2 Data Flow diagram Level 1

จากรูป 3.2 จะเป็นการนำ Data Flow Diagram ในระดับ Context Diagram มาแบ่งย่อยเป็นการทำงานย่อย ๆ ได้ทั้งหมด 5 งาน ดังนี้

- ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล เป็นกระบวนการทำงานที่ผู้ใช้งานแจ้งความจำเป็นในการขอใช้บริการ พร้อมทั้งให้ข้อมูลของตนในการค้นหาข้อมูลที่แผนก Production
- ตรวจสอบความต้องการ เป็นขั้นตอนของการตรวจสอบความต้องการว่า ผู้ใช้ต้องการข้อมูลประเภทไหน เป็น เทปวีดีโอ หรือเป็นเทปคลาสเซท
- ผลิตสื่อ จะเป็นการผลิตข้อมูลลงสื่อตามความต้องการของผู้ใช้
- ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล ผู้ใช้ได้นำข้อมูลในใบ Brief form พร้อมทั้งเทปวีดีโอหรือเทปคลาสเซทมาที่แผนก IT
- แปลงไฟล์จาก Analog เป็น Digital เป็นขั้นตอนการแปลงไฟล์จากสื่อเทปวีดีโอหรือเทปคลาสเซทมาเป็นไฟล์ดิจิทัลตามความต้องการของผู้ใช้ แล้วส่งเทปวีดีโอหรือเทปคลาสเซทคืนให้ผู้ใช้งานพร้อมไฟล์ดิจิทัล



รูปที่ 3.2 Data Flow Diagram ของระบบเก่าที่ Level 1

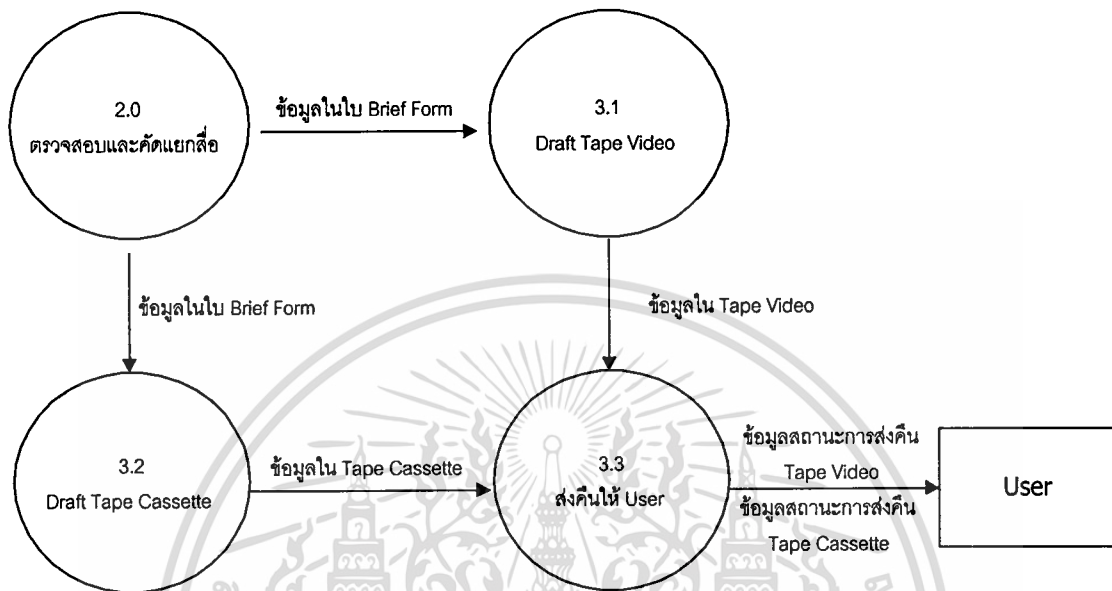
### 3.2.3 Data Flow Diagram Level 2

ในระดับที่ 2 นี้จะนำงานจากระดับที่ 1 มาแบ่งย่อยออกไปอีก ซึ่งสามารถแสดงรายละเอียดในงานต่างๆ ได้ดังนี้

- a) ตรวจสอบและคัดแยกสื่อ จะเป็นกระบวนการคัดแยกสื่อว่าผู้ใช้ต้องการได้สื่อเป็นเทปวิดีโอหรือเป็นเทปคลาสเซท
- b) Draft Tape Viedo จะเป็นการนำภาพจาก Umatic Draft ลงเทปวิดีโอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

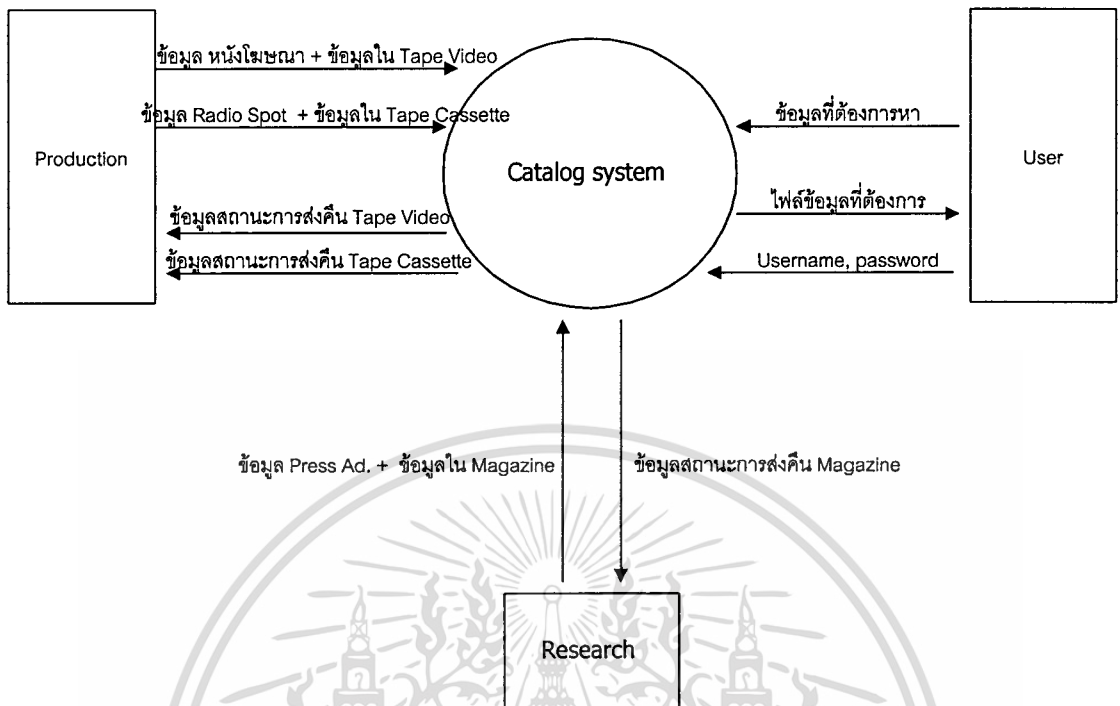
- c) Draft Tape Cassette จะเป็นการนำเสียงจาก Dat Draft ลงเทปคลาสเซท
- d) ส่งคืนให้ user ผู้ใช้จะมารับเทปวีดีโอหรือเทปคลาสเซทคืน



รูปที่ 3.3 Data Flow Diagram ของระบบเก่าที่ Level 2

### 3.3 ระบบใหม่

เราเขียนแผนภาพของระบบปัจจุบันก็เพื่อศึกษาให้เข้าใจการทำงานของระบบ และจะทำให้เห็นถึงข้อบกพร่องของระบบด้วย และที่สำคัญเราไม่สามารถสร้างระบบใหม่ได้ ถ้าไม่เข้าใจการทำงานของระบบปัจจุบัน

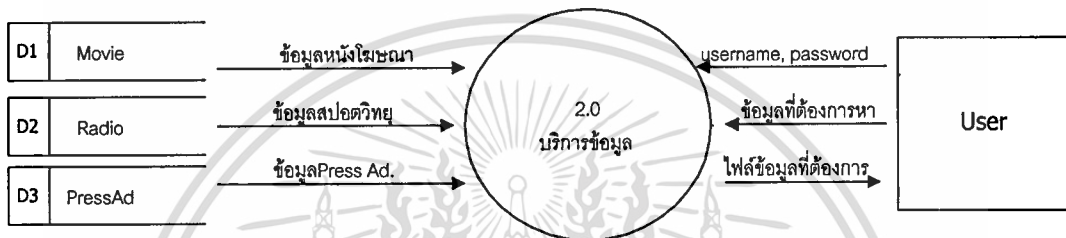
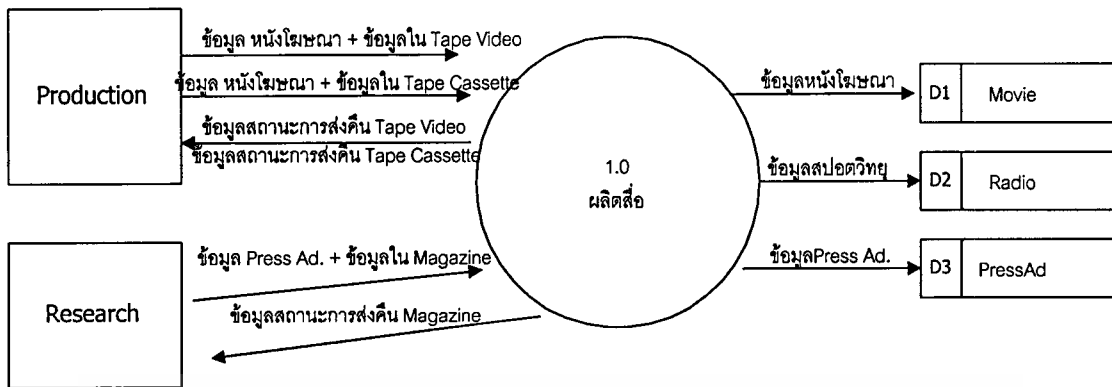


รูปที่ 3.4 Context Diagram ของระบบใหม่

### 3.3.1 Context Diagram

จากรูป 3.4 เป็น Data Flow ในระดับ Context Diagram จะแสดงให้เห็นถึงภาพรวมทั้งหมดของระบบงาน โดยจะแสดงให้เห็นว่าสิ่งที่อยู่ภายนอกระบบ (External Entity) ซึ่งเกี่ยวข้องกับระบบ ได้แก่ User, Research, Production

- User หมายถึง ผู้ใช้งานระบบแผนก Client Services, Creative, Research
- Production หมายถึง แผนกที่เก็บข้อมูลทางด้านภาพและเสียง
- Research หมายถึง แผนกที่เก็บข้อมูลที่เป็นภาพ

