

ตอนที่ **1**
: เรื่องน่ารู้สำหรับมือใหม่





ตอนที่ 1 : เรื่องน่ารู้สำหรับมือใหม่

บทที่ 1

ใครคือเว็บมาสเตอร์

เพราะไม่มีใครเรียนรู้ ทำความเข้าใจ และจดจำทุกสิ่งในโลกได้ เกือบทุกสิ่งที่เรียนรู้ล้วนมีคนเคยคิด หรือเขียนมาก่อน ดังนั้น การเผยแพร่สิ่งที่ได้ศึกษาและบันทึกให้สืบค้นได้ง่าย จึงเป็นความฝันของหลายคนที่ต้องทำให้ทันในหนึ่งช่วงชีวิต มีเรื่องมากมายที่น่าเรียนรู้ หนังสือเล่มนี้จึงเป็นอีกความพยายามที่จะบันทึกเรื่องราวจากการเรียนรู้ อ่าน ฟัง ทดสอบ หรือ ค้นคว้า เพื่อหวังว่าผู้อ่านจะลดเวลาในการสืบค้นและไปศึกษาเรื่องใหม่ จนสามารถนำความรู้ทั้งหมดไปประยุกต์ใช้งาน ประเทศไทยยังพร้อมให้ทุกคนร่วมกันพัฒนาเสมอ

หนังสือเล่มนี้ต้องการให้ผู้อ่านเก่งกว่าผู้เขียน เพราะอาชีพของผู้เขียนคือครู และครูทุกคนในโลก ล้วนมีเป้าหมายที่จะสอนลูกศิษย์ให้มีความรู้มากกว่าครู และครูจะภูมิใจยิ่ง ถ้าลูกศิษย์เจริญก้าวหน้ากว่าครู

1.1 ทำความรู้จักผู้เขียน

อาชีพหลักของผู้เขียนคืออาจารย์สอนหนังสือ แต่การสอนหนังสือสำหรับผม จำเป็นต้องใช้หนังสือ ดังนั้น ทุกวิชาที่ได้รับมอบหมาย จะต้องจัดทำหนังสือ ในช่วงแรกของการเป็นอาจารย์จะทำการรวบรวมเอกสาร และบทความที่ตรงตามต้องการ นำมาเรียบเรียงใหม่ สร้างส่วนแบบฝึกหัด ออกแบบรูปเล่ม และจัดทำสารบัญให้เรียบร้อย เพื่อสะดวกในการค้นหา อ้างอิง ทั้งต่อตัวนักศึกษา และอาจารย์

อาชีพครูในมหาวิทยาลัยหรือโรงเรียน มักได้รับมอบหมายงานหลายด้าน ไม่เฉพาะงานสอน ดังนั้น ผู้เขียนจึงมีงานนอกเหนือจากงานสอน เช่น พัฒนาโปรแกรมให้สำนักทะเบียน พัฒนาเว็บไซต์สถาบัน และหน่วยงาน ดูแลระบบเครือข่าย ระบบเครื่องบริการทุกเครื่อง และปัญหาด้านคอมพิวเตอร์ให้หน่วยงาน มีหน้าที่ศึกษาหาความรู้ด้านเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นใหม่ และนำไปใช้ การเป็นวิทยากรให้กับองค์กรภายนอก เช่น โรงเรียน หน่วยงานราชการ รวมถึงการดูแลหลักสูตรที่เปิดใหม่บางหลักสูตร เป็นต้น งานที่รับผิดชอบมิได้มากเกินไป เพราะทุกองค์กรหรือทุกสถาบันการศึกษา จะมีคนแบบผู้เขียนอย่างน้อย 1 คนเสมอ

ในช่วงชีวิตที่ผ่านมา ใช้เวลาศึกษาเรื่องราวเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ โดยเน้นที่การนำไปประยุกต์ใช้งาน โดยเฉพาะช่วงประมาณ 4 ปีหลัง จะศึกษาด้านอินเทอร์เน็ตเป็นพิเศษ ได้จัดทำเว็บไซต์เพื่อรวบรวมและเผยแพร่สิ่งที่ได้จากการเรียนรู้ แต่ข้อมูลที่อยู่ในเว็บไซต์เหมาะกับผู้ที่เปิดเว็บไซต์เป็นประจำ การนำความรู้ไปเล่าให้ผู้ที่ยังใช้คอมพิวเตอร์ไม่ชำนาญ จำเป็นต้องมีเอกสาร หนังสือเล่มนี้จึงถูกเขียนเพื่อใช้เป็นเครื่องมือ ทำให้ผู้อ่านสามารถสร้างเว็บไซต์ที่ดี ให้คนทั้งประเทศหรือ ทั่วโลกได้ใช้บริการ

