

บทที่ 2

ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 คำจำกัดความของ พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-Commerce)

พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์คือ การให้บริการให้บริษัทห้างร้านต่างๆ ได้โฆษณาประชาสัมพันธ์สินค้า ให้บริการผู้ซื้อได้ดูโฆษณาเลือกหาสินค้าและบริการเจ้าของกิจการได้ลดค่าใช้จ่ายและเพิ่มความรวดเร็วในการจัดส่งสินค้าและให้บริการหลังการขายแก่ลูกค้า ถ้าถามนักเทคโนโลยีก็อาจจะได้คำตอบว่าพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์คือการนำเทคโนโลยีมาช่วยลดต้นทุนและเพิ่มประสิทธิภาพในการค้าขายสรุปอย่างง่ายๆ โดยสังเขปก็อาจจะได้ว่า พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ประกอบด้วยขั้นตอนดังต่อไปนี้

2.1.1 ผู้ประกอบการจัดตั้งร้านค้าหรือทำหน้าที่โฆษณาที่เรียกว่าโฮมเพจหรือเว็บเพจบนอินเทอร์เน็ต

2.1.2 ผู้ซื้อเข้าไปดูรายละเอียดเกี่ยวกับสินค้าในอินเทอร์เน็ต

2.1.3 ผู้ซื้อติดต่อสอบถามรายละเอียดจากผู้ขาย เช่น ของจริงหรือไม่ ส่งได้รวดเร็วเท่าใดมีส่วนลดหรือไม่ เป็นต้น

2.1.4 ผู้ซื้อสั่งสินค้าและระบุวิธีจ่ายเงิน เช่น โดยผ่านบัตรเครดิต เป็นต้น

2.1.5 ธนาคารตรวจสอบว่าผู้ซื้อ มีเครดิตดีพอหรือไม่และแจ้งให้ผู้ขายทราบ

2.1.6 ผู้ขายส่งสินค้าให้ผู้ซื้อ

2.1.7 ผู้ซื้ออาจจะใช้อินเทอร์เน็ตในการติดต่อขอบริการหลังการขายจากผู้ขาย

2.2 ประวัติวิวัฒนาการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์โดยสังเขป

พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์นั้นเริ่มขึ้นบนโลกครั้งแรก เมื่อปี พ.ศ. 2513 ซึ่งได้มีการเริ่มใช้ระบบโอนเงินทางอิเล็กทรอนิกส์หรืออีเอฟที (EFT = Electronic Fund Transfer) แต่ในขณะนั้นมีเพียงบริษัทขนาดใหญ่และสถาบันการเงินเท่านั้นที่ใช้งานระบบโอนเงินทางอิเล็กทรอนิกส์ ต่อมาอีกไม่นานก็เกิดระบบการส่งเอกสารทางอิเล็กทรอนิกส์ หรือ อีดีไอ (EDI = Electronic Data Interchange) ซึ่งสามารถช่วยขยายการส่งข้อมูลจากเดิมที่เป็นข้อมูลทางการเงินอย่างเดียวเป็นการส่ง

ข้อมูลแบบอื่นเพิ่มขึ้น เช่น การส่งข้อมูลระหว่างสถาบันการเงินกับผู้ผลิต หรือผู้ค้าส่งกับผู้ค้าปลีก เป็นต้น

