คู่มือการปฏิบัติการ

(Work Manual)

เรื่อง

การขอประชาสัมพันธ์ข่าวบนเว็บไซต์มหาวิทยาลัย

จัดทำโดย

ศูนย์คอมพิวเตอร์

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง

2563

คำนำ

การจัดทำเอกสารคู่มือการปฏิบัติฝ่ายงานพัฒนาสื่อและคอมพิวเตอร์กราฟิก ฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อใช้เป็นแนวทางในการจัดดำเนินงานของงานพัฒนาสื่อและคอมพิวเตอร์กราฟิก สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศและจากประสบการณ์การทำงาน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่ออำนวยความสะดวกให้ผู้มาใช้บริการได้รับทราบและเข้าใจขั้นตอนของการปฏิบัติงานในฝ่ายงานพัฒนาสื่อและคอมพิวเตอร์กราฟิกได้อย่างถูกต้อง ทั้งนี้ ได้แนบเอกสารแบบฟอร์มและตัวอย่างไว้ในคู่มือฉบับนี้แล้ว

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่าขั้นตอนรายละเอียดในคู่มือการปฏิบัติงาน ฝ่ายงานพัฒนาสื่อและคอมพิวเตอร์กราฟิกฉบับนี้ จะเป็นประโยชน์แก่ท่านผู้ใช้บริการได้บ้างไม่มากก็น้อย และหากมีข้อเสนอแนะใด ๆ เพิ่มเติม อันจะเป็นประโยชน์ต่องานนี้ ฝ่ายงานพัฒนาสื่อและคอมพิวเตอร์กราฟิกยินดีรับไว้พิจารณา กรุณาแจ้งความจำนงได้ที่ สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง

จักขอบพระคุณยิ่ง

ภาสกร สีเหลือง
นักวิชาการคอมพิวเตอร์
02/027/2563

สารบัญ

หน้า

1. วัตถุประสงค์ของการจัดทำคู่มือ.....1
2. ขอบเขต.....1
3. คำจำกัดความ.....1
4. หน้าที่ความรับผิดชอบ.....1
5. การตรวจเอกสาร(ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง).....2
6. ผังกระบวนการปฏิบัติงาน (Flowchart).....13
7. ขั้นตอนการปฏิบัติงาน.....14
8. แนวทางการปฏิบัติของบุคลากร.....15
9. มาตรฐานคุณภาพงาน.....15
10. ระบบติดตามประเมินผล.....15
11. แบบฟอร์มที่ใช้.....15
12. ปัญหา/ความเสี่ยงสำคัญที่พบในการปฏิบัติงานและแนวทางการแก้ไขปัญหา.....15
13. บรรณานุกรม.....15

ภาคผนวก

ก. ตัวอย่างแบบฟอร์ม

ข. ประวัติของผู้จัดทำ

คู่มือปฏิบัติงานหลักศูนย์คอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง
เรื่อง การขอประชาสัมพันธ์ข่าวบนเว็บไซต์มหาวิทยาลัย

1. วัตถุประสงค์ของการจัดทำคู่มือ

1.1 เพื่อใช้เป็นคู่มือปฏิบัติงานประชาสัมพันธ์ข่าวสารของมหาวิทยาลัยราชภัฏลำปางบนเครือขาย Internet

1.2 เพื่อมั่นใจได้วาระบบการประชาสัมพันธ์ข่าวสารได้อยางมีประสิทธิภาพและมีความทันสมัยอยู่เสมอ

1.3 เพื่อให้การปฏิบัติงานในปัจจุบันเป็นมาตรฐานเดียวกัน

1.4 เพื่อให้ผู้ปฏิบัติงานทราบและเข้าใจว่าควรทำอะไรก่อนและหลัง

1.5 เพื่อให้ผู้ปฏิบัติงานทราบว่าควรปฏิบัติงานอย่างไร เมื่อใด กับใคร

1.6 เพื่อให้การปฏิบัติงานสอดคล้องกับนโยบาย วิสัยทัศน์ ภารกิจ และเป้าหมายขององค์กร

1.7 เพื่อให้ผู้บริหารติดตามงานได้ทุกขั้นตอน

1.8 เพื่อใช้เป็นเอกสารอ้างอิงในการทำงาน

1.9 เพื่อใช้เป็นสื่อในการประสานงาน

2. ขอบเขต

ครอบคลุมถึงขั้นตอนและหลักเกณฑ์การขอประชาสัมพันธ์ข่าวสารของหน่วยงานในมหาวิทยาลัยและหน่วยงานภายนอก ตั้งแต่การวิเคราะห์ การวางแผนการ การดำเนินการ และการตรวจติดตาม

3. คำจำกัดความ

เว็บไซต์ หมายถึงหน้าเว็บเพจหลายหน้าซึ่งเชื่อมโยงกัน สวนใหญ่จัดทำขึ้น เพื่อนำเสนอข้อมูลผ่าน คอมพิวเตอร์ โดยถูกจัดเก็บไว้บนเครือขายอินเทอรเน็ต หน้าแรกของเว็บไซต์ที่เก็บไว้ที่ชื่อหลักจะ เรียกวาโฮมเพจ เว็บไซต์โดยทั่วไปจะให้บริการแกผู้ใช้ฟรี แต่ในขณะเดียวกันบางเว็บไซต์ จำเป็นต้องมีการสมัครสมาชิกและเสียค่าบริการเพื่อที่จะดูข้อมูล ในเว็บไซต์นั้น ซึ่งได้แก่ข้อมูลทาง วิชาการ ข้อมูลตลาดหลักทรัพย์ หรือข้อมูลสื่อต่าง ๆ ผู้ทำเว็บไซต์มีหลากหลายระดับ ตั้งแต่สร้าง เว็บไซต์ส่วนตัว จนถึงระดับเว็บไซต์สำหรับธุรกิจหรือองค์กรต่าง ๆ

4. หน้าที่ความรับผิดชอบ

4.1 ติดต่อประสานงานกับหน่วยงานที่มีความต้องการประชาสัมพันธ์บนช่องทางประชาสัมพันธ์ของมหาวิทยาลัย

4.2 คิดวิเคราะห์ และดำเนินการจัดทำรูปแบบการเผยแพร่ข้อมูลผ่านระบบเครือข่าย Internet ให้ครอบคลุมถึง Platform และอุปกรณ์ต่างๆ

4.3 ตรวจสอบและทดสอบรูปแบบการจัดทำบน Platform และอุปกรณ์ต่างๆ

4.4 เผยแพร่ข้อมูลเพื่อการประชาสัมพันธ์ข่าวสารที่ได้รับการร้องขอ

5. การตรวจเอกสาร(ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง)

5.1 ทฤษฎีการออกแบบ

ทฤษฎีการออกแบบเว็บไซต์ หลักการออกแบบเว็บไซต์ เว็บไซต์เป็นสื่อที่ได้รับความนิยมอย่างมากบนอินเตอร์เน็ต ซึ่งเว็บไซต์เป็นสื่อที่อยู่ในความควบคุมของผู้ใช้โดยสมบูรณ์ กล่าวคือ ผู้ใช้สามารถตัดสินใจเลือกได้ว่าจะดูเว็บไซต์ใดและจะไม่เลือกดูเว็บไซต์ใด ได้ตามต้องการ จึงทำให้ผู้ใช้ไม่มีความอดทนต่ออุปสรรคและปัญหาที่เกิดจากการออกแบบเว็บไซต์ผิดพลาดถ้าผู้ใช้เห็นว่าเว็บที่กำลังดูอยู่นั้นไม่มีประโยชน์ต่อตัวเขา หรือไม่เข้าใจว่าเว็บไซต์นี้จะใช้งานอย่างไร เขาก็สามารถที่จะเปลี่ยนไปดูเว็บไซต์อื่นๆ ได้อย่างรวดเร็ว เนื่องจากในปัจจุบันมีเว็บไซต์อยู่มากมาย และยังมีเว็บไซต์ที่เกิดขึ้นใหม่ ๆ ทุกวัน ผู้ใช้จึงมีทางเลือกมากขึ้น และสามารถเปรียบเทียบคุณภาพของเว็บไซต์ต่าง ๆ ได้เอง เว็บไซต์ที่ได้รับการออกแบบอย่างสวยงาม มีการใช้งานที่สะดวก ย่อมได้รับความสนใจจากผู้ใช้มากกว่าเว็บไซต์ที่ดูสับสนวุ่นวาย มีข้อมูลมากมายแต่หาอะไรไม่เจอ นอกจากนี้ยังใช้เวลาในการแสดงผลแต่ละหน้านานเกินไป ซึ่งปัญหาเหล่านี้ล้วนเป็นผลมาจากการออกแบบเว็บไซต์ไม่ดีทั้งสิ้น ดังนั้น การออกแบบเว็บไซต์จึงเป็นกระบวนการสำคัญในการสร้างเว็บไซต์ ให้ประทับใจผู้ใช้ ทำให้เขาอยากกลับเข้ามาเว็บไซต์เดิมอีกในอนาคต ซึ่งนอกจากต้องพัฒนาเว็บไซต์ที่ดีมีประโยชน์แล้ว ยังต้องคำนึงถึงการแข่งขันกับเว็บไซต์อื่น ๆ อีกด้วย องค์ประกอบของการออกแบบเว็บไซต์ การออกแบบเว็บไซต์ที่มีประสิทธิภาพนั้นต้องคำนึงถึง องค์ประกอบสำคัญดังต่อไปนี้

1. ความเรียบง่าย (Simplicity) หมายถึง การจำกัดองค์ประกอบเสริมให้เหลือเฉพาะองค์ประกอบหลัก กล่าวคือในการสื่อสารเนื้อหากับผู้ใช้นั้น ต้องเลือกเสนอสิ่งที่ต้องการนำเสนอจริง ๆ ออกมาในส่วนของกราฟิก สีสัน ตัวอักษรและภาพเคลื่อนไหว ต้องเลือกให้พอเหมาะ ถ้าหากมีมากเกินไปจะรบกวนสายตาและสร้างความรำคาญต่อผู้ใช้ตัวอย่างเว็บไซต์ที่ได้รับการออกแบบที่ดี ได้แก่ เว็บไซต์ของบริษัทใหญ่ ๆ อย่างเช่น Apple Adobe Microsoft หรือ Kokia ที่มีการออกแบบเว็บไซต์ในรูปแบบที่เรียบง่าย ไม่ซับซ้อน และใช้งานอย่างสะดวก

2. ความสม่ำเสมอ (Consistency) หมายถึง การสร้างความสม่ำเสมอให้เกิดขึ้นตลอดทั้งเว็บไซต์ โดยอาจเลือกใช้รูปแบบเดียวกันตลอดทั้งเว็บไซต์ก็ได้ เพราะถ้าหากว่าแต่ละหน้าในเว็บไซต์นั้นมีความแตกต่างกันมากจนเกินไป อาจทำให้ผู้ใช้เกิดความสับสนและไม่แน่ใจว่ากำลังอยู่ในเว็บไซต์เดิมหรือไม่ เพราะฉะนั้นการออกแบบเว็บไซต์ในแต่ละหน้าควรที่จะมีรูปแบบ สไตล์ของกราฟิก ระบบเนวิเกชั่น (Navigation) และโทนสีที่มีความคล้ายคลึงกันตลอดทั้งเว็บไซต์

3. ความเป็นเอกลักษณ์ (Identity) ในการออกแบบเว็บไซต์ต้องคำนึงถึงลักษณะขององค์กรเป็นหลัก เนื่องจากเว็บไซต์จะสะท้อนถึงเอกลักษณ์และลักษณะขององค์กร การเลือกใช้ตัวอักษร ชุดสี รูปภาพหรือกราฟิก จะมีผลต่อรูปแบบของเว็บไซต์เป็นอย่างมาก ตัวอย่างเช่น ถ้าต้องออกแบบเว็บไซต์ของธนาคาร แต่กลับเลือกสีสันและกราฟิกมากมาย อาจทำให้ผู้ใช้คิดว่าเป็นเว็บไซต์ของสวนสนุกซึ่งส่งผลต่อความเชื่อถือขององค์กรได้