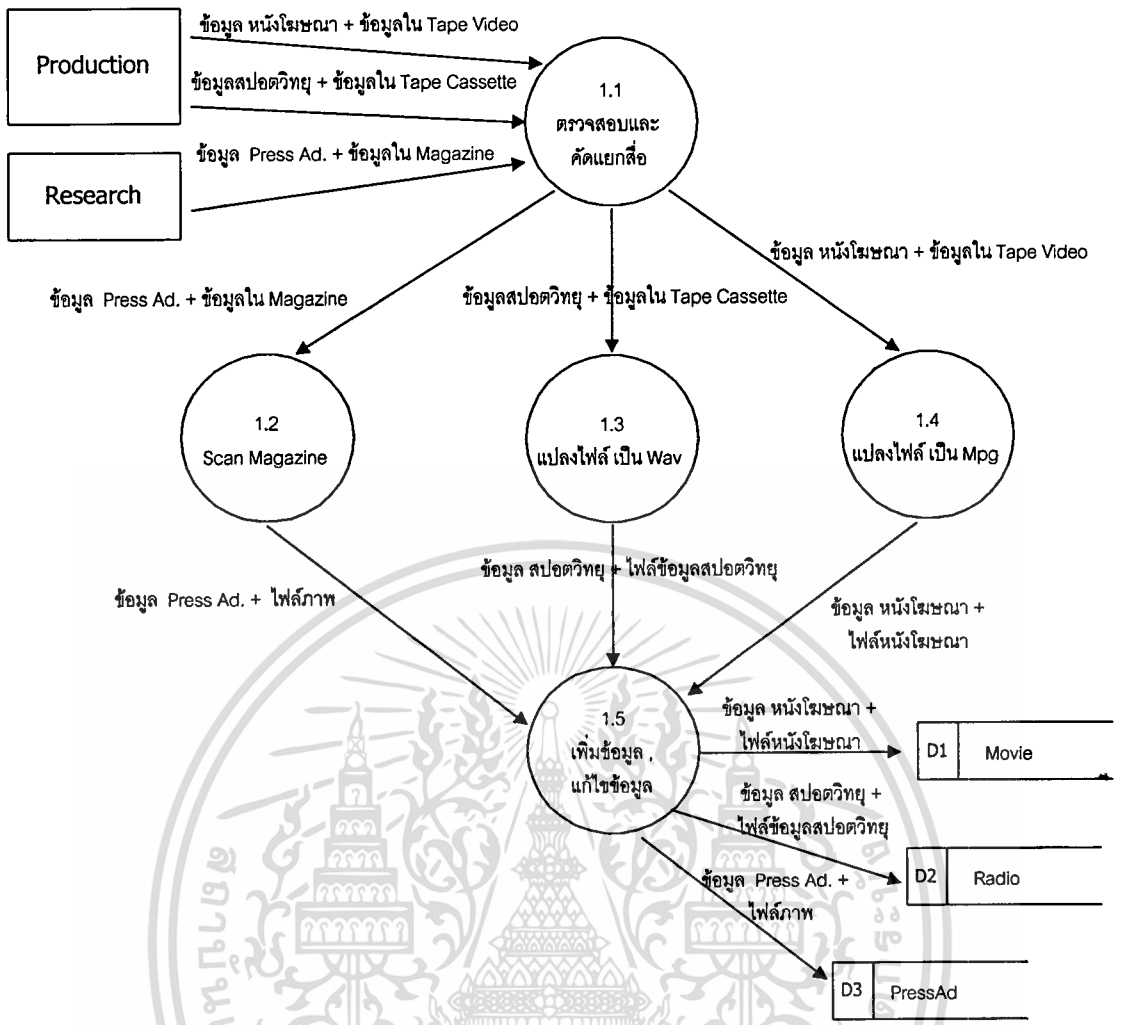


รูปที่ 3.5 Data Flow Diagram ของระบบใหม่ ที่ Level 1

### 3.3.2 Data Flow Diagram Level 1

จากรูป 3.5 จะเป็นการนำ Data Flow Diagram ในระดับ Context Diagram มาแบ่งย่อยเป็นการทำงานย่อยๆ ได้ทั้งหมด 2 งาน ดังนี้

- a) ผลิตภัณฑ์ จะเป็นการทำงานในส่วน Backend Process จะเป็นการเพิ่มข้อมูลหรือแก้ไขข้อมูล
- b) บริการข้อมูล จะเป็นการให้บริการข้อมูลแก่ผู้ใช้ระบบ



รูปที่ 3.6 Data Flow Diagram ของระบบใหม่ ที่ Level 2

### 3.3.3 Data Flow Diagram Level 2

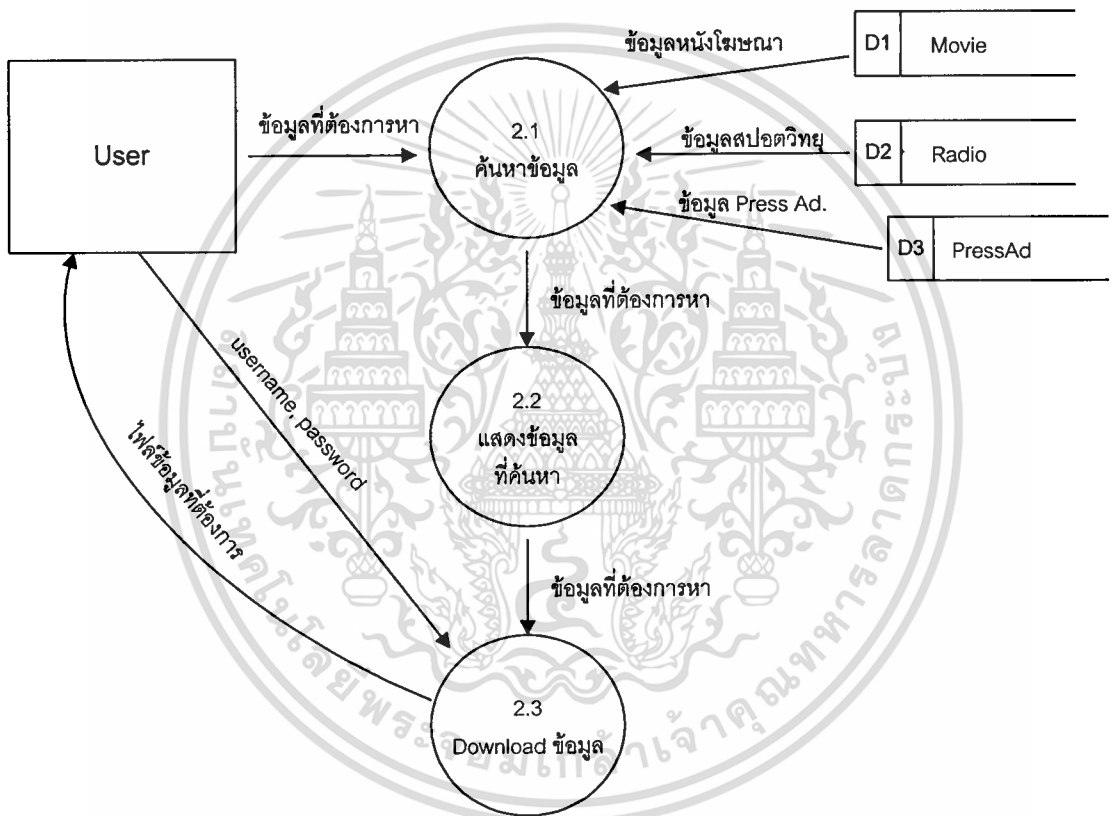
ในระดับที่ 2 นี้จะนำงานจากระดับที่ 1 มาแบ่งย่อยออกไปอีก ในส่วนนี้จะเป็นการอธิบายการทำงานที่แบ่งย่อยออกมาจากกระบวนการผลิตสื่อ ซึ่งสามารถแสดงรายละเอียดในงานต่าง ๆ ได้ดังนี้

- a) ตรวจสอบและคัดแยกสื่อ จะเป็นกระบวนการในการตรวจสอบว่าสื่อที่เข้ามาเป็นประเภทไหน และคัดแยกให้ตรงตามความต้องการ
- b) Scan Magazine เมื่อทราบว่าเป็นสื่อทางรูปภาพก็จะทำการ Scan รูปภาพจากหนังสือให้เป็นไฟล์ดิจิทัล

c) แปลงไฟล์เป็น Wav เมื่อทราบว่าเป็นสื่อทางเสียงก็จะทำการแปลงไฟล์จากเทปคลาสเซทเป็นไฟล์ Wav

d) แปลงไฟล์เป็น Mpg เมื่อทราบว่าเป็นสื่อทางภาพและเสียงก็จะทำการแปลงไฟล์จากเทปวีดีโอเป็นไฟล์ Mpg

e) เพิ่มข้อมูล, แก้ไขข้อมูล จะเป็นกระบวนการเพิ่มข้อมูลลงฐานข้อมูลหรือแก้ไขข้อมูลในฐานข้อมูลให้ถูกต้อง



รูปที่ 3.7 Data Flow Diagram ของระบบใหม่ ที่ Level 3

### 3.3.4 Data Flow Diagram Level 3

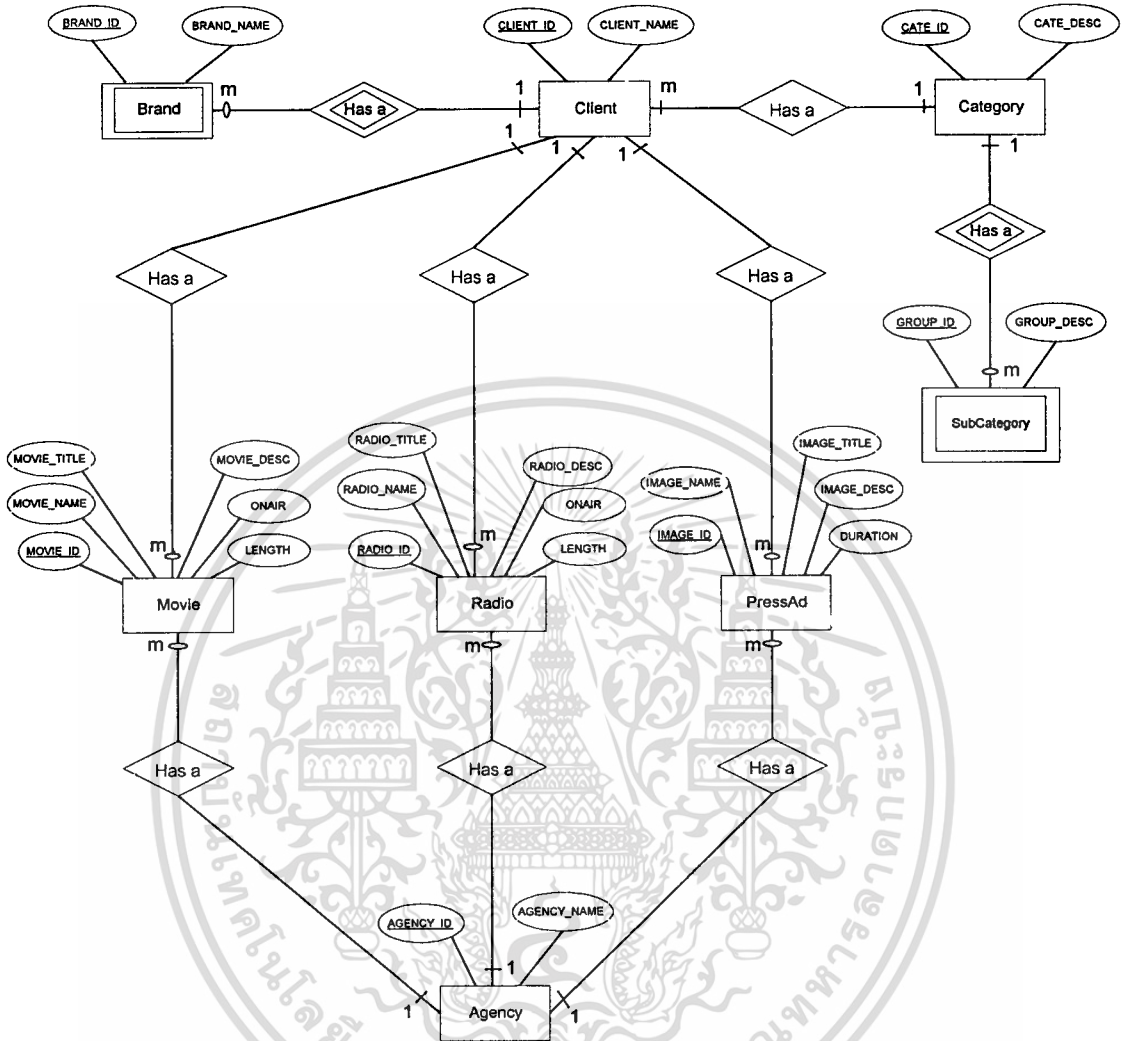
ในระดับที่ 3 นี้จะนำงานจากระดับที่ 1 มาแบ่งย่อยออกไปอีก ในส่วนนี้จะเป็นการอธิบายการทำงานที่แบ่งย่อยออกมาจากระบบบริการข้อมูล ซึ่งสามารถแสดงรายละเอียดในงานต่าง ๆ ได้ดังนี้

a) ค้นหาข้อมูล เมื่อผู้ใช้ต้องการค้นหาข้อมูลใส่ข้อมูลที่ต้องการค้นหา

b) แสดงข้อมูลที่ค้นหา เป็นกระบวนการแสดงข้อมูลที่ผู้ใช้ค้นหา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้