หลังจากนั้น ก็มีระบบสื่อสารรวมถึงโปรแกรมอื่นๆ เกิดขึ้นมากมายตั้งแต่ระบบที่ใช้ในการซื้อขายหุ้นจนไปถึงระบบที่ช่วยในการสำรองที่พัก ซึ่งเรียกได้ว่าโลกได้ก้าวเข้าสู่ยุคของการสื่อสาร และเมื่อยุคของอินเทอร์เน็ตมาถึงเมื่อประมาณปี พ.ศ. 2533 จำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตก็เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว พาณิชยอิเล็กทรอนิกส์ก็ได้เกิดขึ้นเหตุผลที่ทำให้ระบบการค้าอิเล็กทรอนิกส์เติบโตอย่างรวดเร็วคือ โปรแกรมสนับสนุนพาณิชยอิเล็กทรอนิกส์ที่ได้รับการพัฒนาขึ้นมามากมายรวมถึงระบบเครือข่ายด้วย พอมาถึงประมาณปี พ.ศ.2537 – 2542 ก็ถือได้ว่าระบบพาณิชยอิเล็กทรอนิกส์หรืออีคอมเมิร์ซก็เป็นที่ยอมรับและได้รับความนิยมอย่างมากและรวดเร็วซึ่งวัดได้จากการที่มีบริษัทต่างๆ ในอเมริกาได้ให้ความสำคัญและเข้าร่วมในระบบพาณิชยอิเล็กทรอนิกส์อย่างมาก

2.3 ประเภทของพาณิชยอิเล็กทรอนิกส์ แบ่งออกเป็น 5 ประเภท ดังนี้

2.3.1 ภาคธุรกิจกับผู้ซื้อปลีกหรือบีทูซี (B-to-C = Business-to-Consumer) คือ ประเภทที่ผู้ซื้อปลีกใช้อินเทอร์เน็ตในการซื้อสินค้าจากธุรกิจที่โฆษณาอยู่ในอินเทอร์เน็ต

2.3.2 ภาคธุรกิจกับภาคธุรกิจหรือบีทูบี (B-to-B = Business-to-Business) คือ ประเภทที่ภาคธุรกิจกับภาคธุรกิจติดต่อซื้อขายสินค้ากันผ่านอินเทอร์เน็ต

2.3.3 ภาคธุรกิจกับรัฐบาลหรือบีทูจี (B-to-G = Business-to-Government) คือ ประเภทที่ภาคธุรกิจติดต่อกับหน่วยราชการ

2.3.4 รัฐบาลกับรัฐบาลหรือจีทูจี (G-to-G = Government to Government) คือ ประเภทที่หน่วยงานรัฐบาลหน่วยงานใดหน่วยงานหนึ่งติดต่อกับหน่วยงานรัฐบาลอีกหน่วยงานหนึ่ง