ติดต่อ หรืออ่านข้อมูลเกี่ยวกับผู้เขียน และทีมงาน ให้ดูที่ <http://www.thaiall.com/me>

1.2 ความหมายของเว็บมาสเตอร์

เว็บมาสเตอร์(Webmaster) คือ ผู้ดูแล และกำหนดนโยบายของเว็บด้านต่าง ๆ เช่น การ ออกแบบเว็บ การบำรุงรักษา และสร้างระบบฐานข้อมูล การรวบรวมรูปถ่าย หรือปรับแต่งภาพ รวมไปถึงการเป็นผู้ดูแลด้านการตลาด บัญชี และการเงิน เป็นต้น

ถ้าเว็บไซต์มีคนทำเพียงคนเดียว ทุกหน้าที่เป็นของเว็บมาสเตอร์ท่านนั้นทั้งหมด ปัจจุบันประเทศไทยมีสมาคมผู้ดูแลเว็บไทย (<http://www.webmaster.or.th>) ทำให้ชาวเว็บมาสเตอร์รวมกันเป็นกลุ่ม และมีพลังที่จะสร้างสรรค์สิ่งที่ดี เพื่อสังคม

ใครก็เป็นเว็บมาสเตอร์ (webmaster) ได้ ไม่เหมือนทนายความ ผู้ตรวจสอบบัญชี หรือหมอ ต้องมีองค์กรมารองรับ ปัจจุบันยังไม่มีการใดเข้ามาให้การรับรองหรือจัดสอบ เพื่อให้ใบอนุญาต การเป็นเว็บมาสเตอร์

ขนาดมีค่าใช้จ่ายสำคัญ ตัวอย่างเช่น นักเรียนระดับประถม เสียค่าใช้จ่ายปีละ 600 บาท เพื่อจดโดเมนเนม แล้วทำ redirect หรือ domain pointer ไปยัง free hosting อาจเป็นเว็บที่มีคนเข้าไปอ่านวันละไม่ถึง 10 หรือเข้าวันละเป็นแสน นักเรียนผู้นั้นก็คือ เว็บมาสเตอร์ (webmaster)

จดโดเมนเนม มีค่าใช้จ่ายของการเป็น webmaster ยังมีนักพัฒนาอีกมากมาย ที่ยังไม่พร้อม เสียค่าใช้จ่ายปีละ 600 บาท โดยขอพื้นที่ทำเว็บฟรีจาก thai.net, se-ed.net, thcity.com 8m.com, netfirms.com, geocities.com, www.tripod.lycos.co.uk, websamba.com, brinkster.com หรือ webhostme.com เป็นต้น เมื่อเริ่มทำเว็บเผยแพร่ข้อมูล ผู้พัฒนาท่านนั้นก็คือ เว็บมาสเตอร์

ยังมีนักพัฒนาเว็บไซต์ร่วมกับเว็บมาสเตอร์ เช่น web programmer, graphic designer หรือ postmaster เป็นต้น ซึ่งผู้เขียนขอให้เกียรติบุคคลเหล่านี้ว่าเป็น เว็บมาสเตอร์ร่วม เพราะบางองค์กรมีเว็บมาสเตอร์โดยตำแหน่ง แต่เปิดอีเมล (E-mail) ยังไม่เป็นก็มี เพราะงานทั้งหมดให้ลูกน้องทำ

1.3 คุณสมบัติของเว็บมาสเตอร์ที่ดี

คุณสมบัติของเว็บมาสเตอร์ที่ดี สำหรับหลายท่าน อาจใช้เกณฑ์ชีวิตไม่เหมือนกัน คุณสมบัติที่จะกล่าวนี้เป็นนิยามสำหรับเว็บมาสเตอร์ที่มีได้ทำเว็บเพื่อหวังผลทางธุรกิจเพียงอย่างเดียว