รูปที่ 3.8 ER-Diagram ของระบบใหม่

สำหรับ E-R Diagram นั้น 1 Entity จะใช้แทนสิ่งที่เกี่ยวข้องกับระบบซึ่งสามารถอธิบายได้ดังนี้

.ตารางที่ 3.1 อธิบายความหมายของ Entity

Entity	คำอธิบาย
Agency	ใช้แทนบริษัทที่รับทำโฆษณา
Movie	ใช้แทนรายละเอียดของข้อมูลที่ระบบได้จัดเก็บในส่วนของหนังสือพิมพ์โฆษณา
Radio	ใช้แทนรายละเอียดของข้อมูลที่ระบบได้จัดเก็บในส่วนของสปอตโฆษณาทางวิทยุ
PressAd	ใช้แทนรายละเอียดของข้อมูลที่ระบบได้จัดเก็บในส่วนของนิตยสาร
Client	ใช้แทนบริษัทที่เป็นลูกค้าที่มาจ้างให้ทำโฆษณา
Brand	ใช้แทนรายละเอียดชื่อผลิตภัณฑ์ของลูกค้า
Category	ใช้แทนรายละเอียดประเภทของผลิตภัณฑ์
SubCategory	ใช้แทนรายละเอียดกลุ่มย่อยของประเภทผลิตภัณฑ์

ใน E-R Diagram นั้น นอกจากจะแสดงถึงสิ่งที่เกี่ยวข้องกับระบบงานแล้วยังแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของแต่ละสิ่งด้วย ซึ่งความสัมพันธ์ต่าง ๆ เหล่านี้ มีดังนี้

1. Agency Entity จะมีความสัมพันธ์กับ Movie Entity แบบ one-to-many คือว่า Agency 1 บริษัทสามารถที่จะมีหนังสือพิมพ์โฆษณาทางโทรทัศน์ได้หลายเรื่อง และหนังสือพิมพ์โฆษณาทางโทรทัศน์อย่างน้อย 1 เรื่องจะต้องมี Agency 1 บริษัท
2. Agency Entity จะมีความสัมพันธ์กับ Radio Entity แบบ one-to-many คือว่า Agency 1 บริษัทสามารถที่จะมีสปอตโฆษณาทางวิทยุได้หลายสปอต และสปอตโฆษณาทางวิทยุอย่างน้อย 1 สปอตจะต้องมี Agency 1 บริษัท
3. Agency Entity จะมีความสัมพันธ์กับ PressAd Entity แบบ one-to-many คือว่า Agency 1 บริษัทสามารถที่จะมีสื่อโฆษณาทางสิ่งพิมพ์ได้หลายชิ้น และสื่อโฆษณาทางสิ่งพิมพ์อย่างน้อย 1 ชิ้นจะต้องมี Agency 1 บริษัท
4. Client Entity จะมีความสัมพันธ์กับ Movie Entity แบบ one-to-many คือว่า Client 1 รายสามารถที่จะมีหนังสือพิมพ์โฆษณาได้หลายเรื่อง และหนังสือพิมพ์โฆษณาอย่างน้อย 1 เรื่องจะต้องมี Client 1 ราย

5. Client Entity จะมีความสัมพันธ์กับ Radio Entity แบบ one-to-many คือว่า Client 1 รายสามารถที่จะมีสปอตโฆษณาทางวิทยุได้หลายเรื่อง และสปอตโฆษณาทางวิทยุอย่างน้อย 1 เรื่องจะต้องมี Client 1 ราย
6. Client Entity จะมีความสัมพันธ์กับ PressAd Entity แบบ one-to-many คือว่า Client 1 รายสามารถที่จะมีสื่อโฆษณาทางสิ่งพิมพ์ได้หลายชิ้น และสื่อโฆษณาทางสิ่งพิมพ์อย่างน้อย 1 ชิ้นจะต้องมี Client 1 ราย
7. Client Entity จะมีความสัมพันธ์กับ Brand Entity แบบ one-to-many คือว่า Client 1 รายสามารถที่จะมีผลิตภัณฑ์ได้หลายผลิตภัณฑ์ และผลิตภัณฑ์อย่างน้อย 1 ผลิตภัณฑ์จะต้องมี Client 1 ราย
8. Category Entity จะมีความสัมพันธ์กับ Brand Entity แบบ one-to-many คือว่า ประเภทของผลิตภัณฑ์ 1 ประเภท สามารถที่จะมีได้หลายผลิตภัณฑ์ และผลิตภัณฑ์อย่างน้อย 1 ผลิตภัณฑ์จะต้องมี Category 1 ประเภท
9. Category Entity จะมีความสัมพันธ์กับ SubCategory Entity แบบ one-to-many คือว่า ประเภทของผลิตภัณฑ์ 1 ประเภทสามารถที่จะมีกลุ่มย่อยของประเภทของผลิตภัณฑ์ได้หลายกลุ่มย่อย และกลุ่มย่อยของประเภทของผลิตภัณฑ์อย่างน้อย 1 กลุ่มย่อยของประเภทของผลิตภัณฑ์จะต้องมี ประเภทของผลิตภัณฑ์ 1 ประเภท

และจาก Entity Relationship ข้างต้นสามารถนำมาใช้ในการออกแบบฐานข้อมูลได้ดังนี้

### 3.4.3 Data Dictionary

#### 3.4.3.1 Agency Table

ตาราง Agency ใช้เก็บข้อมูลเกี่ยวกับบริษัทที่รับทำโฆษณา

ตารางที่ 3.2 แสดงรายละเอียดของ Agency Table

Filed Name	Data Type	Description
AGENCY_ID	Character(6) [PK]	รหัสชื่อบริษัท
AGENCY_NAME	Character(50)	ชื่อบริษัทของบริษัทที่รับทำโฆษณา

### 3.4.3.2 Movie Table

ตาราง Movie ใช้เก็บข้อมูลเกี่ยวกับสปอตโฆษณาทางโทรทัศน์

ตารางที่ 3.3 แสดงรายละเอียด Movie Table

Filed Name	Data Type	Description
MOVIE_ID	Character(10) [PK]	รหัสสปอตโฆษณาทางโทรทัศน์
MOVIE_TITLE	Character(50)	ชื่อเรื่องของสปอตโฆษณาทางโทรทัศน์
MOVIE_DESC	Character(100)	รายละเอียดของสปอตโฆษณาทางโทรทัศน์
LENGTH	Character(2)	ความยาวของสปอต 15, 30, 45 ,60 วินาที
ONAIR	Date	วันที่ออกอากาศสปอตโฆษณาทางโทรทัศน์ครั้งแรก
MOVIE_NAME	Character(50)	ชื่อไฟล์สปอตโฆษณาทางโทรทัศน์
CLIENT_ID	Character(3) [FK]	รหัสชื่อบริษัทของลูกค้า
BRAND_ID	Character(5) [FK]	รหัสชื่อผลิตภัณฑ์ของสินค้าที่ทำโฆษณา
AGENCY_ID	Character(6) [FK]	รหัสชื่อบริษัท

### 3.4.3.3 Radio Table

ตาราง Radio ใช้เก็บข้อมูลเกี่ยวกับสปอตโฆษณาทางวิทยุ

ตารางที่ 3.4 แสดงรายละเอียด Radio Table

Filed Name	Data Type	Description
RADIO_ID	Character(10) [PK]	รหัสสปอตโฆษณาทางวิทยุ
RADIO_TITLE	Character(50)	ชื่อเรื่องของสปอตโฆษณาทางวิทยุ
RADIO_DESC	Character(100)	รายละเอียดของสปอตโฆษณาทางวิทยุ
LENGTH	Character(2)	ความยาวของสปอต 15, 30, 45 ,60 วินาที
ONAIR	Date	วันที่ออกอากาศสปอตโฆษณาทางวิทยุครั้งแรก
RADIO_NAME	Character(50)	ชื่อไฟล์สปอตโฆษณาทางวิทยุ
CLIENT_ID	Character(3) [FK]	รหัสชื่อบริษัทของลูกค้า
BRAND_ID	Character(5) [FK]	รหัสชื่อผลิตภัณฑ์ของสินค้าที่ทำโฆษณา
AGENCY_ID	Character(6) [FK]	รหัสชื่อบริษัท

### 3.4.3.4 PressAd Table

ตาราง PressAd ใช้เก็บข้อมูลเกี่ยวกับสื่อโฆษณาทางสิ่งพิมพ์

ตารางที่ 3.5 แสดงรายละเอียด PressAd Table

Filed Name	Data Type	Description
IMAGE_ID	Character(10) [PK]	รหัสสื่อโฆษณาทางสิ่งพิมพ์
IMAGE_TITLE	Character(50)	ชื่อเรื่องของสื่อโฆษณาทางสิ่งพิมพ์
IMAGE_DESC	Character(100)	รายละเอียดของสื่อโฆษณาทางสิ่งพิมพ์
DURATION	Date	ช่วงระยะเวลาของสื่อโฆษณาทางสิ่งพิมพ์ที่ลงครั้งแรก
IMAGE_NAME	Character(50)	ชื่อไฟล์ของสื่อโฆษณาทางสิ่งพิมพ์
CLIENT_ID	Character(3) [FK]	รหัสชื่อบริษัทของลูกค้า
BRAND_ID	Character(5) [FK]	รหัสชื่อผลิตภัณฑ์ของสินค้าที่ทำโฆษณา
AGENCY_ID	Character(6) [FK]	รหัสชื่อบริษัท

### 3.4.3.5 Client Table

ตาราง Client ใช้เก็บข้อมูลเกี่ยวกับบริษัทลูกค้าที่มาจ้างทำโฆษณา

ตารางที่ 3.6 แสดงรายละเอียดของ Client Table

Filed Name	Data Type	Description
CLIENT_ID	Character(3) [PK]	รหัสชื่อบริษัทของลูกค้า
CLIENT_NAME	Character(50)	ชื่อบริษัทของบริษัทที่จ้างทำโฆษณา

### 3.4.3.6 Brand Table

ตาราง Brand ใช้เก็บข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ของสินค้าที่ทำโฆษณา