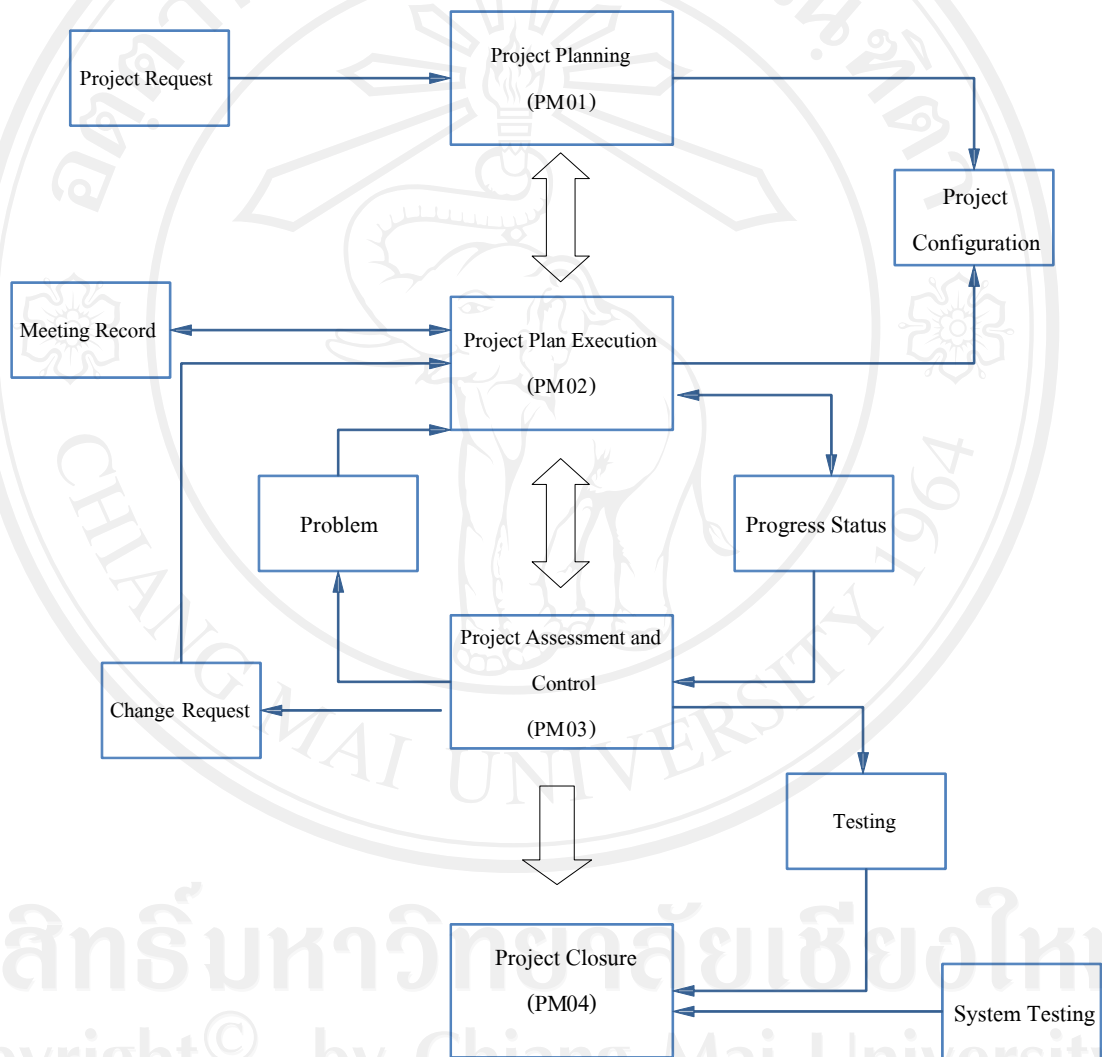
2.3.5 ผู้บริโภคกับผู้บริโภคหรือซีทูซี (C-to-C = Consumer-to-Consumer) คือ ประเภทที่ผู้บริโภคประกาศขายสินค้าแล้วผู้บริโภคอีกรายหนึ่งก็ซื้อไปเช่นที่อียเบย์คอม(Ebay.com) เป็นต้นซึ่งผู้บริโภคสามารถจ่ายเงินให้กันทางบัตรเครดิตได้ (8)

2.4 กระบวนการ ISO 29110

กระบวนการของ ISO29110 ให้ความสำคัญในกระบวนการที่จะต้องทำการให้เป็นระบบสากล 2 กระบวนการหลัก คือ การบริหารโครงการ (Project Management) และการสร้างซอฟต์แวร์ (Software Implementation) ซึ่งจะประกอบด้วยกระบวนการย่อย ๆ ภายในอีก ทั้งสองกระบวนการได้ถูกออกแบบให้เหมาะสมกับการพัฒนาระบบงานและการติดตามงาน จึงมีความเหมาะสมในการ

ประยุกต์ใช้ได้ทันที โดยได้กำหนดกระบวนการให้เหมาะสมสอดคล้องกับการพัฒนาระบบงาน
รูปแบบมาตรฐานหลักที่นำมาใช้มีดังนี้

2.4.1 ขั้นตอนการปรับปรุงกระบวนการด้านการบริหารโครงการในการค้นคว้าแบบอิสระ (Project Management)