4. เนื้อหา (Useful Content) ถือเป็นสิ่งสำคัญที่สุดในเว็บไซต์ เนื้อหาในเว็บไซต์ต้องสมบูรณ์และได้รับการปรับปรุงพัฒนาให้ทันสมัยอยู่เสมอ ผู้พัฒนาต้องเตรียมข้อมูลและเนื้อหาที่ผู้ใช้ต้องการให้ถูกต้องและสมบูรณ์ เนื้อหาที่สำคัญที่สุดคือเนื้อหาที่ทีมผู้พัฒนาสร้างสรรค์ขึ้นมาเอง และไม่ไปซ้ากับเว็บอื่น เพราะจะถือเป็นสิ่งที่ดึงดูดผู้ใช้ให้เข้ามาเว็บไซต์ได้เสมอ แต่ถ้าเป็นเว็บที่ลิงค์ข้อมูลจากเว็บอื่น ๆ มาเมื่อใดก็ตามที่ผู้ใช้ทราบว่า ข้อมูลนั้นมาจากเว็บใดผู้ใช้ก็ไม่จำเป็นต้องกลับมาใช้งานลิงค์เหล่านั้นอีก

5. ระบบเนวิเกชั่น (User-Friendly Navigation) เป็นส่วนประกอบที่มีความสำคัญต่อเว็บไซต์มาก เพราะจะช่วยไม่ให้ผู้ใช้เกิดความสับสนระหว่างดูเว็บไซต์ ระบบเนวิเกชั่นจึงเปรียบเสมือนป้ายบอกทาง ดังนั้นการออกแบบเนวิเกชั่น จึงควรให้เข้าใจง่าย ใช้งานได้สะดวก ถ้ามีการใช้กราฟิกก็ควรสื่อความหมาย ตำแหน่งของการวางเนวิเกชั่นก็ควรวางให้สม่ำเสมอ เช่น อยู่ตำแหน่งบนสุดของทุกหน้าเป็นต้น ซึ่งถ้าจะให้ดีเมื่อมีเนวิเกชั่นที่เป็นกราฟิกก็ควรเพิ่มระบบเนวิเกชั่น ที่เป็นตัวอักษรไว้ส่วนล่างด้วย เพื่อช่วยอำนวยความสะดวกให้กับผู้ใช้ที่ยกเลิกการแสดงผลภาพกราฟิกบนเว็บบราวเซอร์

6. คุณภาพของสิ่งที่ปรากฏให้เห็นในเว็บไซต์ (Visual Appeal) ลักษณะที่น่าสนใจของเว็บไซต์นั้น ขึ้นอยู่กับความชอบส่วนบุคคลเป็นสำคัญ แต่โดยรวมแล้วก็สามารถสรุปได้ว่าเว็บไซต์ที่น่าสนใจนั้นส่วนประกอบต่าง ๆ ควรมีคุณภาพ เช่น กราฟิกควรสมบูรณ์ไม่มีรอยหรือขอบขั้นบันได้ให้เห็น ชนิดตัวอักษรอ่านง่ายสบายตา มีการเลือกใช้โทนสีที่เข้ากันอย่างสวยงาม เป็นต้น

7. ความสะดวกของการใช้ในสภาพต่าง ๆ (Compatibility) การใช้งานของเว็บไซต์นั้นไม่ควรมีขอบจำกัด กล่าวคือ ต้องสามารถใช้งานได้ดีในสภาพแวดล้อมที่หลากหลาย ไม่มีการบังคับให้ผู้ใช้ต้องติดตั้งโปรแกรมอื่นใดเพิ่มเติม นอกเหนือจากเว็บบราวเซอร์ ควรเป็นเว็บที่แสดงผลได้ดีในทุกระบบปฏิบัติการ สามารถแสดงผลได้ในทุกความละเอียดหน้าจอ ซึ่งหากเป็นเว็บไซต์ที่มีผู้ใช้บริการมากและกลุ่มเป้าหมายหลากหลายควรให้ความสำคัญกับเรื่องนี้ให้มาก

8. ความคงที่ในการออกแบบ (Design Stability) ถ้าต้องการให้ผู้ใช้งานรู้สึกว่าเว็บไซต์มีคุณภาพ ถูกต้องและเชื่อถือได้ ควรให้ความสำคัญกับการออกแบบเว็บไซต์เป็นอย่างมาก ต้องออกแบบวางแผนและเรียบเรียงเนื้อหาอย่างรอบคอบ ถ้าเว็บที่จัดทำขึ้นอย่างลวก ๆ ไม่มีมาตรฐานการออกแบบและระบบการจัดการข้อมูล ถ้ามีปัญหามากขึ้นอาจส่งผลให้เกิดปัญหาและทำให้ผู้ใช้หมดความเชื่อถือ

9. ความคงที่ของการทำงาน (Function Stability) ระบบการทำงานต่าง ๆ ในเว็บไซต์ควรมีความถูกต้องแน่นอน ซึ่งต้องได้รับการออกแบบสร้างสรรค์และตรวจสอบอยู่เสมอ ตัวอย่างเช่น ลิงค์ต่าง ๆ ในเว็บไซต์ ต้องตรวจสอบว่ายังสามารถลิงค์ข้อมูลได้ถูกต้องหรือไม่ เพราะเว็บไซต์อื่นอาจมีการเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา ปัญหาที่เกิดจากลิงค์ ก็คือ ลิงค์ขาด ซึ่งพบได้บ่อยเป็นปัญหาที่สร้างความรำคาญกับผู้ใช้เป็นอย่างมาก การออกแบบเว็บไซต์ในการออกแบบเว็บไซต์นั้นประกอบด้วยกระบวนการต่าง ๆ มากมาย เช่น การออกแบบโครงสร้าง ลักษณะหน้าตา หรือการเขียนโปรแกรม แต่มีหลายคนที่พัฒนาเว็บไซต์ โดยขาดการวางแผนและทำงานไม่เป็นระบบ ตัวอย่างเช่น การลงมือออกแบบโดยการใช้โปรแกรมช่วยสร้างเว็บ เนื้อหาและรูปแบบก็เป็นไปตามที่นึกขึ้นได้ขณะนั้น และเมื่อเห็นว่าดูดีแล้วก็เปิดตัวเลย ทาให้เว็บนั้นมีเป้าหมายและแนวทางที่ไม่แน่นอน ผลลัพธ์ที่ได้จึงเสี่ยงกับความล้มเหลวค่อนข้างมาก ความล้มเหลวที่พบเห็นได้ทั่วไป ได้แก่ เว็บที่แสดงข้อความว่าอยู่ระหว่างการก่อสร้าง (Under Construction หรือ Coming soon) ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการขาดการวางแผนที่ดีบางเว็บถือได้ว่าตายไปแล้ว เนื่องจากข้อมูลไม่ทันสมัย ขาดการพัฒนาปรับปรุงเทคโนโลยีล้าสมัย ลิงค์ผิดพลาด สิ่งเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงการขาดการดูแล ตรวจสอบและพัฒนาให้ทันสมัยอยู่เสมอ การออกแบบเว็บไซต์อย่างถูกต้องจะช่วยลดความผิดพลาดเหล่านี้และช่วยลดความเสี่ยงที่จะทำให้เว็บประสบความล้มเหลว การออกแบบเว็บไซต์ที่ดีต้องอาศัยการออกแบบและจัดระบบข้อมูลอย่างเหมาะสม กระบวนการแรกของการออกแบบเว็บไซต์คือการกำหนดเป้าหมายของเว็บไซต์ กำหนดกลุ่มผู้ใช้ ซึ่งการจะให้ได้มาซึ่งข้อมูล ผู้พัฒนาต้องเรียนรู้ผู้ใช้ หรือจำลองสถานการณ์ สิ่งเหล่านี้จะช่วยให้

สามารถออกแบบเนื้อหาและการใช้งานเว็บไซต์ได้อย่างเหมาะสม ตรงกับความต้องการของผู้ใช้อย่างแท้จริง กำหนดเป้าหมายของเว็บไซต์ ขั้นตอนแรกของการออกแบบเว็บไซต์ คือการกำหนดเป้าหมายของเว็บไซต์ให้แน่ชัดเสียก่อน เพื่อจะได้ออกแบบการใช้งานได้ตรงกับเป้าหมายที่ได้ตั้งเอาไว้ โดยทั่วไปมักจะเข้าใจว่าการทำเว็บไซต์มีจุดมุ่งหมายเพื่อบริการข้อมูลของหน่วยงานหรือองค์กรเท่านั้น แต่ในความเป็นจริงแล้ว เว็บไซต์แต่ละแห่งก็จะมีเป้าหมายของตนเองแตกต่างกันออกไป

กำหนดกลุ่มผู้ใช้เป้าหมาย ผู้ออกแบบเว็บไซต์จำเป็นต้องทราบกลุ่มผู้ใช้เป้าหมายที่เข้ามาใช้บริการเว็บไซต์ เพื่อที่จะได้ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้อย่างชัดเจน ตัวอย่างเช่นเว็บไซต์ที่มีกลุ่มผู้ใช้หลากหลาย เช่น เซิร์ชเอ็นจิน และเว็บไดเรกทอรี่ แต่เว็บไซต์ส่วนใหญ่นั้นจะตอบสนองความต้องการเฉพาะกลุ่มเท่านั้น ไม่สำหรับทุกคน เพราะคุณไม่สามารถตอบสนองความต้องการของคนที่หลากหลายได้ในเว็บไซต์เดียว สิ่งที่ผู้ใช้ต้องการจากเว็บหลังจากที่ได้เป้าหมายและกลุ่มเป้าหมายของเว็บไซต์แล้ว ลำดับต่อไปคือการออกแบบเว็บไซต์เพื่อดึงดูดผู้ใช้งานให้ได้นานที่สุด ด้วยการสร้างสิ่งที่น่าสนใจเพื่อดึงดูดผู้ใช้โดยทั่วไปแล้ว สิ่งที่ผู้ใช้คาดหวังจากการเข้าชมเว็บไซต์หนึ่งได้แก่

- ข้อมูลและการใช้งานที่เป็นประโยชน์
- ข่าวและข้อมูลที่น่าสนใจ
- การตอบสนองต่อผู้ใช้
- ความบันเทิง
- ของฟรี

ข้อมูลหลักที่ควรมีอยู่ในเว็บไซต์ เมื่อทราบถึงความต้องการที่ผู้ใช้ต้องการได้รับเมื่อเข้าชมเว็บไซต์หนึ่ง ๆ แล้ว ก็ออกแบบเว็บไซต์ให้มีข้อมูลที่ผู้ใช้ต้องการ ซึ่งข้อมูลต่อไปนี้ เป็นสิ่งที่ผู้ใช้ส่วนใหญ่คาดหวังจะได้รับเมื่อเข้าไปชมเว็บไซต์

- ข้อมูลเกี่ยวกับบริษัท
- รายละเอียดของผลิตภัณฑ์
- ข่าวความคืบหน้าและข่าวจากสื่อมวลชน
- คาถามยอดนิยม
- ข้อมูลในการติดต่อ

ออกแบบหน้าเว็บไซต์ (Page Design) หน้าเว็บเป็นสิ่งแรกที่ผู้ใช้จะได้เห็นขณะที่เปิดเข้าสู่เว็บไซต์ และยังเป็นสิ่งแรกที่แสดงถึงประสิทธิภาพในการออกแบบเว็บไซต์อีกด้วย หน้าเว็บจึงเป็นสิ่งสำคัญมาก เพราะเป็นสื่อกลางให้ผู้ชมสามารถใช้ประโยชน์จากข้อมูลของระบบงานของเว็บไซต์นั้นได้ โดยปกติหน้าเว็บจะประกอบด้วย รูปภาพ ตัวอักษร สีพื้น ระบบเนวิเกชั่น และองค์ประกอบอื่น ๆ ที่ช่วยสื่อความหมายของเนื้อหาและอำนวยความสะดวกต่อการใช้งาน