ตารางที่ 3.7 แสดงรายละเอียดของ Brand Table

Filed Name	Data Type	Description
CLIENT_ID	Character(3) [PK]	รหัสชื่อบริษัทของลูกค้า
BRAND_ID	Character(5) [PK]	รหัสชื่อผลิตภัณฑ์ของสินค้าที่ทำโฆษณา
BRAND_NAMEE	Character(50)	ชื่อภาษาอังกฤษของผลิตภัณฑ์
BRAND_NAMET	Character(50)	ชื่อภาษาไทยของผลิตภัณฑ์
CATE_ID	Character(3) [FK]	รหัสประเภทของผลิตภัณฑ์ของสินค้าที่ทำโฆษณา
GROUP_ID	Integer [FK]	รหัสกลุ่มย่อยของประเภทของผลิตภัณฑ์

#### 3.4.3.7 Category Table

ตาราง Category ใช้เก็บข้อมูลเกี่ยวกับประเภทของผลิตภัณฑ์ของสินค้าที่ทำ

โฆษณา

ตารางที่ 3.8 แสดงรายละเอียดของ Category Table

Filed Name	Data Type	Description
CATE_ID	Character(3) [PK]	รหัสประเภทของผลิตภัณฑ์ของสินค้าที่ทำโฆษณา
CATE_DESC	Character(50)	ชื่อประเภทของผลิตภัณฑ์ของสินค้าที่ทำโฆษณา

#### 3.4.3.8 SubCategory Table

ตาราง SubCategory ใช้เก็บข้อมูลเกี่ยวกับกลุ่มย่อยของประเภทของผลิตภัณฑ์ของ

สินค้าที่ทำโฆษณา

ตารางที่ 3.9 แสดงรายละเอียดของ SubCategory Table

Filed Name	Data Type	Description
CATE_ID	Character(3) [FK]	รหัสประเภทของผลิตภัณฑ์ของสินค้าที่ทำโฆษณา
GROUP_ID	Integer [PK]	รหัสกลุ่มย่อยของประเภทของผลิตภัณฑ์
GROUP_DESC	Character(50)	ชื่อกลุ่มย่อยของประเภทของผลิตภัณฑ์

### 3.4.3.9 Member Table

ตาราง Member ใช้เก็บข้อมูลเกี่ยวกับสมาชิกของผู้ดูแลระบบ

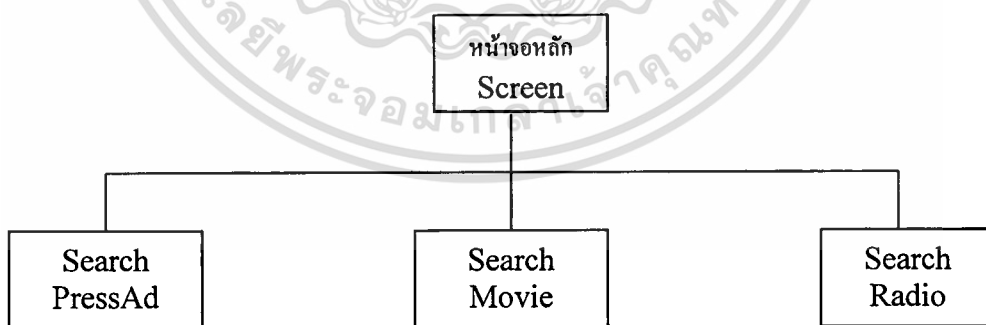
ตารางที่ 3.10 แสดงรายละเอียดของ Member Table

Filed Name	Data Type	Description
MEMBER_ID	Integer [PK] Autoincrement	รหัสสมาชิก
MEMBER_NAME	Character(50)	ชื่อนามสกุลสมาชิก
USERNAME	Character(20)	ชื่อที่ใช้ในการ Login
PASSWORD	Character(10)	

### 3.5 การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งาน

จากการวิเคราะห์และออกแบบขั้นตอนการทำงาน และการวิเคราะห์และออกแบบขั้นตอนฐานข้อมูลข้างต้น สามารถนำมาออกแบบเว็บเพจซึ่งเป็นส่วนที่ติดต่อกับผู้ใช้ (User Interface) โดยมีโครงสร้างดังนี้

#### 3.5.1 โครงสร้างของหน้าจอ



รูปที่ 3.9 แสดงโครงสร้างของหน้าจอส่วนการติดต่อกับผู้ใช้

## a) Search PressAd



รูปที่ 3.10 แสดงโครงสร้างของหน้าจอย่อยในส่วนของการ Search PressAd

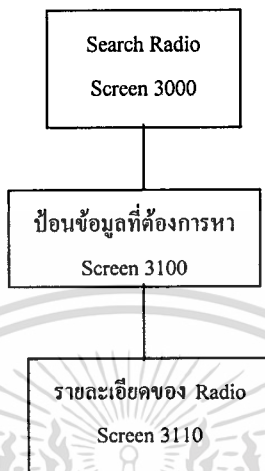
## b) Search Movie



รูปที่ 3.11 แสดงโครงสร้างของหน้าจอย่อยในส่วนของการ Search Movie

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

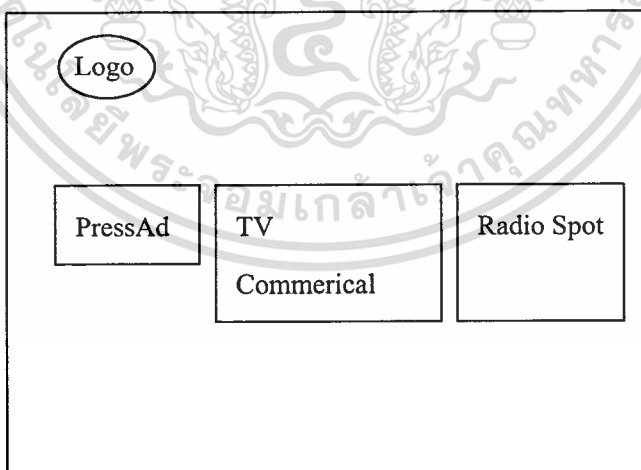
## c) Search Radio



รูปที่ 3.12 แสดงโครงสร้างของหน้าจอย่อยในส่วนของ การ Search Radio

## 3.5.2 การออกแบบหน้าจอส่วนติดต่อผู้ใช้

ในส่วนของ การออกแบบหน้าจอ นั้นสามารถแสดงโดยรูปได้ดังนี้



รูปที่ 3.13 แสดง Layout ของหน้าจอหลักของส่วนผู้ใช้

Logo

PressAd TV Radio Spot

Commerical

เลือกฟิลด์ และใส่ค่าที่ต้องการค้นหา สำหรับการค้นหาข้อมูล

Client  Submit Query

รูปที่ 3.14 แสดง Layout ของหน้าจอป้อนข้อความที่ต้องการค้นหา

Logo

PressAd TV Radio Spot

Commerical

รายละเอียดของข้อมูลที่ต้องการหา

---



---



---



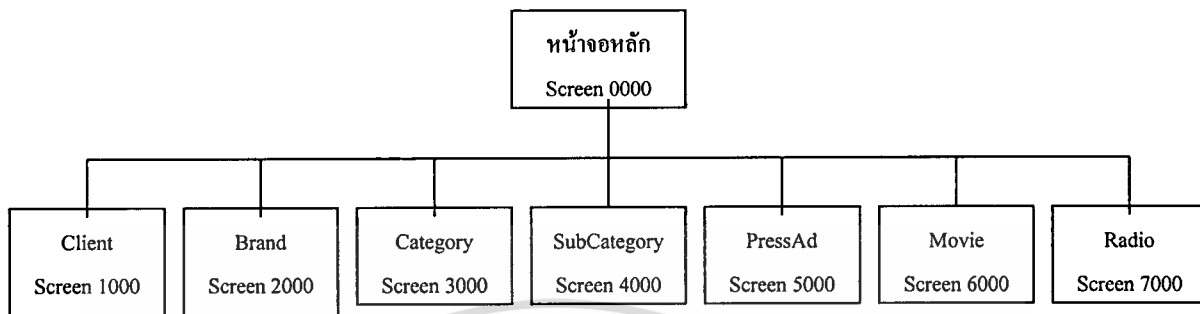
---

Page

รูปที่ 3.15 แสดง Layout ของหน้าจอแสดงรายละเอียดของข้อมูลที่หาได้

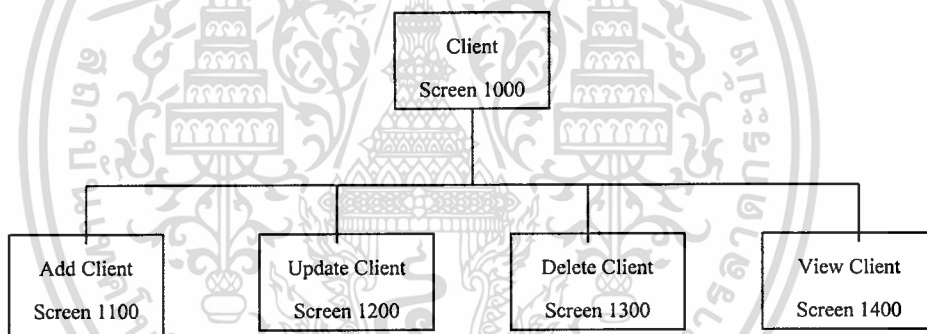
### 3.6 การออกแบบส่วนดูแลระบบ

#### 3.6.1 โครงสร้างของหน้าจอ



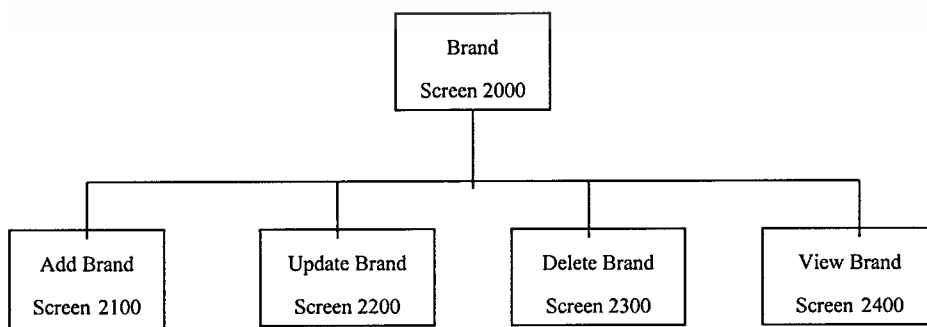
รูปที่ 3.16 แสดงโครงสร้างของหน้าจอของส่วนดูแลระบบ

#### a) Client



รูปที่ 3.17 แสดงโครงสร้างของหน้าจอย่อยในส่วนของ Client

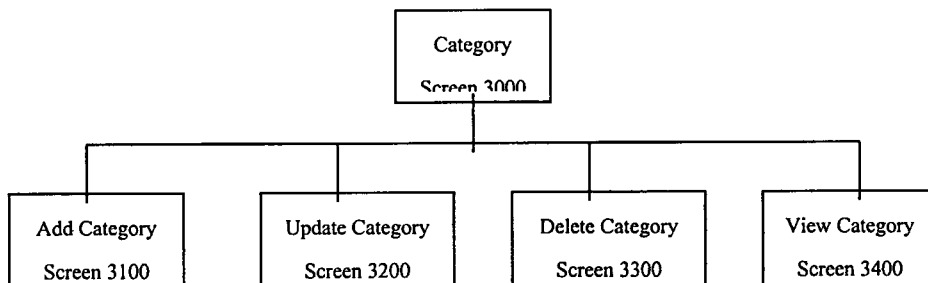
#### b) Brand



รูปที่ 3.18 แสดงโครงสร้างของหน้าจอย่อยในส่วนของ Brand

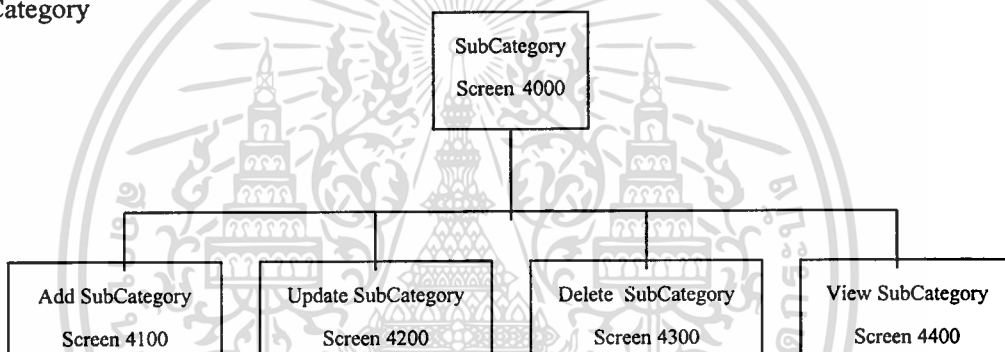
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## c) Category