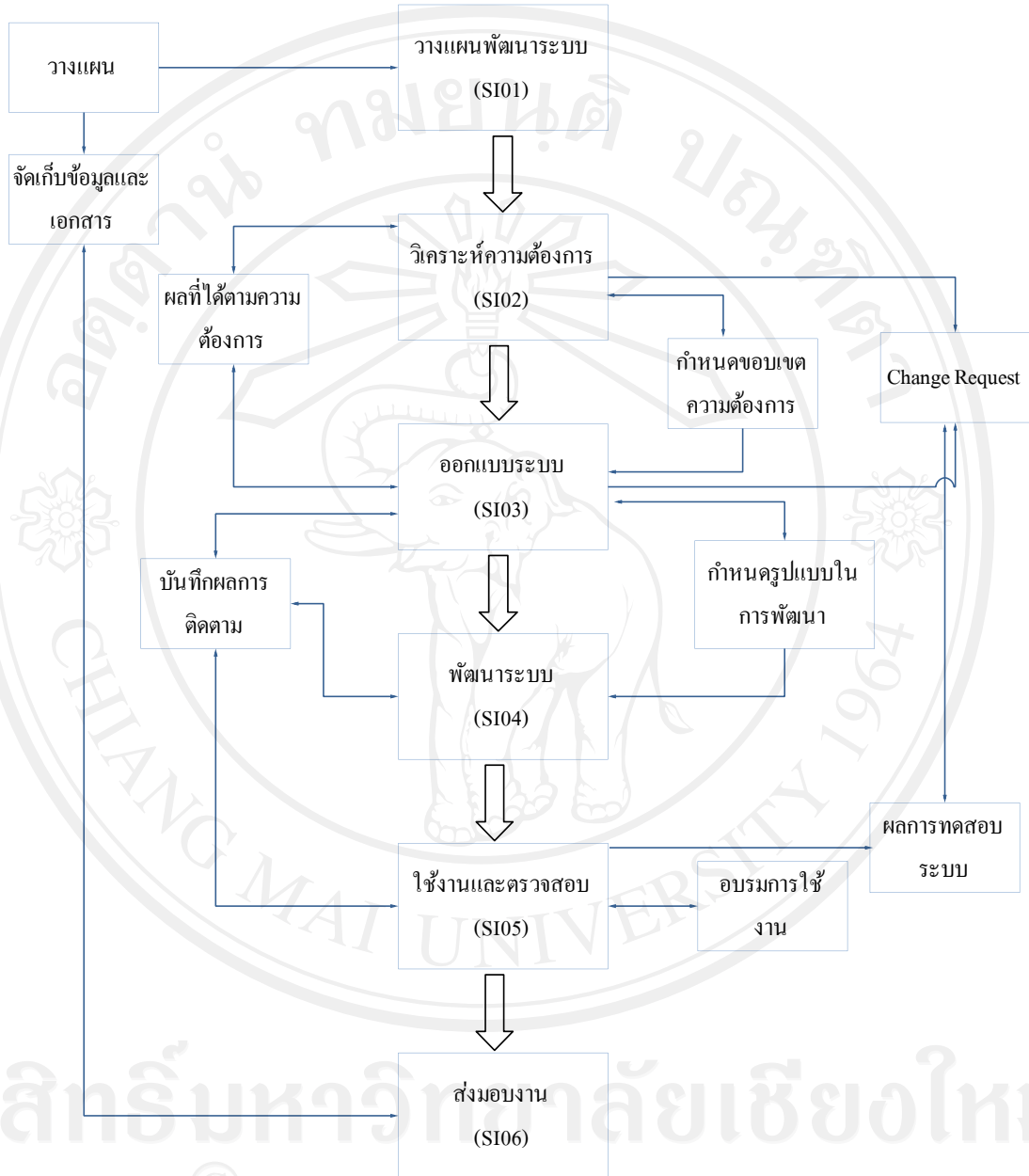


รูป 2-1 ขั้นตอนการปรับปรุงกระบวนการด้านการบริหารโครงการในการค้นคว้าแบบอิสระ
(Project Management Process)