หลักสำคัญในการออกแบบหน้าเว็บก็คือ การใช้รูปภาพและองค์ประกอบต่าง ๆ ร่วมกันเพื่อสื่อความหมายเกี่ยวกับเนื้อหาหรือลักษณะสาคัญของเว็บไซต์ โดยมีเป้าหมายสำคัญเพื่อการสื่อความหมายที่ชัดเจนและน่าสนใจบนพื้นฐานของความเรียบง่ายและความสะดวกของผู้ใช้ การออกแบบเว็บไซต์ ต้องคำนึงถึง

1. ความเรียบง่าย ได้แก่ มีรูปแบบที่เรียบง่าย ไม่ซับซ้อน และใช้งานได้สะดวก ไม่มีกราฟิกหรือตัวอักษรที่เคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา ชนิดและสีของตัวอักษรไม่มากจนเกินไปทำให้วุ่นวาย

2. ความสม่ำเสมอ ได้แก่ ใช้รูปแบบเดียวกันตลอดทั้งเว็บไซต์ เช่น รูปแบบของหน้า สไตล์ของกราฟิก ระบบเนวิเกชั่น และโทนสี ควรมีความคล้ายคลึงกันตลอดทั้งเว็บไซต์

3. ความเป็นเอกลักษณ์ การออกแบบเว็บไซต์ควรคำนึงถึงลักษณะขององค์กร เพราะรูปแบบของเว็บไซต์จะสะท้อนถึงเอกลักษณ์และลักษณะขององค์กรนั้น ๆ เช่น ถ้าเป็นเว็บไซต์ของทาง ราชการ จะต้องดูน่าเชื่อถือไม่เหมือนสวนสนุก ฯลฯ

4. เนื้อหาที่มีประโยชน์ เนื้อหาเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในเว็บไซต์ ดังนั้นควรจัดเตรียมเนื้อหาและข้อมูลที่ผู้ใช้ต้องการให้ถูกต้อง และสมบูรณ์ มีการปรับปรุงและเพิ่มเติมให้ทันเหตุการณ์อยู่เสมอ เนื้อหาไม่ควรซ้ำกับเว็บไซต์อื่นจึงจะดึงดูดความสนใจ

5. ระบบเนวิเกชั่น ที่ใช้งานง่าย ต้องออกแบบให้ผู้ใช้เข้าใจง่ายและใช้งานสะดวก ใช้กราฟิกที่สื่อความหมายร่วมกับคำอธิบายที่ชัดเจน มีรูปแบบและลำดับของรายการที่สม่ำเสมอ เช่น วางไว้ ตำแหน่งเดียวกันของทุกหน้า

6. ลักษณะที่น่าสนใจ หน้าตาของเว็บไซต์จะต้องมีความสัมพันธ์กับคุณภาพขององค์ประกอบต่างๆ เช่น คุณภาพของกราฟิกที่จะต้องสมบูรณ์ การใช้สี การใช้ตัวอักษรที่อ่านง่าย สบายตา การใช้โทนสีที่เข้ากันลักษณะหน้าตาที่น่าสนใจนั้นขึ้นอยู่กับความชอบของแต่ละบุคคล

7. การใช้งานอย่างไม่จำกัด ผู้ใช้ส่วนใหญ่สามารถเข้าถึงได้มากที่สุดเลือกใช้บราวเซอร์ชนิดใดก็ได้ในการเข้าถึงเนื้อหาสามารถแสดงผลได้ทุกระบบปฏิบัติการและความละเอียดหน้าจอต่างๆ กันอย่างไม่มีปัญหาเป็นลักษณะสำคัญสำหรับผู้ใช้ที่มีจำนวนมาก

8. คุณภาพในการออกแบบ การออกแบบและเรียบเรียงเนื้อหาอย่างรอบคอบ สร้างความรู้สึกว่าเว็บไซต์มีคุณภาพ ถูกต้อง และเชื่อถือได้

9. ลิงค์ต่างๆ จะต้องเชื่อมโยงไปหน้าที่มีอยู่จริงและถูกต้อง ระบบการทำงานต่าง ๆ ในเว็บไซต์จะต้องมีความแน่นอนและทำหน้าที่ได้อย่างถูก การออกแบบโครงสร้างเว็บไซต์ (Site Structure Design)

โครงสร้างเว็บไซต์ (Site Structure) เป็นแผนผังของการลำดับเนื้อหาหรือการจัดวางตำแหน่งเว็บเพจทั้งหมด ซึ่งจะทำให้รู้ว่าทั้งเว็บไซต์ประกอบไปด้วยเนื้อหาอะไรบ้าง และมีเว็บเพจหน้าไหนที่เกี่ยวข้องเชื่อมโยงถึงกัน ดังนั้นการออกแบบโครงสร้างเว็บไซต์จึงเป็นเรื่องสำคัญ เปรียบเสมือนกับการเขียนแบบอาคารก่อนที่จะลงมือสร้าง เพราะจะทำให้มองเห็นหน้าตาของเว็บไซต์เป็นรูปธรรมมากขึ้น สามารถออกแบบระบบเนวิเกชั่น ได้เหมาะสม และเป็นแนวทางการทางานที่ชัดเจน สำหรับขั้นตอนต่อ ๆ ไป นอกจากนี้โครงสร้างเว็บไซต์ที่ดียังช่วยให้ผู้ชมไม่สับสนและค้นหาข้อมูลที่ต้องการได้อย่างรวดเร็ว วิธีการจัดโครงสร้างเว็บไซต์สามารถทำได้หลายแบบ แต่แนวคิดหลัก ๆ ที่นิยมใช้กันมีอยู่ 2 แบบคือ

1. จัดตามกลุ่มเนื้อหา (Content-based Structure)

2. จัดตามกลุ่มผู้ชม (User-based Structure)

รูปแบบของโครงสร้างเว็บไซต์ เราสามารถวางรูปแบบโครงสร้างเว็บไซต์ได้หลายแบบตามความเหมาะสม เช่น แบบเรียงลำดับ (Sequence) เหมาะสำหรับเว็บไซต์ที่มีจำนวนเว็บเพจไม่มากนัก หรือเว็บไซต์ที่มีการนำเสนอข้อมูลแบบทีละขั้นตอน แบบระดับชั้น (Hierarchy) เหมาะสำหรับเว็บไซต์ที่มีจานวนเว็บเพจมากขึ้น เป็นรูปแบบที่

จะพบได้ทั่วไป แบบผสม (Combination) เหมาะสำหรับเว็บไซต์ที่ซับซ้อน เป็นการนำข้อดีของรูปแบบทั้ง 2 ข้างต้นมาผสมกัน การใช้สีในการออกแบบเว็บไซต์ การสร้างสีสันบนหน้าเว็บเป็นสิ่งที่สื่อความหมายของเว็บไซต์ได้อย่างชัดเจน การเลือกใช้สีให้เหมาะสม กลมกลืน ไม่เพียงแต่จะสร้างความพึงพอใจให้กับผู้ใช้ แต่ยังสามารถทำให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างเว็บไซต์ได้ สีเป็นองค์ประกอบหลักสาหรับการตกแต่งเว็บ จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องทำความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้สี ระบบสีที่แสดงบนจอคอมพิวเตอร์ มีระบบการแสดงผลผ่านหลอดลำแสงที่เรียกว่า CRT (Cathode ray tube) โดยมีลักษณะระบบสีแบบบวก อาศัยการผสมของของแสงสีแดง สีเขียว และสีน้าเงิน หรือระบบสี RGB สามารถกำหนดค่าสีจาก 0 ถึง 255 ได้ จากการรวมสีของแม่สีหลักจะทำให้เกิดแสงสีขาว มีลักษณะเป็นจุดเล็ก ๆ บนหน้าจอไม่สามารถมองเห็นด้วยตาเปล่าได้ จะมองเห็นเป็นสีที่ถูกผสมเป็นเนื้อสีเดียวกันแล้ว จุดแต่ละจุดหรือพิกเซล (Pixel) เป็นส่วนประกอบของภาพบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ โดยจำนวนบิตที่ใช้ในการกำหนดความสามารถของการแสดงสีต่าง ๆ เพื่อสร้างภาพบนจอนั้นเรียกว่า บิตเด็ป (Bit-depth) ในภาษา HTML มีการกำหนดสีด้วยระบบเลขฐานสิบหก ซึ่งมีเครื่องหมาย (#) อยู่ด้านหน้าและตามด้วยเลขฐานสิบหกจานวนอักษรอีก 6 หลัก โดยแต่ละไบต์ (byte) จะมีตัวอักษรสองตัว แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม เช่น #FF12AC การใช้ตัวอักษรแต่ละไบต์นี้เพื่อกาหนดระดับความเข้มของแม่สีแต่ละสีของชุดสี RGB โดย 2 หลักแรก แสดงถึงความเข้มของสีแดง 2 หลักต่อมา แสดงถึงความเข้มของสีเขียว 2 หลักสุดท้ายแสดงถึงความเข้มของสีน้ำเงิน สีมีอิทธิพลในเรื่องของอารมณ์การสื่อความหมายที่เด่นชัด กระตุ้นการรับรู้ทางด้านจิตใจมนุษย์ สีแต่ละสีให้ความรู้สึก อารมณ์ที่ไม่เหมือนกัน สีบางสีให้ความรู้สึกสงบ บางสีให้ความรู้สึกตื่นเต้นรุนแรง สีจึงเป็นปัจจัยสาคัญอย่างยิ่งต่อการออกแบบเว็บไซต์ ดังนั้นการเลือกใช้โทนสีภายในเว็บไซต์เป็นการแสดงถึงความแตกต่างของสีที่แสดงออกทางอารมณ์ มีชีวิตชีวาหรือเศร้าโศก รูปแบบของสีที่สายตาของมนุษย์มองเห็น สามารถแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม คือ

1. สีโทนร้อน (Warm Colors) เป็นกลุ่มสีที่แสดงถึงความสุข ความปลอบโยน ความอบอุ่น และดึงดูดใจ สีกลุ่มนี้เป็นกลุ่มสีที่ช่วยให้หายจากความเฉื่อยชา มีชีวิตชีวามากยิ่งขึ้น

2. สีโทนเย็น (Cool Colors) แสดงถึงความที่ดูสุภาพ อ่อนโยน เรียบร้อย เป็นกลุ่มสีที่มีคนชอบมากที่สุด สามารถโน้มนาวในระยะไกลได้

3. สีโทนกลาง (Neutral Colors) สีที่เป็นกลาง ประกอบด้วย สีดำ สีขาว สีเทา และสีน้ำตาล กลุ่มสีเหล่านี้คือ สีกลางที่สามารถนำไปผสมกับสีอื่น ๆ เพื่อให้เกิดสีกลางขึ้นมา สิ่งที่สำคัญต่อผู้ออกแบบเว็บคือการเลือกใช้สีสำหรับเว็บ

นอกจากจะมีผลต่อการแสดงออกของเว็บแล้วยังเป็นการสร้างความรู้สึกที่ดีต่อผู้ใช้บริการ ดังนั้นจะเห็นว่าสีแต่ละสีสามารถสื่อความหมายของเว็บได้อย่างชัดเจน ความแตกต่าง ความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นย่อมส่งผลให้เว็บมีความน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น ชุดสีแต่ละชุดมีความสำคัญต่อเว็บ ถ้าเลือกใช้สีไม่ตรงกับวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายอาจจะทำให้เว็บไม่น่าสนใจ ผู้ใช้บริการจะไม่กลับมาใช้บริการอีกภายหลัง ฉะนั้นการใช้สีอย่างเหมาะสมเพื่อสื่อความหมายของเว็บต้องเลือกใช้สีที่มีความกลมกลืนกัน