1. รักการศึกษาค้นคว้า และความรู้ใหม่ (Learning)
2. รักสวย รักสนุก รักเพื่อนมนุษย์ และมองโลกในแง่ดี (Love)
3. มีเป้าหมายในการพัฒนาเว็บชัดเจน (Objective)
4. มีระเบียบวินัยในการใช้ชีวิต และการทำงาน (Rule)
5. พยายามเห็นประโยชน์ส่วนรวมมากขึ้น (Public)

1.4 หน้าที่ของเว็บมาสเตอร์

สำหรับเว็บมาสเตอร์ ที่ทำหน้าที่เว็บมาสเตอร์เพียงอย่างเดียวถือว่าโชคดีมาก เพราะปัจจุบันเว็บมาสเตอร์ส่วนใหญ่จะรับภาระหลายอย่างที่เกี่ยวข้องกับงานด้านคอมพิวเตอร์ เช่น โรงเรียนในอำเภอรอบนอก หน่วยงานราชการบางแห่ง หรือบริษัทในต่างจังหวัด ผู้ทำหน้าที่เว็บมาสเตอร์ จำเป็นต้องรู้ทุกเรื่องเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ อาจต้องรับภาระในหน้าที่ต่าง ๆ เช่น เว็บมาสเตอร์ เจ้าหน้าที่เครือข่าย ผู้ดูแลเครื่องบริการ ผู้วิเคราะห์และออกแบบระบบ นักเขียนโปรแกรม เจ้าหน้าที่เทคนิค และผู้ดูแลจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น

1. **เว็บมาสเตอร์ (Webmaster)** ทำหน้าที่วางแผน ออกแบบส่วนเนื้อหาเว็บไซต์ ปรับปรุงข้อมูลที่ได้จากผู้ใช้ พัฒนาเทคนิค หรือรูปแบบของเว็บให้ทันสมัย รวมถึงบริหารและจัดเก็บข้อมูลให้เป็นระเบียบ เข้าถึงง่าย

2. **เจ้าหน้าที่เครือข่าย (Network controller)** ทำหน้าที่ติดตั้งให้คอมพิวเตอร์ภายในองค์กรทั้งหมดรู้จักกัน หรือรู้จักกับเครือข่ายนอกระบบ เช่น อินเทอร์เน็ต หรือสาขาย่อยของบริษัท เป็นต้น สามารถแบ่งปันทรัพยากร เช่น เครื่องพิมพ์ หรือสื่อเก็บข้อมูล ให้ใช้ร่วมกัน และการบำรุงรักษาระบบ เช่น การย้าย การติดตั้งใหม่ หรือแก้ปัญหาเกี่ยวกับโปรแกรม เป็นต้น

3. **ผู้ดูแลเครื่องบริการ (Server administrator)** ทำหน้าที่ทำให้คอมพิวเตอร์สามารถบริการ เช่น บริการ web, e-mail, ftp, dhcp, radius, dns, proxy หรือ webboard เป็นต้น ผู้ดูแลจะสามารถติดตั้ง บำรุงรักษา ให้เครื่องบริการสามารถทำงานได้ตลอดเวลา รวมไปถึงการตรวจสอบการเข้าถึง หรือการทำงานที่ไม่ถูกต้องของผู้บุกรุก ซึ่งอาจเกิดจาก hacker หรือ virus เป็นต้น

4. **ผู้วิเคราะห์และออกแบบระบบ และนักเขียนโปรแกรม (System analysis and design และ programmer)** ทำหน้าที่ศึกษาปัญหาของผู้ใช้วิเคราะห์ระบบเดิม และออกแบบระบบใหม่ไปจนถึง การพัฒนาโปรแกรมบำรุงรักษาและจัดทำคู่มือ เพราะนักคอมพิวเตอร์ในองค์กรขนาดเล็กจำนวนมาก ทำงานเพียงคนเดียว แต่ต้องรับผิดชอบทุกงานที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ในองค์กร

5. เจ้าหน้าที่เทคนิค (Technical support) ทำหน้าที่แก้ปัญหาทางเทคนิค เช่น คอมพิวเตอร์เสียหาย หรือปัญหาอื่นที่เกี่ยวข้อง บางองค์กรอาจมี harddisk หรือ mouse สำรอง ไว้เปลี่ยนให้ผู้ใช้ในกรณีมีปัญหา ผู้ทำหน้าที่แก้ปัญหาคอมพิวเตอร์มักมีอุปกรณ์สำรองเก็บไว้เพราะปัจจุบันคอมพิวเตอร์มิได้มีปัญหาเฉพาะด้านโปรแกรมเพียงอย่างเดียว ถ้ามีปัญหา เช่น เครื่องหยุดทำงาน(Hang) บ่อยหรือโปรแกรมใช้งานไม่ได้ตามปกติ เจ้าหน้าที่ก็ต้องทำการติดตั้งโปรแกรมทั้งหมด(Format) ซึ่งเป็นวิธีแก้ปัญหากับเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้มานานและประมวลผลได้ช้า