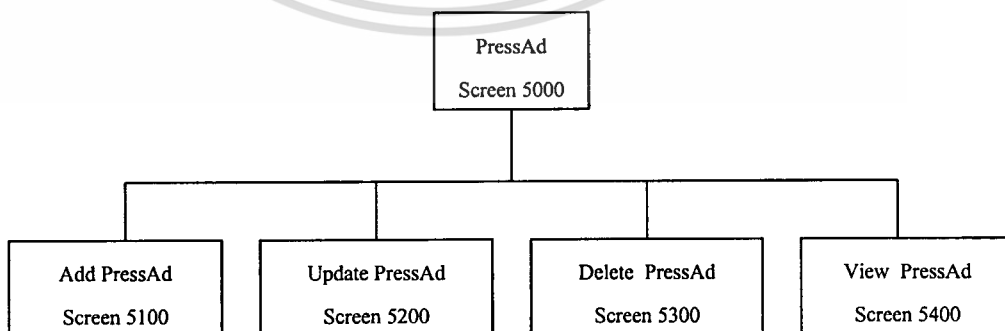
รูปที่ 3.19 แสดง โครงสร้างของหน้าจอย่อยในส่วนของ Category

## d) SubCategory



รูปที่ 3.20 แสดง โครงสร้างของหน้าจอย่อยในส่วนของ SubCategory

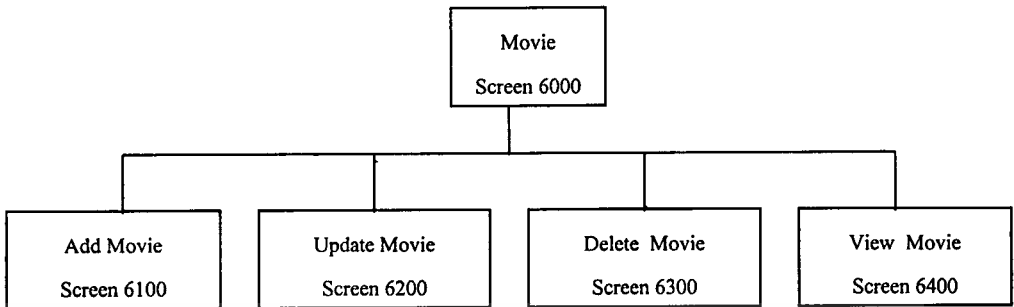
## e) PressAd



รูปที่ 3.21 แสดง โครงสร้างของหน้าจอย่อยในส่วนของ PressAd

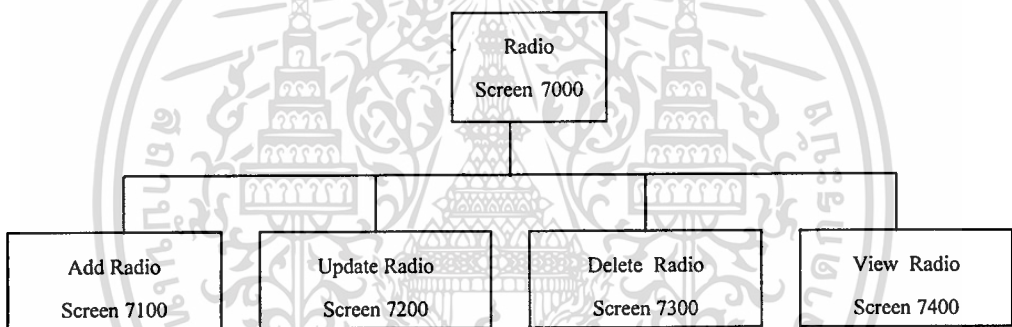
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## f) Movie



รูปที่ 3.22 แสดงโครงสร้างของหน้าจอย่อยในส่วนของ Movie

## g) Radio



รูปที่ 3.23 แสดงโครงสร้างของหน้าจอย่อยในส่วนของ Radio

## 3.6.2 การออกแบบหน้าจอส่วนดูแลระบบ

ในส่วนของการออกแบบหน้านั้นสามารถแสดงโดยรูปได้ดังนี้

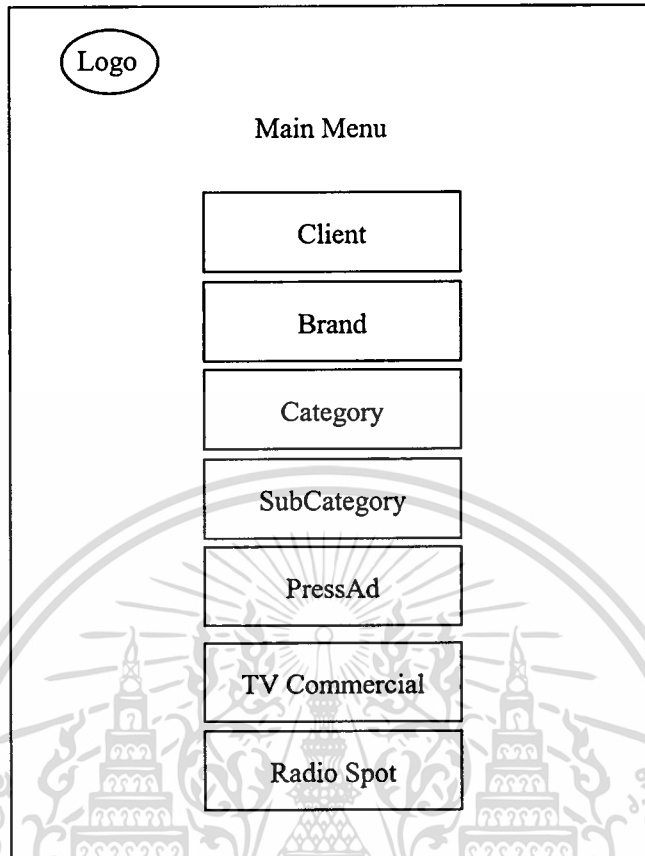
Logo

Username

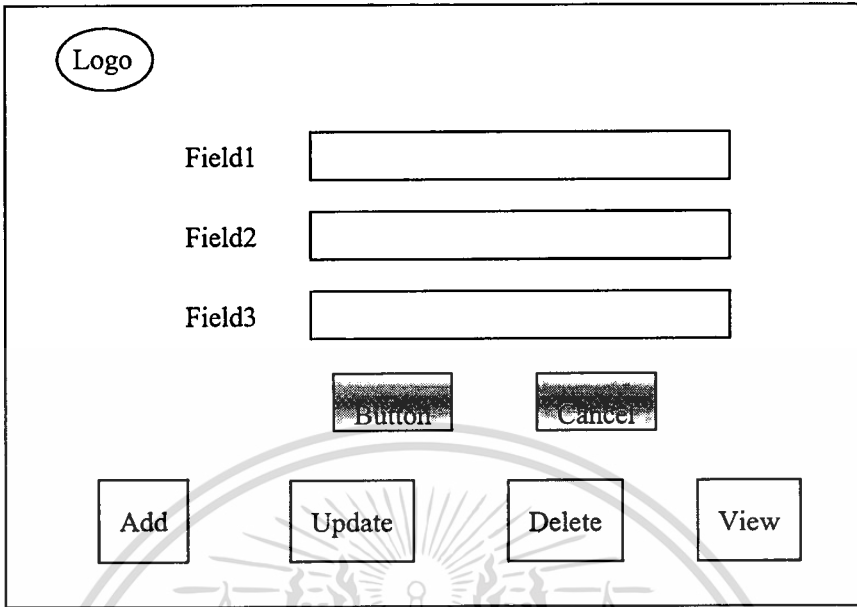
Password

รูปที่ 3.24 แสดง Layout ของหน้าจอการ Login เข้าสู่ระบบในส่วนของผู้ดูแลระบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.25 แสดง Layout ของหน้าจอหลักในส่วนของผู้ดูแลระบบ



รูปที่ 3.26 แสดง Layout ของหน้าจกรเพิ่ม แก้ไข ลบข้อมูลในส่วนของผู้ดูแลระบบ

สำหรับในส่วนของหน้าจกรเพิ่ม แก้ไข ลบข้อมูลในแต่ละตารางนั้นจะคล้าย ๆ กัน แตกต่างกันตรงฟิลด์ที่แสดงเท่านั้น ดังนั้นขอไม่แสดงรายละเอียดหน้าจกรของตารางอื่น ๆ

## บทที่ 4

### การพัฒนาโปรแกรมระบบงาน

ขั้นตอนการพัฒนาโปรแกรม คือ การนำสิ่งต่าง ๆ ที่ได้ออกแบบและศึกษาตั้งแต่เริ่มต้นมาพัฒนาเป็นระบบงานจริง ดังนั้นในบทนี้จะกล่าวถึงขั้นตอนการพัฒนาโปรแกรมระบบงาน

#### 4.1 สภาพแวดล้อมการพัฒนาระบบ

การพัฒนาระบบ พัฒนาในสภาพแวดล้อมซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบหลายอย่าง ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

##### 4.1.1 รายละเอียดทางด้านฮาร์ดแวร์

###### a) เครื่องเซิร์ฟเวอร์ ประกอบด้วย

- ซีพียู รุ่น Pentium II 200 MHz
- หน่วยความจำ ขนาด 98 MB
- ฮาร์ดดิสก์ 2.99 GB

###### b) เครื่องไคลเอนต์ ประกอบด้วย

- ซีพียู รุ่น Pentium
- หน่วยความจำ ขนาด 32 MB
- ฮาร์ดดิสก์ 1 GB

##### 4.1.2 รายละเอียดทางด้านซอฟต์แวร์

###### a) เครื่องเซิร์ฟเวอร์ ประกอบด้วย

- ระบบปฏิบัติการเครือข่าย Windows 2000 Advance Server
- ฐานข้อมูล MySQL
- Web Server IIS (Internet Information Server )
- ภาษา PHP

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### b) เครื่องไคลเอนต์ ประกอบด้วย

- Internet Explorer สำหรับดูผลการทดลอง
- Windows Media Player สำหรับดูผลการทดลอง

### 4.2 การจัดเตรียมสภาพแวดล้อมสำหรับการพัฒนาระบบ

ก่อนที่จะทำการพัฒนาระบบงาน จะต้องทำการจัดเตรียมสภาพแวดล้อมให้เหมาะสมกับการพัฒนา นั่นคือ การติดตั้งซอฟต์แวร์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนา เช่น ฐานข้อมูล MySQL , โมดูลต่าง ๆ ของ PHP