5.2 วงจรการพัฒนาระบบ System Development Life Cycle : SDLC

วัฏจักรการพัฒนาระบบงาน (System development Life Cycle : SDLC

ในการพัฒนาระบบสารสนเทศในองค์กรจะต้องมีการวิเคราะห์กระบวนการทำงานขององค์กร หรือเรียกว่า System development Life Cycle (SDLC) การพัฒนาระบบในองค์กรเป็นหน้าที่ของนักวิเคราะห์ระบบที่จะต้องทำการติดต่อกับหน่วยงานที่ต้องการพัฒนาระบบสารสนเทศ ว่าการทำงานมีองค์ประกอบอะไรบ้าง เช่น ขนาดขององค์กร รายละเอียดการทำงาน ถ้าเป็นบริษัทขนาดใหญ่นักวิเคราะห์จะต้องเข้าใจให้ชัดเจนเกี่ยวกับมาตรฐานการทำงาน กระบวนการทำงาน

วัฏจักรการพัฒนาระบบงาน (System development Life Cycle : SDLC) หมายถึง ขั้นตอนหรือกระบวนการในการพัฒนาระบบงาน ซึ่งมีจุดเริ่มต้นในการทำงานและจุดสิ้นสุดของการปฏิบัติงาน

การพัฒนาซอฟต์แวร์ ตามปกติแล้วจะประกอบไปด้วยกลุ่มกิจกรรม 3 ส่วนหลักๆ ด้วยกัน คือ

- การวิเคราะห์ (Analysis),
- การออกแบบ (Design)
- การนำไปใช้ (Implementation)

ซึ่งกิจกรรมทั้งสามนี้สามารถใช้งานได้ดีกับโครงการซอฟต์แวร์ขนาดเล็ก ในขณะที่โครงการซอฟต์แวร์ขนาดใหญ่ มักจำเป็นต้องใช้แบบแผนการพัฒนาซอฟต์แวร์ตามแนวทางของ SDLC จนครบทุกกิจกรรม

วงจรการพัฒนาระบบ (System Development Life Cycle :SDLC) ระบบสารสนเทศทั้งหลายมีวงจรชีวิตที่เหมือนกันตั้งแต่เกิดจนตายวงจรนี้จะเป็นขั้นตอน ที่เป็นลำดับตั้งแต่ต้นจนเสร็จเรียบร้อย เป็นระบบที่ใช้งานได้ ซึ่งนักวิเคราะห์ระบบต้องทำความเข้าใจให้ดีว่าในแต่ละขั้นตอนจะต้องทำอะไร และทำอย่างไร ขั้นตอนการพัฒนาระบบมีอยู่ด้วยกัน 7 ขั้น ด้วยกัน คือ

1. เข้าใจปัญหา (Problem Recognition)
2. ศึกษาความเป็นไปได้ (Feasibility Study)
3. วิเคราะห์ (Analysis)
4. ออกแบบ (Design)
5. สร้างหรือพัฒนาระบบ (Construction)
6. การปรับเปลี่ยน (Conversion)
7. บำรุงรักษา (Maintenance)

ขั้นที่ 1 : เข้าใจปัญหา (Problem Recognition)

ระบบสารสนเทศจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อผู้บริหารหรือผู้ใช้ตระหนักว่า ต้องการระบบสารสนเทศหรือระบบจัดการเดิม ได้แก่ระบบเอกสารในตู้เอกสาร ไม่มีประสิทธิภาพเพียงพอที่ตอบสนองความต้องการในปัจจุบัน ผู้บริหารในปัจจุบันตื่นตัวกันมากที่จะให้มีการพัฒนาระบบสารสนเทศมาใช้ในหน่วยงานของตน ในงานธุรกิจ อุตสาหกรรม หรือใช้ในการผลิต ตัวอย่างเช่น บริษัทของเรา จำกัด ติดต่อซื้อสินค้าจากผู้ขายหลายบริษัท ซึ่งบริษัทของเราจะมีระบบ MIS ที่เก็บข้อมูลเกี่ยวกับหนี้สินที่บริษัทขอเราติดค้างผู้ขายอยู่ แต่ระบบเก็บข้อมูลผู้ขายได้เพียง 1,000 ราย เท่านั้น แต่ปัจจุบันผู้ขายมีระบบเก็บข้อมูลถึง 900 ราย และอนาคตอันใกล้นี้จะเกิน 1,000 ราย ดังนั้นฝ่ายบริหารจึง

เรียกนักวิเคราะห์ระบบเข้ามาศึกษา แก้ไขระบบงาน ปัญหาที่สำคัญของระบบสารสนเทศในปัจจุบัน คือ ระบบเขียนมานานแล้ว ส่วนใหญ่เขียนมาเพื่อติดตามเรื่องการเงิน ไม่ได้มีจุดประสงค์เพื่อให้ข้อมูลข่าวสารในการตัดสินใจ แต่ปัจจุบันฝ่าย บริหารต้องการดูสถิติการขายเพื่อใช้ในการคาดคะเนในอนาคต หรือความต้องการอื่นๆ เช่น สินค้าที่มียอดขายสูง หรือสินค้าที่ลูกค้าต้องการสูง หรือการแยกประเภทสินค้าต่างๆที่ทำได้ไม่ง่ายนัก การที่จะแก้ไขระบบเดิมที่มีอยู่แล้วไม่ใช่เรื่องที่ง่ายนัก หรือแม้แต่การสร้างระบบใหม่ ดังนั้นควรจะมีการศึกษาเสียก่อนว่า ความต้องการของเราเพียงพอที่เป็นไปได้หรือไม่ ได้แก่ "การศึกษาความเป็นไปได้" (Feasibility Study)

สรุป ขั้นตอนที่ 1: เข้าใจปัญหา

หน้าที่ : ตระหนักว่ามีปัญหาในระบบ

ผลลัพธ์ : อนุมัติการศึกษาความเป็นไปได้

เครื่องมือ : ไม่มี

บุคลากรและหน้าที่ความรับผิดชอบ : ผู้ใช้หรือผู้บริหารชี้แจงปัญหาต่อนักวิเคราะห์ระบบ

ขั้นตอนที่ 2 : ศึกษาความเป็นไปได้ (Feasibility Study)

จุดประสงค์ของการศึกษาความเป็นไปได้ก็คือ การกำหนดว่าปัญหาคืออะไรและตัดสินใจว่าการพัฒนาสร้างระบบสารสนเทศ หรือการแก้ไขระบบสารสนเทศเดิมมีความเป็นไปได้หรือไม่โดยเสียค่าใช้จ่ายและเวลาน้อยที่สุดและได้ผลเป็นที่น่าพอใจ ปัญหาต่อไปคือ นักวิเคราะห์ระบบจะต้องกำหนดให้ได้ว่าการแก้ไขปัญหาดังกล่าวมีความเป็นไปได้ทางเทคนิคและบุคลากร ปัญหาทางเทคนิคก็จะเกี่ยวข้องกับเรื่องคอมพิวเตอร์ และเครื่องมือเก่าๆถ้ามีรวมทั้งเครื่องคอมพิวเตอร์ซอฟต์แวร์ด้วย ตัวอย่างคือ คอมพิวเตอร์ที่ใช้อยู่ในบริษัทเพียงพอหรือไม่ คอมพิวเตอร์อาจจะมีเนื้อที่ของฮาร์ดดิสก์ไม่เพียงพอ รวมทั้งซอฟต์แวร์ ว่าอาจจะต้องซื้อใหม่ หรือพัฒนาขึ้นใหม่ เป็นต้น ความเป็นไปได้ทางด้านบุคลากร คือ บริษัทมีบุคคลที่เหมาะสมที่จะพัฒนาและติดตั้งระบบเพียงพอหรือไม่ ถ้าไม่มีจะหาได้หรือไม่ จากที่ใด เป็นต้น นอกจากนั้นควรจะให้ความสนใจว่าผู้ใช้ระบบมีความคิดเห็นอย่างไรกับการเปลี่ยนแปลงรวมทั้งความเห็นของผู้บริหารด้วย

สรุป ขั้นตอนที่ 2 : ศึกษาความเป็นไปได้

หน้าที่ : กำหนดปัญหา และศึกษาว่าเป็นไปได้หรือไม่ที่จะเปลี่ยนแปลงระบบ

ผลลัพธ์ : รายงานความเป็นไปได้

เครื่องมือ : เก็บรวบรวมข้อมูลของระบบและคาดคะเนความต้องการของระบบ

บุคลากรและหน้าที่ความรับผิดชอบ : ผู้ใช้จะมีบทบาทสำคัญในการศึกษา

1. นักวิเคราะห์ระบบจะเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมดที่จำเป็นทั้งหมดเกี่ยวกับปัญหา
2. นักวิเคราะห์ระบบคาดคะเนความต้องการของระบบและแนวทางการแก้ปัญหา
3. นักวิเคราะห์ระบบ กำหนดความต้องการที่แน่ชัดซึ่งจะใช้สำหรับขั้นตอนการวิเคราะห์ต่อไป
4. ผู้บริหารตัดสินใจว่าจะดำเนินโครงการต่อไปหรือไม่

ขั้นตอนที่ 3 การวิเคราะห์ (Analysis)

เริ่มเข้าสู่การวิเคราะห์ระบบ การวิเคราะห์ระบบเริ่มตั้งแต่การศึกษาระบบการทำงานของธุรกิจนั้น ในกรณีที่ระบบเราศึกษานั้นเป็นระบบสารสนเทศอยู่แล้วจะต้องศึกษาว่าทำงานอย่างไร เพราะเป็นการยากที่จะออกแบบระบบใหม่โดยที่ไม่ทราบว่าระบบเดิมทำงานอย่างไร หรือธุรกิจดำเนินการอย่างไร หลังจากนั้นกำหนดความต้องการของระบบใหม่ ซึ่งนักวิเคราะห์ระบบจะต้องใช้เทคนิคในการเก็บข้อมูล (Fact-Gathering Techniques) ดังรูปได้แก่ ศึกษาเอกสารที่มีอยู่ ตรวจสอบวิธีการทำงานในปัจจุบัน สัมภาษณ์ผู้ใช้และผู้จัดการที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับระบบ เอกสารที่มีอยู่ได้แก่ คู่มือการใช้งาน แผนผังใช้งานขององค์กร รายงานต่างๆที่หมุนเวียนใน ระบบการศึกษาวิธีการทำงานในปัจจุบันจะทำให้นักวิเคราะห์ระบบรู้ว่าระบบจริงๆทำงานอย่างไร ซึ่งบางครั้งค้นพบข้อผิดพลาดได้ ตัวอย่างเช่น เมื่อบริษัทได้รับใบเรียกเก็บเงินจะมีขั้นตอนอย่างไรในการจ่ายเงิน ขั้นตอนที่เสมียนป้อนใบเรียกเก็บเงินอย่างไร เฝ้าสังเกตการทำงานของผู้เกี่ยวข้อง เพื่อให้เข้าใจและเห็นจริงๆ ว่าขั้นตอนการทำงานเป็นอย่างไร ซึ่งจะทำให้นักวิเคราะห์ระบบค้นพบจุดสำคัญของระบบว่าอยู่ที่ใด การสัมภาษณ์เป็นศิลปะอย่างหนึ่งที่นักวิเคราะห์ระบบควรจะต้องมีเพื่อเข้ากับผู้ใช้ได้ง่าย และสามารถดึงสิ่งที่ต้องการจากผู้ใช้ได้ เพราะว่าความต้องการของระบบคือ สิ่งสำคัญที่จะใช้ในการออกแบบต่อไป ถ้าเราสามารถกำหนดความต้องการได้ถูกต้อง การพัฒนาระบบในขั้นตอนต่อไปก็จะง่ายขึ้น เมื่อเก็บรวบรวมข้อมูลแล้วจะนำมาเขียนรวมเป็นรายงานการทำงานของ ระบบซึ่งควรแสดงหรือเขียนออกมาเป็นรูปแทนที่จะร่ายยาวออกมาเป็นตัวหนังสือ การแสดงแผนภาพจะทำให้เราเข้าใจได้ดีและง่ายขึ้น หลังจากนั้นนักวิเคราะห์ระบบ อาจจะนำข้อมูลที่รวบรวมได้นำมาเขียนเป็น "แบบทดลอง" (Prototype) หรือตัวต้นแบบ แบบทดลองจะเขียนขึ้นด้วยภาษาคอมพิวเตอร์ต่างๆ และที่ช่วยให้ง่ายขึ้นได้แก่ ภาษายุคที่ 4 (Fourth Generation Language) เป็นการสร้างโปรแกรมคอมพิวเตอร์ขึ้นมาเพื่อใช้งานตามที่เราต้องการได้ ดังนั้นแบบทดลองจึงช่วยลดข้อผิดพลาดที่อาจจะเกิดขึ้นได้เมื่อจบขั้นตอนการวิเคราะห์แล้ว นักวิเคราะห์ระบบจะต้องเขียนรายงานสรุปออกมาเป็น ข้อมูลเฉพาะของปัญหา (Problem Specification) ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้ รายละเอียดของระบบเดิม ซึ่งควรจะเขียนมาเป็นรูปภาพแสดงการทำงานของระบบ พร้อมคำบรรยาย, กำหนดความต้องการของระบบใหม่รวมทั้งรูปภาพแสดงการทำงานพร้อมคำบรรยาย, ข้อมูลและไฟล์ที่จำเป็น, คำอธิบายวิธีการทำงาน และสิ่งที่จะต้องแก้ไข. รายงานข้อมูลเฉพาะของปัญหาของระบบขนาดกลางควรจะมีขนาดไม่เกิน 100-200 หน้ากระดาษ