จากรูป 2-1 การบริหารโครงการมีการแบ่งการประมวลผลออกเป็น 4 ขั้นตอน คือ

- PM01 Project planning จะนำเอาผลการวิเคราะห์ความต้องการและรายการการทำงาน มาทำการตรวจสอบ และจัดทำการวางแผนงาน โดยระบุขั้นตอนการทำงาน ทีมงานที่เกี่ยวข้อง ประมาณการระยะเวลาที่จะใช้ในการพัฒนาระบบงานและการทำงานในขั้นตอนต่าง ๆ ของแต่ละช่วงเวลา รวมถึงรายละเอียดต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการทำงาน ในขณะเดียวกันทำการจัดเก็บข้อมูลเข้าสู่ Project configuration และส่งข้อมูลที่ได้จากการวางแผนส่งต่อไปยังส่วนถัดไป
- PM02 Project planning execution เมื่อได้รับแผนงานมาแล้วต้องทำการแจกแจงรายละเอียด ทำความเข้าใจเกี่ยวกับแผนงานและเนื้องานที่จะต้องทำงานตามช่วงเวลาที่แผนงานกำหนด ในขั้นตอนนี้จะทำการบริหารการเปลี่ยนแปลง (Change management) จัดทำรายงานสรุปผลการดำเนินงานความคืบหน้าของโครงการ บริหารทรัพยากรต่าง ๆ การเปลี่ยนแปลงและวิธีการให้กับขั้นตอนต่อไป และจัดเก็บใน Project configuration
- PM03 Project assessment and control จากรายงานความคืบหน้าขั้นตอนนี้จะทำหน้าที่ในการวัดผลว่าการปฏิบัติงานจริงกับรายงานมีผลที่ตรงกันหรือไม่ ในกระบวนการตรวจสอบเมื่อพบข้อผิดพลาดหรืออาจจะเป็นการเปลี่ยนแปลงความต้องการในช่วงเวลาที่เปลี่ยนไป ขั้นตอนนี้จะทำการสร้างการขอเปลี่ยนแปลง (Change request) ส่งกลับไปยังขั้นตอนนี้ PM02 เพื่อทำการจัดการแก้ไข ซึ่งขั้นตอนทั้งหมดยังคงต้องอยู่ในกรอบปฏิบัติของแผนบริหารโครงการ และต้องมีการบันทึกผลการทดสอบที่เกี่ยวข้องเพื่อให้ต้องทำการขอความเปลี่ยนแปลงผลการทดสอบนี้จะถูกบันทึกเพื่อใช้เป็นหลักฐานอ้างอิงตอนส่งมอบโครงการ
- PM04 Project closure ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนสุดท้ายในโครงการ คือ ส่งมอบผลการทำการค้นคว้าแบบอิสระ นำเสนอผลงานต่อคณะกรรมการ ขั้นตอนนี้จะเป็นการนำเอกสารต่าง ๆ ที่ได้ตกลงกันไว้ตอนเริ่มทำโครงการทำการส่งมอบให้กับอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ และคณะกรรมการในรูปแบบตามข้อกำหนด

2.4.2 ขั้นตอนการปรับปรุงกระบวนการด้านการสร้างซอฟต์แวร์ในการค้นคว้าแบบอิสระ



รูป 2-2 ขั้นตอนการปรับปรุงกระบวนการการสร้างซอฟต์แวร์ในการค้นคว้าแบบอิสระ (Software Implement Process)

จากรูป 2-2 ในการพัฒนาระบบเว็บไซต์จะยึดเอา ISO29110 ในส่วนของ Software Implementation เป็นต้นแบบในการพัฒนาดังนี้