โปรแกรมดังกล่าวข้างต้นจะทำการติดตั้งที่เซิร์ฟเวอร์เท่านั้น ส่วนที่เครื่องไคลเอนต์ ไม่จำเป็นต้องติดตั้งซอฟต์แวร์อะไรพิเศษ

#### 4.2.1 การติดตั้งฐานข้อมูล MySQL

ฐานข้อมูล MySQL สามารถที่จะ Download ได้จาก <http://www.mysql.com/downloads> ที่ใช้ในระบบปฏิบัติการบน Windows

#### 4.2.2 การติดตั้ง PHP

สามารถที่จะ Downloads ได้ที่ <http://www.php.net/downloads> ที่ใช้ในระบบปฏิบัติการบน windows

### 4.3 การพัฒนาโปรแกรมในส่วนของงานเก็บรวบรวมข้อมูล

ในส่วนนี้จะทำหน้าที่ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแผนกต่าง ๆ มาทำเป็นไฟล์ดิจิทัล การทำงานในส่วนนี้จะทำงานเป็น Backend Process โดยมีขั้นตอนดังนี้

#### 4.3.1 การแปลงไฟล์วิดีโอเป็นดิจิทัล จะต้องใช้

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. การ์ดจับภาพวิดีโอ ( Capture Card ) พร้อมซอฟต์แวร์ในการ Capture
3. ซอฟต์แวร์เข้ารหัส MPEG จาก Xing Encoder
4. เครื่องเล่นวิดีโอ

การเริ่มต้นทำการ Capture จะต้องเปิด โปรแกรมการทำงานขึ้นมาก่อนแล้วเลือกไปที่ New

Project ซึ่งเป็นการเริ่มการทำงานกับไฟล์ใหม่ ๆ ซึ่งการ์ดจะทำหน้าที่รับสัญญาณภาพที่ถ่ายด้วย เครื่องเล่นวิดีโอเข้าสู่เครื่องคอมพิวเตอร์ โดยสัญญาณภาพจะถูกแปลงเป็นสัญญาณดิจิทัล เพื่อให้สามารถเก็บเข้าไปไว้ในฮาร์ดดิสก์ได้และที่สำคัญสัญญาณที่กลายเป็นดิจิทัลนั้นก็จะต้องอยู่ใน รูปแบบที่ตัวซอฟต์แวร์สามารถเข้าไปจัดการและประมวลผลได้ หลังจากนั้นนำไฟล์ที่ได้หลังจาก Capture จะเป็นไฟล์ avi มาเข้าการ Codec ให้เป็นไฟล์ Mpeg โดยใช้ซอฟต์แวร์ Xing Encoder ก็จะได้เป็นไฟล์ mpg

#### 4.3.2 การแปลงไฟล์เสียงเป็นดิจิทัล จะต้องใช้

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. การ์ดเสียง
3. เครื่องเล่นเทป
4. ซอฟต์แวร์สำหรับ Capture เสียง เช่น Sound Recorder

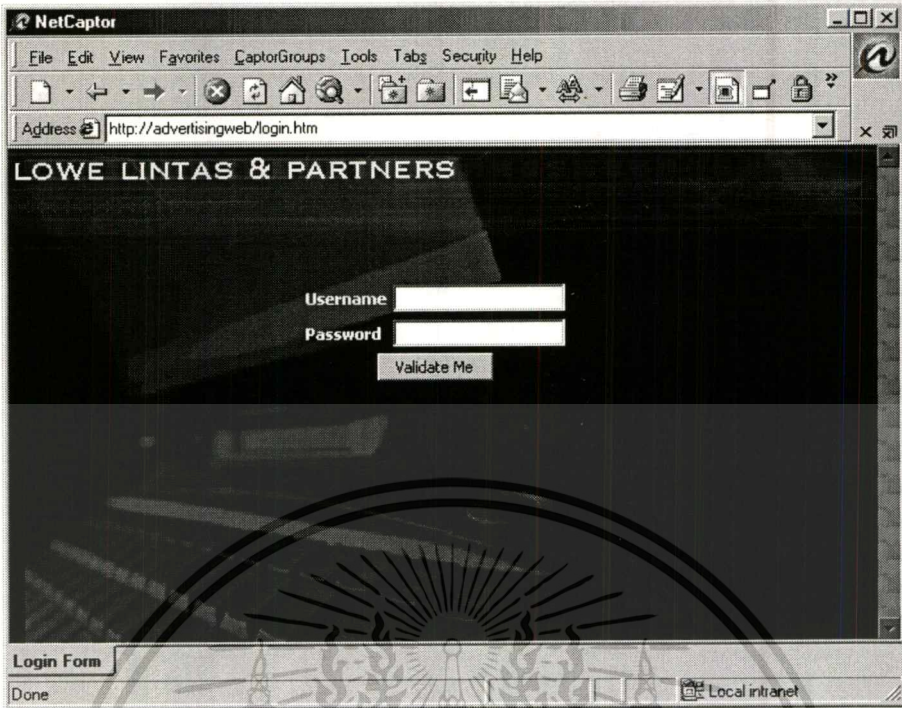
เตรียมเครื่องเล่นเสียงและต่อสายของ Line Out ของเครื่องเล่นที่ตัว ส่วนอีกด้านหนึ่งก็ต่อ เข้าช่อง Line In ของเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งมี Sound Card ที่มีช่อง Line In เพื่อนำเสียงจากแหล่ง เสียงเข้าสู่เครื่องคอมพิวเตอร์ และต่อสาย Line Out จาก Sound Card ไปที่ Speaker ด้วย เพื่อจะได้ ยินเสียงเวลา Record เปิดโปรแกรม Capture เสียงอาจจะเป็น Sound Recorder ของ Microsoft หรือ ซอฟต์แวร์ตัวใดก็ได้ ตั้งชื่อ File Project เปิดเสียงที่เครื่องเล่นเสียงแล้วกดปุ่ม Record ที่ Software เมื่อต้องการ Stop ก็กดหยุดแล้วบันทึก File ในรูปแบบ file คอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่จะลงท้ายด้วย นามสกุล .Wav

#### 4.4 การพัฒนาโปรแกรมในส่วนของกรดูแลระบบ

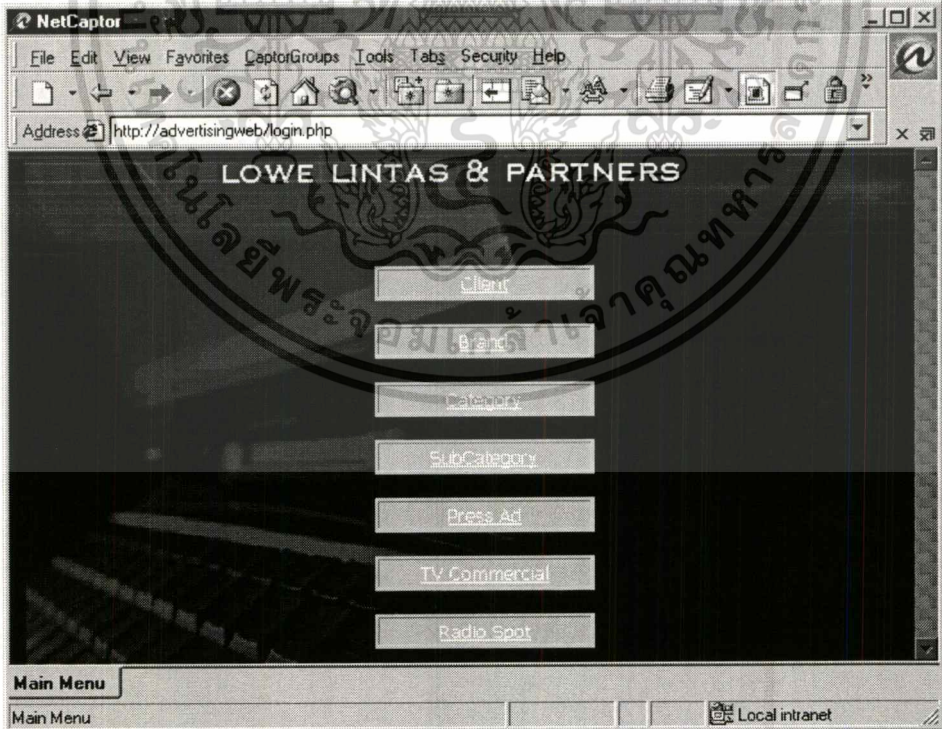
ในส่วนนี้จะเป็นส่วนของการติดต่อกับผู้ดูแลระบบ เพื่อให้สามารถดูแล บำรุงรักษาให้ ระบบทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

##### 4.4.1 การเพิ่มข้อมูล

- a) เริ่มทำงานด้วยการที่ผู้ดูแลระบบเข้าสู่ระบบด้วยชื่อผู้ใช้ “AdvertiseWeb”
- b) ระบบจะทำการตรวจสอบว่าชื่อผู้ใช้ และรหัสผ่านที่ใส่มาตรงกับที่ในฐานข้อมูลหรือไม่ ถ้า ตรงกันจะสามารถเข้าสู่การดูแลระบบได้ (รูปที่ 4.1 แสดงหน้าจอการเข้าสู่ระบบ และรูปที่ 4.2 แสดงหน้าจอในส่วนของการดูแลระบบ )