สรุป ขั้นตอนที่3 : การวิเคราะห์ (Analysis)

หน้าที่ : กำหนดความต้องการของระบบใหม่ (ระบบใหม่ทั้งหมดหรือแก้ไขระบบเดิม)

ผลลัพธ์ : รายงานข้อมูลเฉพาะของปัญหา

เครื่องมือ : เทคนิคการเก็บรวบรวมข้อมูล, Data Dictionary, Data Flow Diagram, Process Specification, Data Model, System Model, Prototype, system Flowcharts

บุคลากรและหน้าที่รับผิดชอบ : ผู้ใช้จะต้องให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี

1. วิเคราะห์ระบบ ศึกษาเอกสารที่มีอยู่ และศึกษาระบบเดิมเพื่อให้เข้าใจถึงขั้นตอนการทำงานและทราบว่าจุดสำคัญของระบบอยู่ที่ไหน

2. นักวิเคราะห์ระบบ เตรียมรายงานความต้องการของระบบใหม่

3. นักวิเคราะห์ระบบ เขียนแผนภาพการทำงาน (Diagram) ของระบบใหม่โดยไม่ต้องบอกว่าหน้ามที่ใหม่ในระบบจะพัฒนาขึ้นมาได้อย่างไร

4. นักวิเคราะห์ระบบ เขียนสรุปรายงานข้อมูลเฉพาะของปัญหา

5. ถ้าเป็นไปได้นักวิเคราะห์ระบบอาจจะเตรียมแบบทดลองด้วย

ขั้นตอนที่4 : การออกแบบ (Design)

ในระยะแรกของการออกแบบ นักวิเคราะห์ระบบจะนำการตัดสินใจ ของฝ่ายบริหารที่ได้จากขั้นตอนการวิเคราะห์การเลือกซื้อคอมพิวเตอร์ ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ด้วย (ถ้ามีหรือเป็นไปได้) หลังจากนั้นนักวิเคราะห์ระบบจะนำแผนภาพต่าง ๆ ที่เขียนขึ้นในขั้นตอนการวิเคราะห์มาแปลงเป็นแผนภาพลำดับขั้น (แบบต้นไม้) ดังรูปข้างล่าง เพื่อให้มองเห็นภาพลักษณ์ที่แน่นอนของโปรแกรมว่ามีความสัมพันธ์กันอย่างไร และโปรแกรมอะไรบ้างที่จะต้องเขียนในระบบ หลังจากนั้นก็เริ่มตัดสินใจว่าควรจะจัดโครงสร้างจากโปรแกรมอย่างไร การเชื่อมระหว่างโปรแกรมควรจะทำอย่างไร ในขั้นตอนการวิเคราะห์นักวิเคราะห์ระบบต้องหาว่า "จะต้องทำอะไร (What)" แต่ในขั้นตอนการออกแบบต้องรู้ว่า " จะต้องทำอย่างไร (How)" ในการออกแบบโปรแกรมต้องคำนึงถึงความปลอดภัย (Security) ของระบบด้วย เพื่อป้องกันการผิดพลาดที่อาจจะเกิดขึ้น เช่น "รหัส" สำหรับผู้ใช้ที่มีสิทธิ์สำรองไฟล์ข้อมูลทั้งหมด เป็นต้น นักวิเคราะห์ระบบจะต้องออกแบบฟอร์มสำหรับข้อมูลขาเข้า (Input Format) ออกแบบรายงาน (Report Format) และการแสดงผลบนจอภาพ (Screen Fromat) หลักการการออกแบบฟอร์มข้อมูลขาเข้าคือ ง่ายต่อการใช้งาน และป้องกันข้อผิดพลาดที่อาจจะเกิดขึ้นถัดมาระบบจะต้องออกแบบวิธีการใช้งาน เช่น กำหนดว่าการป้อนข้อมูลจะต้องทำอย่างไร จำนวนบุคลากรที่ต้องการในหน้าที่ต่างๆ แต่ถ้านักวิเคราะห์ระบบตัดสินใจว่าการซื้อซอฟต์แวร์ดีกว่าการเขียนโปรแกรม ขั้นตอนการออกแบบก็ไม่จำเป็นเลย เพราะสามารถนำซอฟต์แวร์สำเร็จรูปมาใช้งานได้ทันที สิ่งที่นักวิเคราะห์ระบบออกแบบมาทั้งหมดในขั้นตอนที่กล่าวมาทั้งหมดจะนำมาเขียนรวมเป็นเอกสารชุดหนึ่งเรียกว่า "ข้อมูลเฉพาะของการออกแบบระบบ " (System Design Specification) เมื่อสำเร็จแล้วโปรแกรมเมอร์สามารถใช้เป็นแบบในการเขียนโปรแกรม ได้ทันที่สำคัญก่อนที่จะส่งถึงมือโปรแกรมเมอร์เราควรจะตรวจสอบกับผู้ใช้ว่าพอใจหรือไม่ และตรวจสอบกับทุกคนในทีมว่าถูกต้องสมบูรณ์หรือไม่ และแน่นอนที่สุดต้องส่งให้ฝ่ายบริหารเพื่อตัดสินใจว่าจะดำเนินการ ต่อไปหรือไม่ ถ้าอนุมัติก็ผ่านเข้าสู่ขั้นตอนการสร้างหรือพัฒนาระบบ (Construction)

สรุปขั้นตอนที่ 4 : การออกแบบ (Design)

หน้าที : ออกแบบระบบใหม่เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้และฝ่ายบริหาร

ผลลัพธ์ : ข้อมูลเฉพาะของการออกแบบ(System Design Specification)

เครื่องมือ : พจนานุกรมข้อมูล Data Dictionary, แผนภาพการไหลของข้อมูล (Data Flow Diagram), ข้อมูลเฉพาะการประมวลผล (Process Specification), รูปแบบข้อมูล (Data Model), รูปแบบระบบ (System Model), ผังงานระบบ (System Flow Charts), ผังงานโครงสร้าง (Structure Charts), ผังงาน HIPO (HIPO Chart), แบบฟอร์มข้อมูลขาเข้าและรายงาน

บุคลากรและหน้าที่ :

1. นักวิเคราะห์ระบบ ตัดสินใจเลือกคอมพิวเตอร์ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ (ถ้าใช้)

2. นักวิเคราะห์ระบบ เปลี่ยนแผนภาพทั้งหลายที่ได้จากขั้นตอนการวิเคราะห์มาเป็นแผนภาพลำดับขั้น

3. นักวิเคราะห์ระบบ ออกแบบความปลอดภัยของระบบ

4. นักวิเคราะห์ระบบ ออกแบบฟอร์มข้อมูลขาเข้า รายงาน และการแสดงภาพบนจอ

5. นักวิเคราะห์ระบบ กำหนดจำนวนบุคลากรในหน้าที่ต่างๆและการทำงานของระบบ

6. ผู้ใช้ ฝ่ายบริหาร และนักวิเคราะห์ระบบ ทบทวน เอกสารข้อมูลเฉพาะของการออกแบบเพื่อความถูกต้องและสมบูรณ์แบบของระบบ

ขั้นตอนที่ 5 : การพัฒนาระบบ (Construction)

ในขั้นตอนนี้โปรแกรมเมอร์จะเริ่มเขียนและทดสอบโปรแกรมว่า ทำงานถูกต้องหรือไม่ ต้องมีการทดสอบกับข้อมูลจริงที่เลือกแล้ว ถ้าทุกอย่างเรียบร้อย เราจะได้โปรแกรมที่พร้อมที่จะนำไปใช้งานจริงต่อไป หลังจากนั้นต้องเตรียมคู่มือการใช้และการฝึกอบรมผู้ใช้งานจริงของระบบ ระยะแรกในขั้นตอนนี้นักวิเคราะห์ระบบต้องเตรียมสถานที่สำหรับ เครื่องคอมพิวเตอร์แล้วจะต้องตรวจสอบว่าคอมพิวเตอร์ทำงานเรียบร้อยดี โปรแกรมเมอร์เขียนโปรแกรมตามข้อมูลที่ได้จากเอกสารข้อมูลเฉพาะของการออกแบบ (Design Specification) ปกติแล้วนักวิเคราะห์ระบบไม่มีหน้าที่เกี่ยวข้องในการเขียนโปรแกรม แต่ถ้าโปรแกรมเมอร์คิดว่าการเขียนอย่างอื่นดีกว่าจะต้องปรึกษานักวิเคราะห์ระบบเสียก่อน เพื่อที่ว่านักวิเคราะห์จะบอกได้ว่าโปรแกรมที่จะแก้ไขนั้นมีผลกระทบกับระบบทั้งหมดหรือไม่ โปรแกรมเมอร์เขียนเสร็จแล้วต้องมีการทบทวนกับนักวิเคราะห์ระบบและผู้ใช้งาน เพื่อค้นหาข้อผิดพลาด วิธีการนี้เรียกว่า "Structure Walkthrough " การทดสอบโปรแกรมจะต้องทดสอบกับข้อมูลที่เลือกแล้วชุดหนึ่ง ซึ่งอาจจะเลือกโดยผู้ใช้ การทดสอบเป็นหน้าที่ของโปรแกรมเมอร์ แต่นักวิเคราะห์ระบบต้องแน่ใจว่า โปรแกรมทั้งหมดจะต้องไม่มีข้อผิดพลาด หลังจากนั้นต้องควบคุมดูแลการเขียนคู่มือซึ่งประกอบด้วยข้อมูลการใช้งานสารบัญการอ้างอิง "Help" บนจอภาพ เป็นต้น นอกจากข้อมูลการใช้งานแล้ว ต้องมีการฝึกอบรมพนักงานที่จะเป็นผู้ใช้งานจริงของระบบเพื่อให้เข้าใจ และทำงานได้โดยไม่มีปัญหาอาจจะอบรมตัวต่อตัวหรือเป็นกลุ่มก็ได้

สรุปขั้นตอนที่ 5 : การพัฒนาระบบ (Construction)