6. ผู้ดูแลจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (Postmaster) ทำหน้าที่ดูแลข้อมูลของผู้ใช้ โดยเน้นในเรื่องของจดหมายอิเล็กทรอนิกส์เป็นหลัก เช่น การสร้างรหัสผู้ใช้ ดูแลผู้ใช้ที่ใช้งานไม่ถูกต้อง รวมถึงการทำให้เครื่องบริการจดหมายทำงานได้ตลอดเวลา

1.5 ปัญหาของเว็บมาสเตอร์

ปัญหาเหล่านี้ไม่ได้เกิดกับเว็บมาสเตอร์ทุกคน เพราะเป้าหมายและการกำเนิดของแต่ละเว็บไซต์ไม่เหมือนกัน แต่ละปัญหาแตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับลักษณะเว็บไซต์ การป้องกัน และวิธีแก้ปัญหที่เปลี่ยนไปตามสถานการณ์เวลา และเทคโนโลยี

ปัญหาของเว็บมาสเตอร์ 9 ลักษณะ

1. อัตราการรับ-ส่งข้อมูล (Data transfer) หรือจำนวนการเข้าเว็บไซต์มากเกินไปจนจำกัดของผู้ให้บริการ
2. พื้นที่เก็บข้อมูล (Storage) มีขนาดน้อยเกินไป ทำให้เก็บข้อมูลเพิ่มไม่ได้
3. ผู้บุกรุก (Hacker) เข้ามาเจาะระบบ จากบริการที่เว็บมาสเตอร์เปิดบริการ แต่ไม่สามารถควบคุม
4. เปิดบริการที่ยังไม่สมบูรณ์ (Incomplete services) มักเป็นบริการที่พัฒนาขึ้นใช้เอง แต่ไม่ได้ทดสอบให้ดี
5. ไม่รู้วิธีการ (Unknown) ที่จะพัฒนาเว็บไซต์ให้บรรลุเป้าหมายด้านบริการ
6. ไม่มีเวลาพัฒนาต่อ (No time) เพราะมีงานอื่นที่สำคัญกว่าต้องทำ

7. เครื่องบริการล่มบ่อย(No service)เพราะผู้ให้บริการเช่าพื้นที่สร้างเว็บ(Webhosting) ไม่ขยายศักยภาพ
8. เปิดบริการแต่ไม่มีผู้เข้ามาใช้บริการ (Low hits) เพราะไม่เข้าใจวิธีการประชาสัมพันธ์ หรือเนื้อหาไม่จูงใจ
9. มีรายได้ไม่พอกับค่าใช้จ่าย (Low income)

1.6 เป้าหมายของการพัฒนาเว็บไซต์

เป้าหมายอาจวัดเป็นตัวเงิน หรือจำนวนการเข้าชมเว็บ การวัดเป็นตัวเงิน เป็นตัวบ่งชี้ถึงความอยู่รอดของเว็บได้มากกว่า เพราะเว็บบางแห่งมีจำนวนคนเข้ามาแต่มีรายได้ไม่พอกับค่าใช้จ่าย หรือค่าบำรุงรักษา ซึ่งมีอยู่ไม่น้อย จนต้องเลิกกิจการไปในยุคฟองสบู่แตก หรือ ทนต่อไปไม่ได้

เป้าหมายของการพัฒนาเว็บไซต์ ที่คล้ายกันมี 4 ลักษณะ

1. ได้รับค่าโฆษณาจากการติดแผ่นป้าย (Banner) หรือฝากข่าวประกาศ เป็นต้น
2. เพิ่มยอดขายจากการขายสินค้าในแบบ e-Commerce
3. สร้างภาพลักษณ์ หรือประชาสัมพันธ์องค์กร
4. เผยแพร่ข้อมูลที่ผู้พัฒนาชื่นชอบ หรือเห็นว่ามีประโยชน์
5. ฝึกปฏิบัติ หรือหาประสบการณ์จากการทำงานจริง