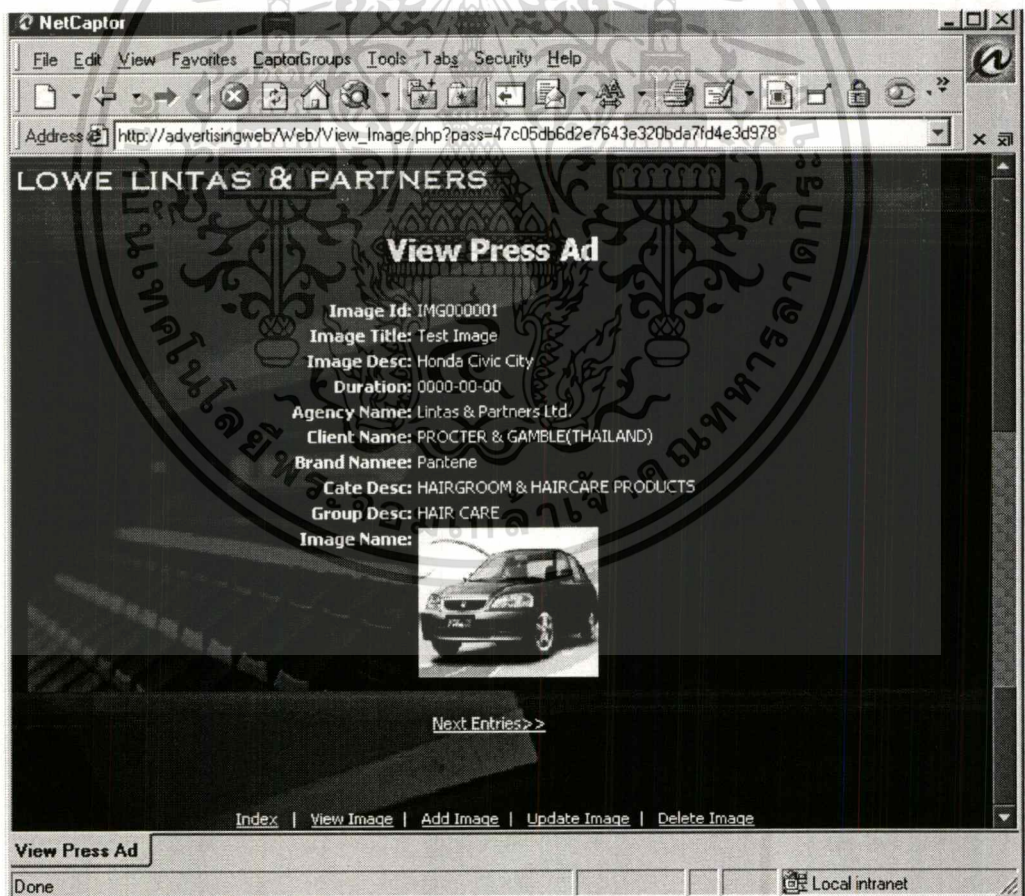
รูปที่ 4.1 ตัวอย่างหน้าจกรเข้าสู่ระบบ



รูปที่ 4.2 ตัวอย่างหน้าจกระบบการดูแลระบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- c) เมื่อผู้ดูแลเข้าสู่ระบบการดูแลแล้ว ผู้ดูแลสามารถที่จะทำการเพิ่ม แก้ไข เปลี่ยนแปลงข้อมูลได้ตามความต้องการ
- d) เมื่อผู้ดูแลเลือกชื่อตาราง จะเข้าสู่หน้าจอการทำงานของตารางนั้น ๆ และแสดงข้อมูลให้ดู
- e) เมื่อผู้ดูแลระบบคลิกเลือกตารางแล้ว จะเข้าสู่หน้าจอข้อมูล และมี Menu bar ข้างล่างให้เลือกว่าต้องการ เพิ่ม แก้ไข เปลี่ยนแปลงข้อมูลหรือ ลบข้อมูล (รูปที่ 4.3 แสดงหน้าจอการดูข้อมูล)
- f) เมื่อคลิกเลือกเพิ่ม CGI ที่ถูกเรียกใช้งานจะทำหน้าที่ในการสร้าง HTML ซึ่งจะแสดงฟิลด์ที่จำเป็นในการเพิ่มข้อมูล หากตารางใดมี Foreign Key CGI จะทำการดึง Key จากตารางที่เป็นเจ้าของ Foreign Key มาแสดงให้อ่าน โนมติ เพื่อจะได้ไม่เกิดปัญหาในเรื่องของการใส่ข้อมูลผิดพลาด
- g) เมื่อผู้ดูแลระบบคลิกที่ปุ่ม Add จะเป็นการเรียกใช้ CGI อีกตัวหนึ่งให้ทำการเพิ่มข้อมูลเข้าสู่ตาราง



รูปที่ 4.3 ตัวอย่างหน้าจอการดูข้อมูล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

NetCaptor

File Edit View Favorites CaptorGroups Tools Tabs Security Help

Address http://advertisingweb/Web/A\_image.php?pass=47c05db6d2e7643e320bda7fd4e3d978

LOWE LINTAS & PARTNERS

**Add PressAd**

Image ID : IMG101184

Image Title :

Image Description :

Date : 13/09/2001

Agency Name :

Client Name :

Brand Name :

Upload a File :

NOTE: ขนาดของไฟล์ไม่เกิน 500 KB

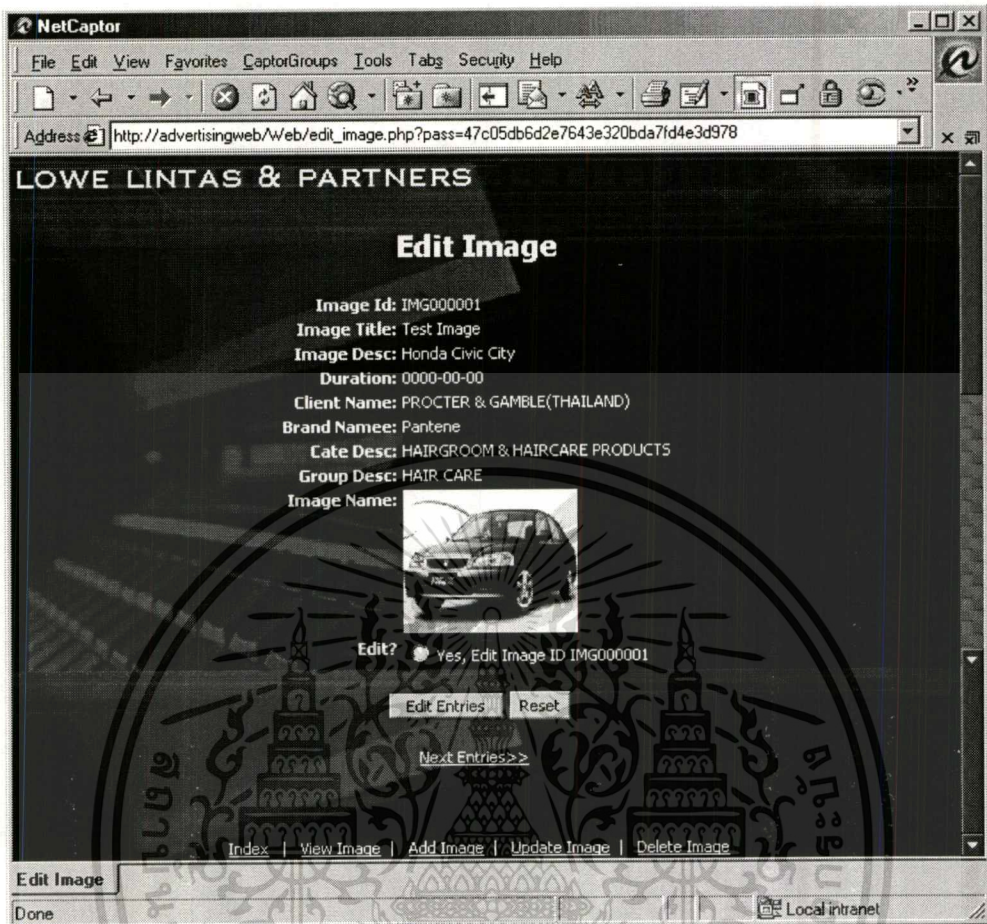
[Index](#) | [View Image](#) | [Add Image](#) | [Update Image](#) | [Delete Image](#)

Add PressAd

รูปที่ 4.4 ตัวอย่างหน้าจอสำหรับการเพิ่มข้อมูล

#### 4.4.2 การแก้ไขเปลี่ยนแปลงข้อมูล

- เมื่อผู้ดูแลระบบได้ตรวจสอบข้อมูลจากการแสดงข้อมูลในแต่ละหน้าจอแล้ว ในหน้าจอของการแสดงรายละเอียดของข้อมูล ผู้ดูแลสามารถที่จะแก้ไขเปลี่ยนแปลงข้อมูลจากฐานข้อมูลได้
- ถ้าผู้ดูแลต้องการที่จะแก้ไขข้อมูล ผู้ดูแลสามารถแก้ไขข้อมูลได้ทุกฟิลด์ที่สามารถเข้าไปแก้ไขได้ เพราะถ้าฟิลด์ใดที่ไม่สามารถแก้ไขได้จะแสดงในรูปของเท็กซ์ เมื่อทำการแก้ไขแล้วให้ผู้ดูแลระบบกดปุ่ม Update ซึ่งการกดปุ่มดังกล่าวจะเป็นการ Submit Form แล้วเรียกใช้ CGI เพื่อทำการแก้ไขข้อมูล ( รูปที่ 4.6 แสดงหน้าจอของการแก้ไขข้อมูล )



รูปที่ 4.5 ตัวอย่างหน้าจอสำหรับเลือกเรคคอร์ดที่ต้องการทำการแก้ไข

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

NetCaptor

File Edit View Favorites CaptorGroups Tools Tabs Security Help

Address [http://advertisingweb/Web/E\\_Image.php?pass=47c05db6d2e7643e320bda7fd4e3d978](http://advertisingweb/Web/E_Image.php?pass=47c05db6d2e7643e320bda7fd4e3d978)

## LOWE LINTAS & PARTNERS

### Confirm Changes

Image ID: IMG000001

Image Title:

Image Description:

Date:

Agency Name:

Change Agency:

Client Name:

Change Client:

Brand Name:

Change Brand:

[Index](#) | [View Image](#) | [Add Image](#) | [Update Image](#) | [Delete Image](#)

Confirm Changes

รูปที่ 4.6 ตัวอย่างหน้าจอสำหรับการแก้ไขเปลี่ยนแปลงข้อมูล

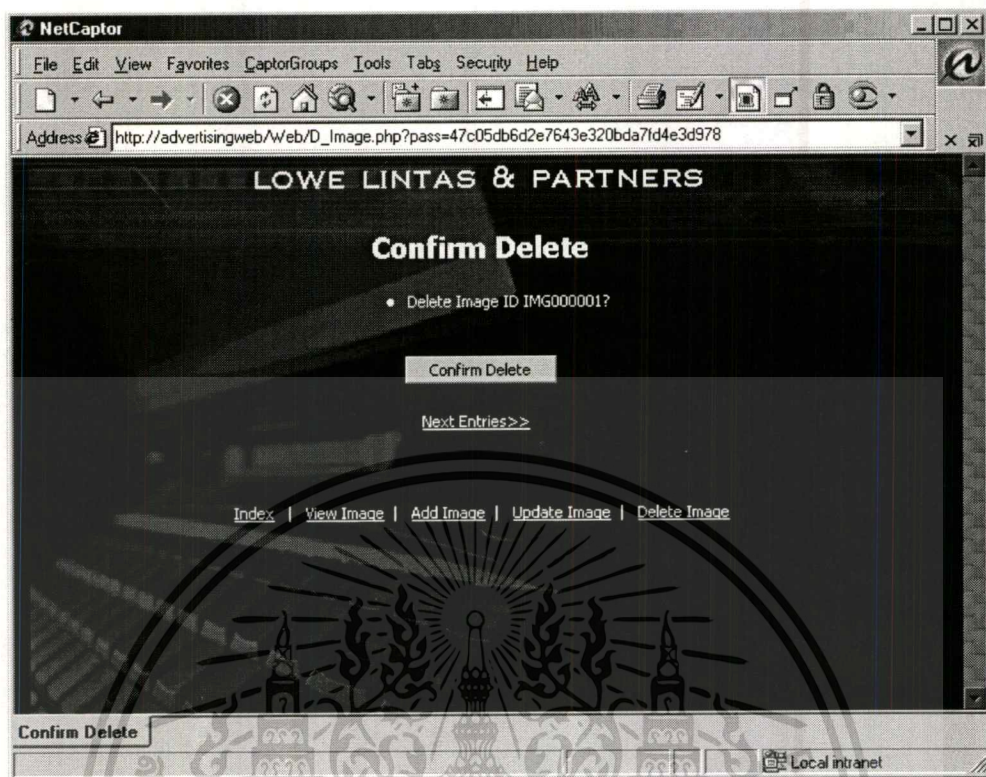
#### 4.4.3 การลบข้อมูล

- ผู้ดูแลระบบจะดูข้อมูลก่อนแล้ว เลือกเรคคอร์ดที่ต้องการจะลบ
- ถ้าผู้ดูแลระบบต้องการที่จะลบข้อมูลออกจากระบบ ผู้ดูแลสามารถที่จะกดปุ่ม Delete เพื่อทำการลบข้อมูลออกจากฐานข้อมูลได้



รูปที่ 4.7 ตัวอย่างหน้าจอสำหรับเลือกเรคคอร์ดที่ต้องการลบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.8 ตัวอย่างหน้าจอสำหรับการลบข้อมูล