หน้าที่ : เขียนและทดสอบโปรแกรม

ผลลัพธ์ : โปรแกรมที่ทดสอบเรียบร้อยแล้ว เอกสารคู่มือการใช้ และการฝึกอบรม

เครื่องมือ : เครื่องมือของโปรแกรมเมอร์ทั้งหลาย Editor, compiler,Structure Walkthrough, วิธีการทดสอบโปรแกรม การเขียนเอกสารประกอบการใช้งาน

บุคลากรและหน้าที่ :

1. นักวิเคราะห์ระบบ ดูแลการเตรียมสถานที่และติดตั้งเครื่องคอมพิวเตอร์ (ถ้าซื้อใหม่)

2. นักวิเคราะห์ระบบ วางแผนและดูแลการเขียนโปรแกรม ทดสอบโปรแกรม

3. โปรแกรมเมอร์เขียนและทดสอบโปรแกรม หรือแก้ไขโปรแกรม ถ้าซื้อโปรแกรมสำเร็จรูป

4. นักวิเคราะห์ระบบ วางแผนทดสอบโปรแกรม

5. ทีมที่ทำงานร่วมกันทดสอบโปรแกรม

6. ผู้ใช้ตรวจสอบให้แน่ใจว่า โปรแกรมทำงานตามต้องการ

7. นักวิเคราะห์ระบบ ดูแลการเขียนคู่มือการใช้งานและการฝึกอบรม

ขั้นตอนที่ 6 : การปรับเปลี่ยน (Construction)

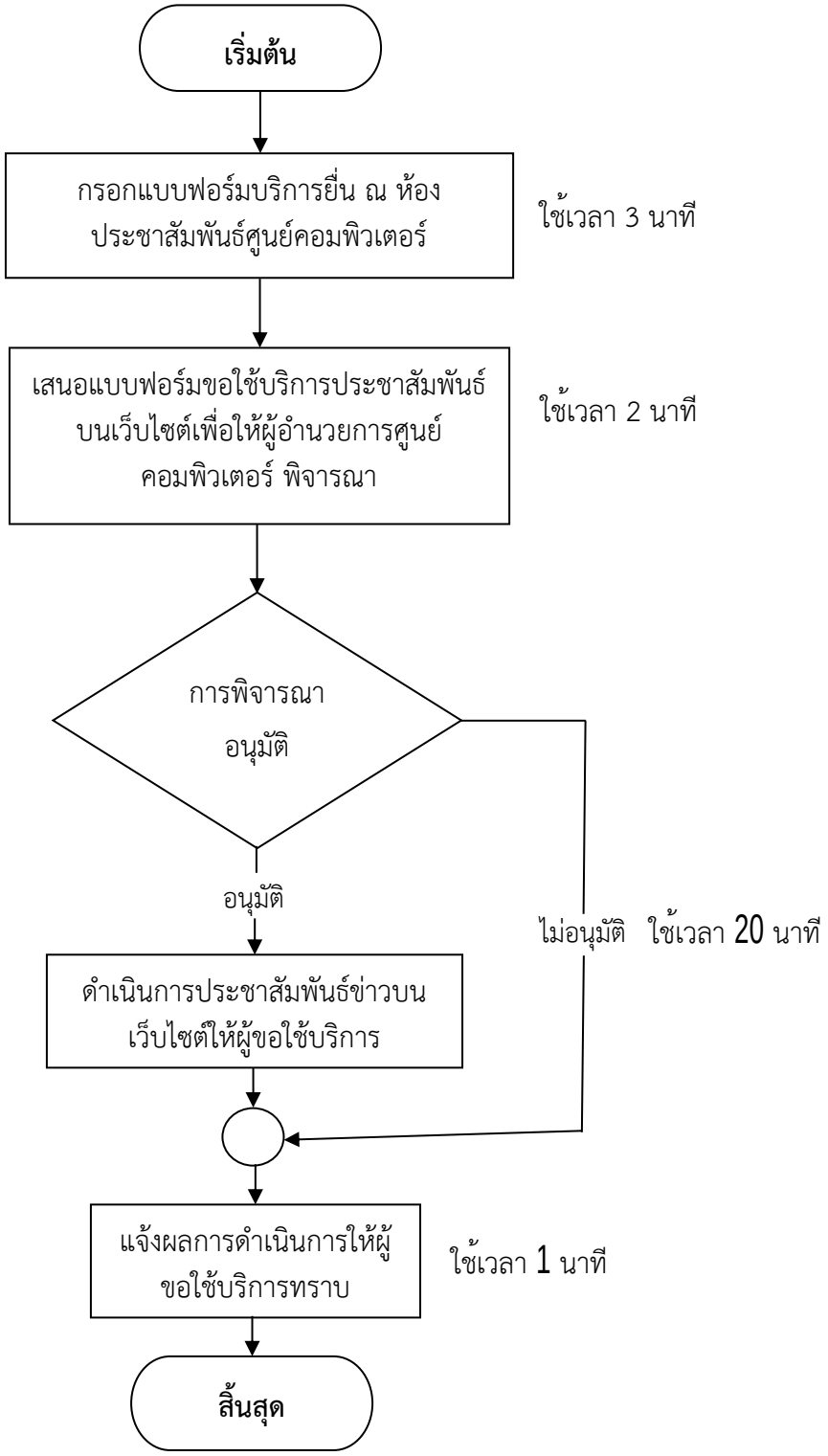
ขั้นตอนนี้บริษัทนำระบบใหม่มาใช้แทนของเก่าภายใต้การดูแลของนักวิเคราะห์ระบบ การป้อนข้อมูลต้องทำให้เรียบร้อย และในที่สุดบริษัทเริ่มต้นใช้งานระบบใหม่นี้ได้ การนำระบบเข้ามาควรจะทำอย่างค่อยเป็นค่อยไปทีละน้อย ที่ดีที่สุดคือ ใช้ระบบใหม่ควบคู่ไปกับระบบเก่าไปสักระยะหนึ่ง โดยใช้ข้อมูลชุดเดียวกันแล้วเปรียบเทียบผลลัพธ์ว่าตรงกันหรือไม่ ถ้าเรียบร้อยก็เอาระบบเก่าออกได้ แล้วใช้ระบบใหม่ต่อไป

ขั้นตอนที่ 7 : บำรุงรักษา (Maintenance)

การบำรุงรักษาได้แก่ การแก้ไขโปรแกรมหลังจากการใช้งานแล้ว สาเหตุที่ต้องแก้ไขโปรแกรมหลังจากใช้งานแล้ว สาเหตุที่ต้องแก้ไขระบบส่วนใหญ่มี 2 ข้อ คือ 1. มีปัญหาในโปรแกรม (Bug) และ 2. การดำเนินงานในองค์กรหรือธุรกิจเปลี่ยนไป จากสถิติของระบบที่พัฒนาแล้วทั้งหมดประมาณ 40% ของค่าใช้จ่ายในการแก้ไขโปรแกรม เนื่องจากมี "Bug" ดังนั้นนักวิเคราะห์ระบบควรให้ความสำคัญกับการบำรุงรักษา ซึ่งปกติจะคิดว่าไม่มีความสำคัญมากนัก เมื่อธุรกิจขยายตัวมากขึ้น ความต้องการของระบบอาจจะเพิ่มมากขึ้น เช่น ต้องการรายงานเพิ่มขึ้น ระบบที่ดีควรจะแก้ไขเพิ่มเติมสิ่งที่ต้องการได้ การบำรุงรักษาระบบ ควรจะอยู่ภายใต้การดูแลของนักวิเคราะห์ระบบ เมื่อผู้บริหารต้องการแก้ไขส่วนใดนักวิเคราะห์ระบบต้องเตรียมแผนภาพต่าง ๆ และศึกษาผลกระทบต่อระบบ และให้ผู้บริหารตัดสินใจต่อไปว่าควรจะแก้ไขหรือไม่

6. ผังกระบวนการปฏิบัติงาน (Flowchart)

การพัฒนาและออกแบบการประชาสัมพันธ์การให้บริการของศูนย์คอมพิวเตอร์ และหน่วยงานภายในมหาวิทยาลัยผ่านระบบเครือข่ายออนไลน์ โดยได้ดำเนินการโดยมีขั้นตอนดังนี้



7. ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

7.1 ดำเนินการติดต่อประสานงานกับบุคลากรของหน่วยงานภายในมหาวิทยาลัย ที่ต้องการประชาสัมพันธ์ข่าวบนเว็บไซต์มหาวิทยาลัย ผ่านช่องทางสื่อสารเช่น ติดต่อทางโทรศัพท์ภายใน, Line, Facebook เบื้องต้น

7.2 ผู้ขอประชาสัมพันธ์ข่าวทำการส่งแบบฟอร์มการประชาสัมพันธ์ข่าวผ่านช่องทางสื่อสาร โดยทำการส่งแบบฟอร์มขอประชาสัมพันธ์ขาว (QF-SD-01) พร้อมบันทึกข้อความมายังศูนย์คอมพิวเตอร์ สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ

- กรณีผู้ขอประชาสัมพันธ์ข่าวเป็นฝ่ายประชาสัมพันธ์ของมหาวิทยาลัยสามารถระบุรายละเอียดความต้องการที่จะประชาสัมพันธ์ลงในแบบฟอร์มขอประชาสัมพันธ์ข่าว (QF-SD-01) และส่งมาที่เจ้าหน้าที่ที่รับผิดชอบดำเนินการโดยต้องผ่านการอนุมัติจากผู้บังคับบัญชา

- กรณีผู้ขอประชาสัมพันธ์ข่าวไม่ใช่ฝ่ายประชาสัมพันธ์ของมหาวิทยาลัย ต้องระบุรายละเอียดความต้องการที่จะประชาสัมพันธ์ลงในแบบฟอร์มขอประชาสัมพันธ์ข่าว (QF-SD-01) หรือแนบบันทึกข้อความ เพื่อให้ผู้บังคับบัญชาพิจารณา

7.3 นำเสนอฟอร์มของผู้ขอประชาสัมพันธ์ข่าวเพื่อให้ผู้บังคับบัญชาทราบ และพิจารณาเพื่อสั่งการดำเนินการ

- กรณีผู้บังคับบัญชา ไม่อนุญาต จะส่งหนังสือคืนให้ผู้ขอประชาสัมพันธ์ข่าว
- กรณีผู้บังคับบัญชา อนุญาต จะส่งเรื่องต่อมายังเจ้าหน้าที่ดำเนินการ

7.4 เมื่อผู้บังคับบัญชาพิจารณาแล้ว และมีการสั่งการลงมา เจ้าหน้าที่ที่รับผิดชอบจะดำเนินการติดต่อประสานงานกับบุคลากรหน่วยงานภายในมหาวิทยาลัย ที่ต้องการประชาสัมพันธ์ข่าว

7.5 ติดต่อประสานงานกับผู้ขอประชาสัมพันธ์ข่าวในการส่งไฟล์ข่าวที่ต้องการประชาสัมพันธ์ทางอีเมล์

7.6 ดำเนินการดาวน์โหลดเนื้อหาข่าว/ไฟล์เอกสารที่ต้องแนบในการประชาสัมพันธ์

7.7 ดำเนินการวิเคราะห์เรียบเรียงเนื้อหาข่าว/การแนบรายละเอียดข่าว

กำกับ ตรวจสอบคำถูกคำผิด และวิเคราะห์เนื้อหาข่าว จากข่าวที่ผู้ขอประชาสัมพันธ์ข่าวบนเว็บไซต์มหาวิทยาลัยส่งมา และเรียบเรียงให้มีความถูกต้องครบถ้วน และทำการบันทึกลงในแบบฟอร์มขอประชาสัมพันธ์ข่าว (QF-SD-01)