ส่วนนี้เป็นตัวอย่างหน้าจอบางส่วนจากระบบ ซึ่งการทำงานของตารางอื่น ๆ จะมีการทำงานคล้าย ๆ กัน ดังนั้นขอไม่แสดงรายละเอียดหน้าจอของตารางอื่น ๆ

#### 4.6 การพัฒนาโปรแกรมในส่วนของผู้ใช้ระบบ

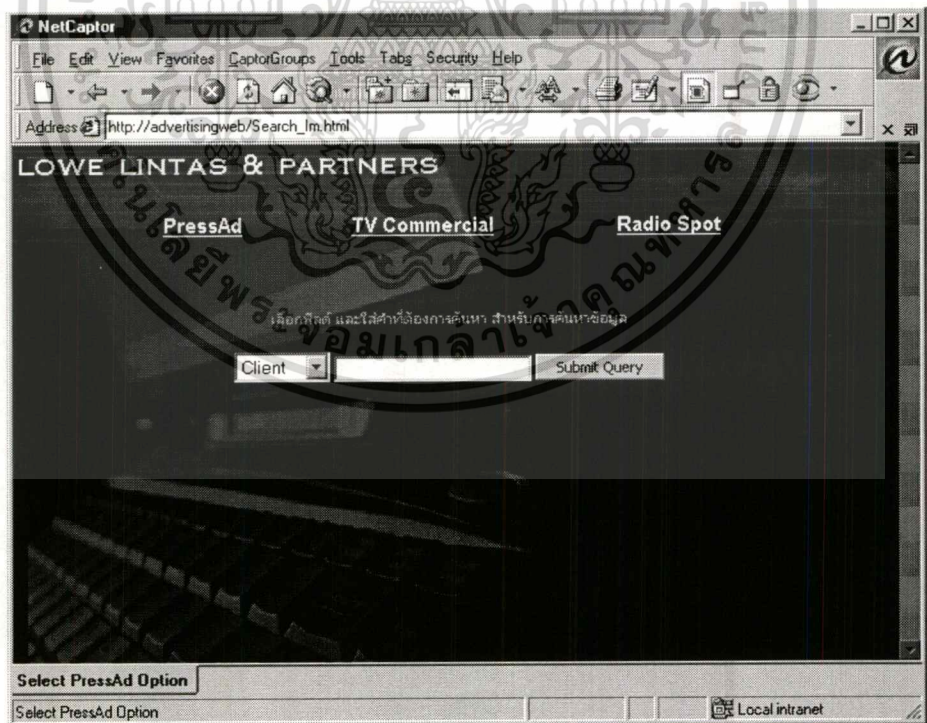
##### 4.6.1 การค้นหาข้อมูล

- ผู้ใช้จะป้อนข้อความที่ต้องการหา และเลือกว่าจะหาข้อมูลจากฟิลด์อะไร และเป็นข้อมูลจากสื่อไหน
- เมื่อผู้ใช้คลิกปุ่ม Submit Query CGI จะทำการสร้าง HTML และแสดงผลข้อมูลที่ได้ ถ้ามีหลายหน้าก็แสดงหน้าที่ด้านล่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

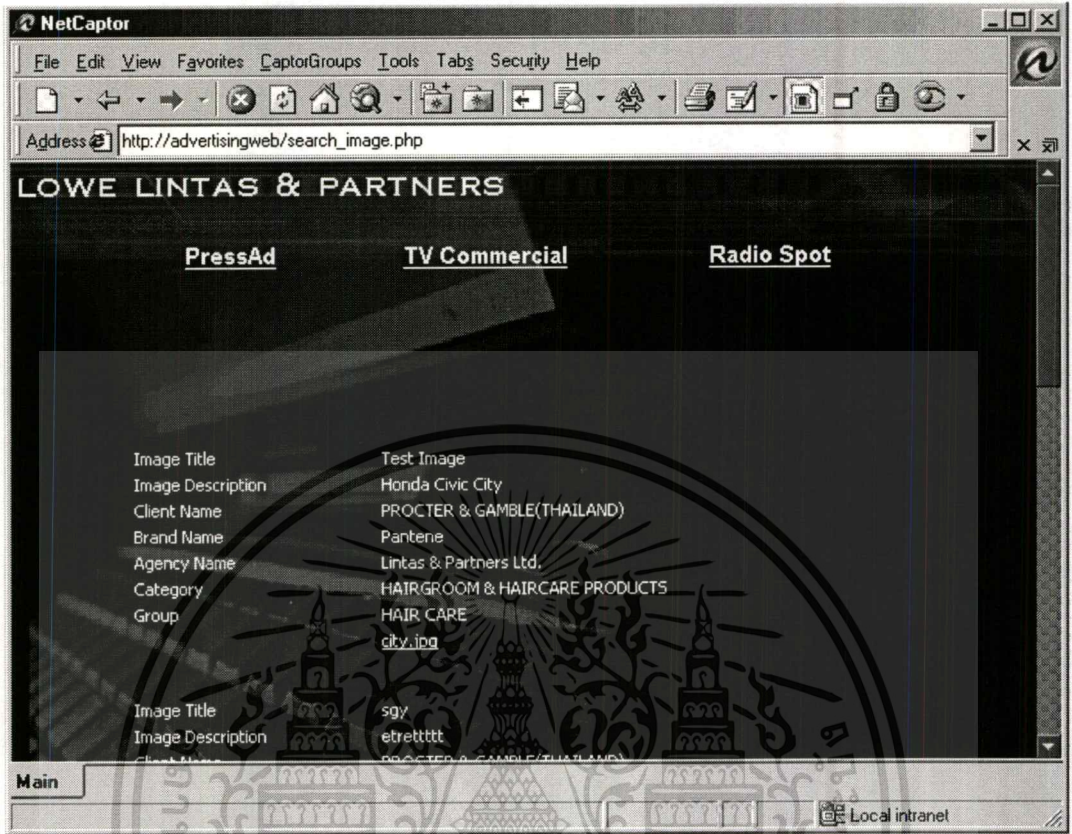


รูปที่ 4.9 ตัวอย่างหน้าจอหลักในส่วนของผู้ใช้ระบบ



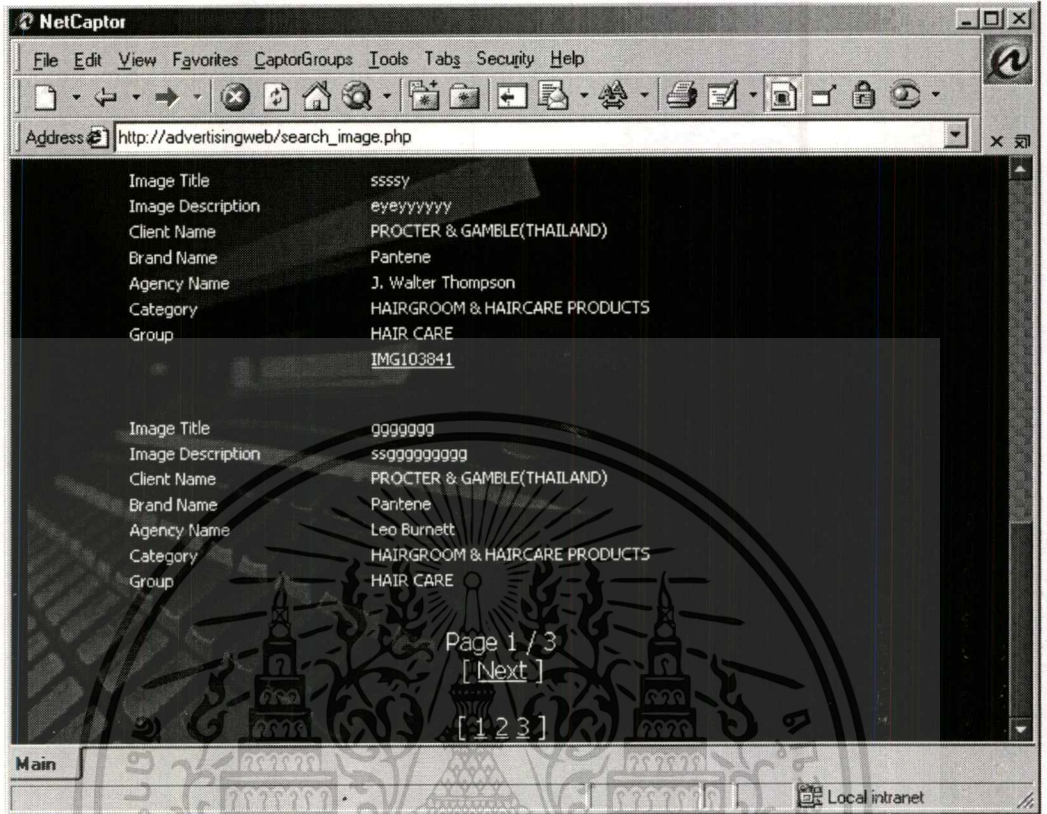
รูปที่ 4.10 ตัวอย่างหน้าจอที่ผู้ใช้เลือกหาข้อมูลจากสื่อไหน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.11 ตัวอย่างหน้าจอการแสดงผลข้อมูลที่ได้ออกจากการค้นหา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.12 ตัวอย่างหน้าจอส่วนล่างของหน้าจอแสดงรายละเอียดของข้อมูล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### ผลการดำเนินงาน และบทสรุป

#### 5.1 ผลการดำเนินงาน

ผลที่ได้จากการศึกษา และพัฒนาระบบงาน มีดังนี้

1. ระบบงานซึ่งสามารถเก็บรวบรวมข้อมูลสื่อโฆษณาได้
2. ระบบงานซึ่งสามารถที่จะสามารถค้นหาข้อมูลและแสดงผลได้จากบราวเซอร์

#### 5.2 สรุป

จากการศึกษาและพัฒนาระบบงาน Catalog System for Advertising on Web-base เพื่อเพิ่มศักยภาพของช่องทางการสื่อสารที่เกิดขึ้นในโลกไซเบอร์สเปซ การพัฒนาในแต่ละยุคของโลก IT ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายด้าน ในการพัฒนาให้ออกแบบมาให้เข้ากันได้กับเทคโนโลยีสมัยใหม่ และเพื่อให้เกิดความพอใจสูงสุดของผู้ใช้ ต้องใช้ทั้งศาสตร์และศิลป์ในการออกแบบให้ครอบคลุมการใช้งานแก่ความต้องการของคนกลุ่มใหญ่ในบริษัทหรือองค์กร ต้องรอให้ผู้ใช้เข้ามาสัมผัสและลองใช้งานดู อาจจะต้องมีหลายส่วนที่ต้องเพิ่มหรือปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้น

## บรรณานุกรม

น้ำทิพย์ วิภาวิน. 2542. **ห้องสมุดยุคใหม่กับไอที**. กรุงเทพฯ : SUM Publishing Department

ไพศาล โมลิสกุลมงคล,น.ต. 2544. **พัฒนา Web Database ด้วย PHP**. กรุงเทพฯ : ไทยเจริญการพิมพ์

อำไพ พรประเสริฐ. 2540. **การวิเคราะห์และออกแบบระบบ**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	นางสาววรรณพร ศุภศิษฐ์
วัน เดือน ปี ที่เกิด	22 มีนาคม 2514
ประวัติการศึกษา	ระดับชั้นประถมศึกษา โรงเรียนโยนออฟอาร์ค ระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนวัดสังเวช ระดับอุดมศึกษา (ปริญญาตรี) มหาวิทยาลัยหอการค้า
ประวัติการทำงาน	เป็นพนักงานบริษัท ลินตาส (ประเทศไทย) จำกัด



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้