7.8 ดำเนินการประชาสัมพันธ์ข่าวสารโดยผ่านระบบการประชาสัมพันธ์บนเว็บไซต์

ข่าวประชาสัมพันธ์จะถูกนำขึ้นประชาสัมพันธ์บนเว็บไซต์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง

7.9 เจ้าหน้าที่ที่รับผิดชอบดำเนินการเก็บบันทึกรายละเอียดความต้องการประชาสัมพันธ์ในบันทึกการขอประชาสัมพันธ์ข่าว (QF-SD-02)

7.10 ติดต่อประสานงานกับผู้ขอรับบริการทราบหลังจากประชาสัมพันธ์

เมื่อดำเนินการแล้วเสร็จจะทำการแจ้งให้ผู้ขอประชาสัมพันธ์ข่าวทราบเพื่อให้ผู้ขอประชาสัมพันธ์ข่าวตรวจสอบความถูกต้อง และเจ้าหน้าที่ที่รับผิดชอบทำการบันทึกรายละเอียดการดำเนินการ และปิดงานในบันทึกการขอประชาสัมพันธ์ข่าว (QF-SD-02)

8. แนวทางการปฏิบัติของบุคลากร

8.1 รับงานที่ผ่านการพิจารณาอนุญาตจากผู้บริหาร

8.2 ติดต่อประสานงานกับผู้ขอรับบริการเพื่อตรวจสอบข้อมูลความต้องการและความถูกต้องของข้อมูล

8.3 วิเคราะห์ความต้องการของผู้รับบริการและความเป็นไปได้ในการจัดทำ

8.4 พิจารณารูปแบบที่จะจัดทำ และตัดสินใจใช้เครื่องมือในการสร้างงานประชาสัมพันธ์

8.5 ดำเนินการออกแบบจัดทำงานประชาสัมพันธ์

8.6 ตรวจสอบและทดสอบชิ้นงานประชาสัมพันธ์กับทุก Platform

8.7 ทวนสอบความถูกต้องกับผู้ขอรับบริการ

8.8 นำเสนองานบน Platform ประชาสัมพันธ์ต่าง ๆ

9. มาตรฐานคุณภาพงาน

9.1 ความพึงพอใจของผู้เข้ามาใช้งานเว็บไซต์

9.2 ดำเนินการประชาสัมพันธ์ข่าวที่ ได้รับแจ้งแล้วเสร็จภายในเวลา 1 วัน ดำเนินการได้จริงไม่ต่ำกว่า 90%

10. ระบบติดตามประเมินผล

10.1 ความพึงพอใจของผู้เข้ามาใช้งานเว็บไซต์ ผลประเมินไม่ต่ำกว่า 3.5 คะแนนจากคะแนนเต็ม 5

10.2 รายงานให้ผู้บริหารทราบทุกเดือน

11. แบบฟอร์มที่ใช้

11.1 QF-SD-01 แบบฟอร์มขอประชาสัมพันธ์ข่าว

11.2 QF-SD-02 บันทึกการขอประชาสัมพันธ์ข่าว

12. ปัญหา/ความเสี่ยงสำคัญที่พบในการปฏิบัติงานและแนวทางการแก้ไขปัญหา

12.1 ดำเนินการประชาสัมพันธ์ข่าวที่ได้รับแจ้งเสร็จไม่ทันตามกำหนด

12.2 ไม่มีการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลข่าวสารก่อนการเผยแพร่จากผู้ขอใช้บริการ

13. บรรณานุกรม

13.1 ขั้นตอนการดำเนินงาน QP-SD-02 การปรับปรุงและประชาสัมพันธขาวบนเว็บไซตมหาวิทยาลัย ISO9001:2015 สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ วันที่บังคับใช้ : 1 เมษายน 2561

13.2 แผนกลยุทธการพัฒนาสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง

ภาคผนวก

ก. ตัวอย่างแบบฟอร์ม

- QP-SD-02-การปรับปรุงและประชาสัมพันธ์ข่าว
  http://lprumis.lpru.ac.th/isocomcentre/DevSoftware/QP-SD-02/QP-SD-02.pdf
- QF-SD-01-ฟอร์มการขอประชาสัมพันธ์ข่าวบนเว็บไซต์มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง
  http://lprumis.lpru.ac.th/isocomcentre/DevSoftware/QP-SD-02/QF-SD-01.pdf
- บันทึกการขอประชาสัมพันธ์ข่าวบนเว็บไซต์มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง
  http://lprumis.lpru.ac.th/isocomcentre/DevSoftware/QP-SD-02/QF-SD-02.pdf
- ตัวอย่างแบบฟอร์มการขอประชาสัมพันธ์ข่าวบนเว็บไซต์มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง QF-SD-01
- ตัวอย่างบันทึกการขอประชาสัมพันธ์ข่าวบนเว็บไซต์มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง QF-SD-02
- ตัวอย่างรายงานผลวัตถุประสงค์คุณภาพต่อผู้บริหารในแต่ละเดือน

ข. ประวัติของผู้จัดทำ

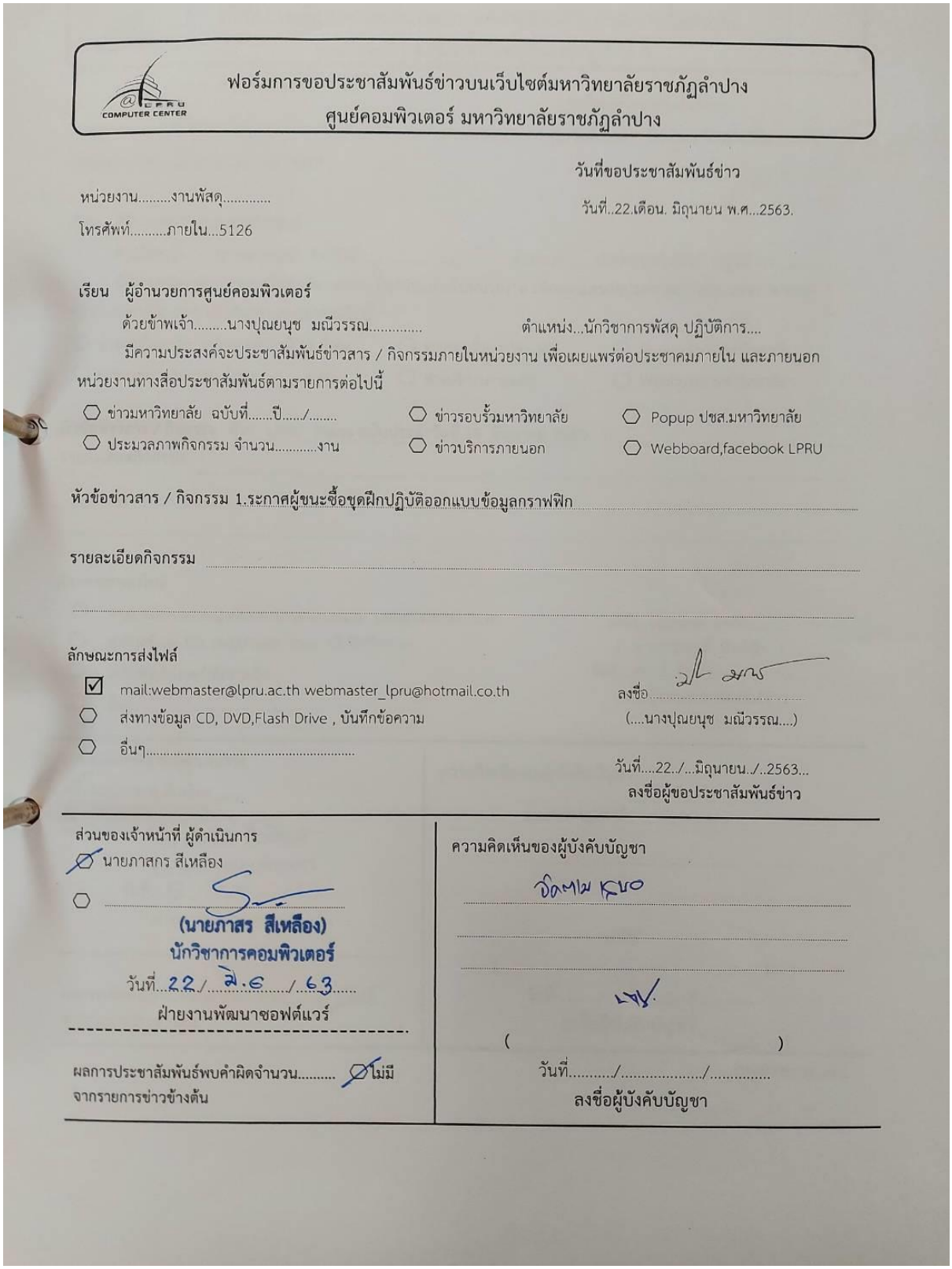
หน่วยงาน : ศูนย์คอมพิวเตอร์

ชื่อ : ภาสกร สีเหลือง

ตำแหน่ง : นักวิชาการคอมพิวเตอร์

หัวข้อคู่มือการปฏิบัติงาน :การขอประชาสัมพันธ์ข่าวบนเว็บไซต์มหาวิทยาลัย

ตัวอย่างแบบฟอร์มการขอประชาสัมพันธ์ข่าวบนเว็บไซต์มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง



ฟอร์มการขอประชาสัมพันธ์ข่าวบนเว็บไซต์มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง
ศูนย์คอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง

วันที่ขอประชาสัมพันธ์ข่าว
วันที่..22.เดือน. มิถุนายน พ.ศ...2563.

หน่วยงาน.....งานพัสดุ.....
โทรศัพท์.....ภายใน...5126

เรียน ผู้อำนวยการศูนย์คอมพิวเตอร์
ด้วยข้าพเจ้า.....นางปุณยนุช มณีวรรณ..... ตำแหน่ง...นักวิชาการพัสดุ ปฏิบัติการ....
มีความประสงค์จะประชาสัมพันธ์ข่าวสาร / กิจกรรมภายในหน่วยงาน เพื่อเผยแพร่ต่อประชาคมภายใน และภายนอกหน่วยงานทางสื่อประชาสัมพันธ์ตามรายการต่อไปนี้

- ○ ข่าวมหาวิทยาลัย ฉบับที่.....ปี...../.....
- ○ ข่าวรอบรั้วมหาวิทยาลัย
- ○ Popup ปชส.มหาวิทยาลัย
- ○ ประมวลภาพกิจกรรม จำนวน.....งาน
- ○ ข่าวบริการภายนอก
- ○ Webboard,facebook LPRU

หัวข้อข่าวสาร / กิจกรรม 1.ระกาศผู้ชนะซื้อชุดฝึกปฏิบัติออกแบบข้อมูลกราฟฟิก

รายละเอียดกิจกรรม

ลักษณะการส่งไฟล์

- ☑ mail:webmaster@lpru.ac.th webmaster_lpru@hotmail.co.th
- ○ ส่งทางข้อมูล CD, DVD,Flash Drive , บันทึกข้อความ
- ○ อื่นๆ.....

ลงชื่อ.....
(....นางปุณยนุช มณีวรรณ....)
วันที่....22../...มิถุนายน../..2563...
ลงชื่อผู้ขอประชาสัมพันธ์ข่าว

ส่วนของเจ้าหน้าที่ ผู้ดำเนินการ
☑ นายภาสกร สีเหลือง
○ .....
(นายภาสร สีเหลือง)
นักวิชาการคอมพิวเตอร์
วันที่..22../..มิ.ย...../..63.....
ฝ่ายงานพัฒนาซอฟต์แวร์

ผลการประชาสัมพันธ์พบคำผิดจำนวน..... ☑ไม่มี
จากรายการข่าวข้างต้น

ความคิดเห็นของผู้บังคับบัญชา
อนุมัติ KVO
.....
.....
.....
( )
วันที่...../...../.....
ลงชื่อผู้บังคับบัญชา

บันทึกการขอประชาสัมพันธ์ข่าวบนเว็บไซต์มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง

ศูนย์คอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง

ประจำเดือน มิถุนายน ปี 2563

ลำดับที่	รายการ	หน่วยงาน	วันที่รับข่าว	วันที่ดำเนินการ	ผลการดำเนินการ
1	โครงการประเพณีวันเข้าพรรษา	สศว.	29 มิถุนายน 2563	29 มิถุนายน 2563	ดำเนินการเรียบร้อย
2	ขอประกาศเผยแพร่ ประกาศ ซ.29/2563 ห้องปฏิบัติการทดลองสอนฯ	งานพัสดุ	24 มิถุนายน 2563	24 มิถุนายน 2563	ดำเนินการเรียบร้อย
3	ประกาศผู้ชนะซื้อชุดฝึกปฏิบัติออกแบบกราฟิก	งานพัสดุ	22 มิถุนายน 2563	22 มิถุนายน 2563	ดำเนินการเรียบร้อย
4	ข่าว LPRU NEWs ฉบับประจำวันที่ 19 มิถุนายน 2563	ประชาสัมพันธ์	19 มิถุนายน 2563	19 มิถุนายน 2563	ดำเนินการเรียบร้อย
5	เงินอุดหนุนทางกรศึกษาสำหรับ น.ศ พิการ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563	ศูนย์บริการสนันสนุน นักศึกษาพิการ	19 มิถุนายน 2563	19 มิถุนายน 2563	ดำเนินการเรียบร้อย
6	รายชื่อผู้ชนะการประมูล การขายทอดตลาดพร้อมรื้อถอนบ้านพักอาจารย์และบ้านพักภารโรง	งานพัสดุ	16 มิถุนายน 2563	16 มิถุนายน 2563	ดำเนินการเรียบร้อย
7	ข่าว LPRU NEWs ฉบับประจำวันที่ 12 มิถุนายน 2563	ประชาสัมพันธ์	13 มิถุนายน 2563	13 มิถุนายน 2563	ดำเนินการเรียบร้อย
8	ยกเลิกประกาศคัดเลือกจัดเช่าหรือขายชุดครุยวิทยฐานะ	งานพัสดุ	12 มิถุนายน 2563	12 มิถุนายน 2563	ดำเนินการเรียบร้อย
9	ประชาสัมพันธ์ ประกาศรายชื่อผู้มีสิทธิ์เข้าศึกษาต่อระดับบัณฑิตศึกษาปีการศึกษา 2563	งานจัดการศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา	11 มิถุนายน 2563	11 มิถุนายน 2563	ดำเนินการเรียบร้อย
10	ประกาศจ้างงานก่อสร้าง smart farm ศูนย์เรียนรู้เกษตรอัจฉริยะ	งานพัสดุ	10 มิถุนายน 2563	10 มิถุนายน 2563	ดำเนินการเรียบร้อย
11	ข่าว LPRU NEWs ฉบับประจำวันที่ 9 มิถุนายน 2563	ประชาสัมพันธ์	10 มิถุนายน 2563	10 มิถุนายน 2563	ดำเนินการเรียบร้อย
12	ประกาศรับโอนข้าราชการ	กอ.	9 มิถุนายน 2563	9 มิถุนายน 2563	ดำเนินการเรียบร้อย
13	ขอประกาศเผยแพร่ ร่างประกาศ ชุดครุภัณฑ์ห้องสัมมนาการเชิงปฏิบัติการ	งานพัสดุ	8 มิถุนายน 2563	8 มิถุนายน 2563	ดำเนินการเรียบร้อย
14	การเบิกงานสินไหม้ทดแทนกรณีประสบอุบัติเหตุ	กองพัฒนานักศึกษา	5 มิถุนายน 2563	5 มิถุนายน 2563	ดำเนินการเรียบร้อย
15	ข่าว LPRU NEWs ฉบับประจำวันที่ 5 มิถุนายน 2563	ประชาสัมพันธ์	5 มิถุนายน 2563	5 มิถุนายน 2563	ดำเนินการเรียบร้อย
16	ประกาศรายชื่อผู้มีสิทธิ์สอบคัดเลือก เข้าศึกษาต่อในระดับบัณฑิตศึกษา	งานจัดการศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา	4 มิถุนายน 2563	4 มิถุนายน 2563	ดำเนินการเรียบร้อย
17	ขอประกาศเผยแพร่ ประกาศผู้ชนะการเสนอราคา ชุดฝึกษาการเรียนรู้ Internet of thing	งานพัสดุ	4 มิถุนายน 2563	4 มิถุนายน 2563	ดำเนินการเรียบร้อย
18	ประกาศผู้ชนะการเสนอราคา ประกวดราคาซื้อเครื่องกระสุนหัวใจไฟฟ้า	งานพัสดุ	4 มิถุนายน 2563	4 มิถุนายน 2563	ดำเนินการเรียบร้อย
19	ขอประกาศเผยแพร่ ประกาศยกเลิกครุภัณฑ์และติดตั้งอุปกรณ์ประกอบอาคาร สนอ.	งานพัสดุ	4 มิถุนายน 2563	4 มิถุนายน 2563	ดำเนินการเรียบร้อย
20	ขอประกาศเผยแพร่ ประกาศ ซ.27/2563 ชุกฝึกปฏิบัติการออกแบบข้อมูลกราฟิก	งานพัสดุ	4 มิถุนายน 2563	4 มิถุนายน 2563	ดำเนินการเรียบร้อย

QF-SD-02 Rev.02

ลงวันที่ 30 เดือน มิถุนายน พ.ศ 2563

ลงชื่อ.....

ผู้ดำเนินการ/ฝ่ายพัฒนาซอฟต์แวร์

บันทึกการขอประชาสัมพันธ์ข่าวบนเว็บไซต์มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง

ศูนย์คอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง

ประจำเดือน มิถุนายน ปี 2563

ลำดับที่	รายการ	หน่วยงาน	วันที่รับข่าว	วันที่ดำเนินการ	ผลการดำเนินการ
21	ข่าว LPRU NEWs ฉบับประจำวันที่ 2 มิถุนายน 2563	ประชาสัมพันธ์	2 มิถุนายน 2563	2 มิถุนายน 2563	ดำเนินการเรียบร้อย
22	ร่างประกาศจ้างก่อสร้าง smart farm ศูนย์เรียนรู้เกษตรอัจริยะ	งานพัสดุ	2 มิถุนายน 2563	2 มิถุนายน 2563	ดำเนินการเรียบร้อย
23	ประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง เรื่องกฎระเบียบและอัตราค่าหอพักศึกษา	กองพัฒนานักศึกษา	2 มิถุนายน 2563	2 มิถุนายน 2563	ดำเนินการเรียบร้อย
24	ประกาศชนะการเสนอราคาซื้อชุดครุภัณฑ์เพื่อสนับสนุนการสร้างองค์ความรู้ด้านการศึกษา	งานพัสดุ	2 มิถุนายน 2563	2 มิถุนายน 2563	ดำเนินการเรียบร้อย
25	ประกาศผู้ชนะการเสนอราคา ประกวดราคาซื้อชุดครุภัณฑ์เพื่อสนุนสนับการสร้างองค์ความรู้	งานพัสดุ	1 มิถุนายน 2563	1 มิถุนายน 2563	ดำเนินการเรียบร้อย
26	ประกาศขายทดตลาดพร้อมรื้อถอดพร้อมรื้อถอนบ้านพักอาจารย์และบ้านพักภารโรง	งานพัสดุ	1 มิถุนายน 2563	1 มิถุนายน 2563	ดำเนินการเรียบร้อย
27	โครงการสนับสนุนสื่อวิดิทัศน์ประกอบการเรียนการสอน	ครุศาสตร์	1 มิถุนายน 2563	1 มิถุนายน 2563	ดำเนินการเรียบร้อย
28					
29					
30					
31					
32					
33					
34					
35					
36					
37					
38					
39					
40					

QF-SD-02 Rev.02

ลงวันที่ 30 เดือน มิถุนายน พ.ศ 2563

ลงชื่อ.....

ผู้ดำเนินการ/ฝ่ายพัฒนาซอฟต์แวร์

ศูนย์คอมพิวเตอร์มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง

รายงานผลวัตถุประสงค์คุณภาพ

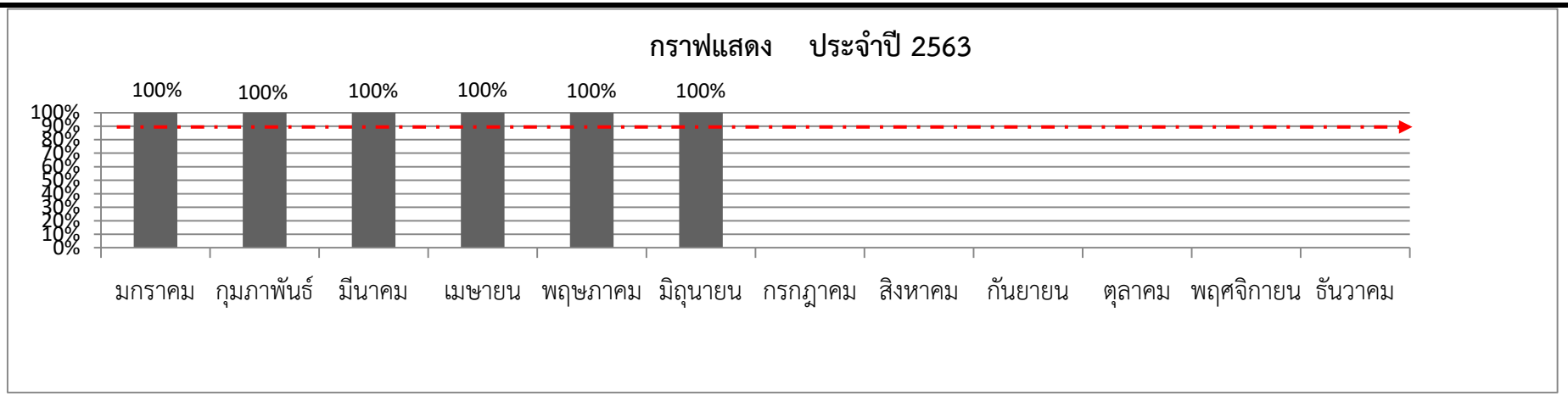
วัตถุประสงค์คุณภาพ : ดำเนินการประชาสัมพันธ์ข่าวที่ได้แจ้งแล้วเสร็จภายในเวลา 1 วัน **เป้าหมาย :** ไม่ต่ำกว่า 90%

ฝ่าย : พัฒนาซอฟต์แวร์ **ความถี่ในการเก็บข้อมูล :** เดือนละ 1ครั้ง **วันที่ :** 30/6/2563

ส่วนที่ 1 : ผลการดำเนินงาน

รายการ	มกราคม	กุมภาพันธ์	มีนาคม	เมษายน	พฤษภาคม	มิถุนายน	กรกฎาคม	สิงหาคม	กันยายน	ตุลาคม	พฤศจิกายน	ธันวาคม	รวม
จำนวนข่าวทั้งหมด ต่อเดือน	20	29	36	46	33	27							191
จำนวนข่าวที่ดำเนินการแล้วเสร็จภายใน 1 วัน ต่อเดือน	20	29	36	46	33	27							191
% ความสำเร็จ ต่อเดือน	100%	100%	100%	100%	100%	100.00%							

ส่วนที่ 2 : กราฟสรุปผล



ส่วนที่ 3 : การวิเคราะห์ผล และการแก้ไขป้องกัน / พัฒนาอย่างต่อเนื่อง

เดือนที่	การวิเคราะห์หาสาเหตุที่แท้จริงของปัญหา	แนวทางการแก้ไขป้องกันปัญหา / พัฒนาอย่างต่อเนื่อง	ผู้รับผิดชอบ	กำหนดเสร็จ	เสร็จจริง
1					