- SI01 Software Implementation Initiation ในกระบวนการนี้จะนำวางแผนร่วมกับผู้เกี่ยวข้องเพื่อหาข้อสรุปรับฟังข้อแนะนำและปัญหาที่คาดว่าจะเกิดขึ้น เก็บความต้องการของระบบทั้งหมด เมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการจะทำการส่งต่อไปกับขั้นตอนถัดไป
- SI02 Software Requirements Analysis กระบวนการวิเคราะห์ความต้องการเมื่อได้ประชุมรับแผนงานและข้อมูลความต้องการแล้ว ขั้นตอนนี้จะทำการวิเคราะห์เพื่อกำหนดขอบเขตของระบบซึ่งตลอดช่วงเวลาของการพัฒนาระบบรูปแบบและการวิเคราะห์อาจจะมีการเพิ่มหรือลดรูปแบบที่จะใช้ในการวิเคราะห์
- SI03 Software Architectural and Detailed Design ออกแบบระบบเมื่อได้รับผลการวิเคราะห์เริ่มทำการออกแบบระบบทั้งในส่วนที่เป็นฐานข้อมูล โปรแกรมและหน้าจอโดยเป็นการลงรายละเอียดในการออกแบบระบบ จะมีการทวนสอบความต้องการในเวลาเดียวกันไปด้วย หากพบว่ามีเปลี่ยนแปลงจะส่งข้อมูลกลับในขั้นตอนที่ SI02 เพื่อทำการปรับปรุงและทำการออกแบบต่อไป
- SI04 Software Construction การพัฒนาระบบ ทำการพัฒนาระบบตามที่ได้ออกแบบเอาไว้โดยจะเป็นการเน้นการพัฒนาส่วนที่เป็นการเขียน โปรแกรมและฐานข้อมูล มีการตรวจสอบความคืบหน้าเป็นระยะๆ
- SI05 Software Integration and Tests ใช้งานและตรวจสอบ เมื่อได้รับรายละเอียดระบบงานและวิธีการทดสอบระบบงาน รวมถึงข้อมูลทดสอบ ทำการทดสอบอย่างละเอียด ตามวิธีการและใช้ข้อมูลที่เตรียมไว้ เพื่อให้สามารถที่จะวัดผลการทดสอบได้อย่างแม่นยำ ทำการบันทึกการทดสอบในทุกขั้นตอนอย่างละเอียด หากพบข้อผิดพลาดต้องแจ้งกลับเพื่อทำการแก้ไขส่วน เมื่อทดสอบระบบเสร็จ ความต้องการของธุรกิจที่ใช้งานจริง หากพบปัญหาหรือจำเป็นต้องเพิ่ม ลด จะย้อนกลับไปทำตามกระบวนการ การบริหารความเปลี่ยนแปลง (Change management) เพื่อแก้ไขต่อไป

SI06 Product Delivery ส่งมอบงานขั้นตอนนี้จะทำการส่งมอบระบบที่พัฒนาเสร็จแล้วเพื่อใช้จริงต่อไป

2.5 PHP

ลักษณะการเขียนเว็บเพจให้มีสคริปต์ PHP จะอาศัยวิธีการเขียนซอร์ซโค้ด ให้อยู่ในรูปแบบของภาษาสคริปต์ PHP ทั้งหมดเลยได้ (เช่นเดียวกับที่เขียนเว็บเพจด้วยภาษา Perl) หรืออาจเขียนในรูปแบบการฝัง (embed) คำสั่งหรือฟังก์ชันของ PHP ลงไปเฉพาะในตำแหน่งที่ต้องการ ซึ่งเหมือนการเขียนเว็บเพจทั่ว ๆ ไปที่มีการฝังสคริปต์ภาษา HTML

สคริปต์ PHP จะใช้แท็กในการกำหนดขอบเขตของสคริปต์ ซึ่งอาจเรียกว่า PHP script tag โดยประกอบด้วยแท็กเปิดและแท็กปิด

แท็กเปิดของ PHP เขียนได้ 2 แบบ คือ “<?” หรือ “<?php” ส่วนแท็กปิดเขียนในรูปแบบ “>?” ในกรณีที่ต้องการเขียนสคริปต์ PHP ร่วมกับสคริปต์ XML (eXtensible Markup Language) จะต้องเขียนแท็กเปิดของ PHP เป็น “<?php” เท่านั้น ห้ามเขียนเป็นแบบ “<?” ทั้งนี้เนื่องจากแท็กของ XML เขียนอยู่ในรูป “<?” และ “>?” เหมือนกัน จึงต้องเลี่ยงการเขียนแท็กเปิดของ PHP ไปเป็น “<?php” เพื่อความแตกต่าง แต่ไม่ว่าจะเปิดแบบ “<?” หรือ “<?php” ก็ตาม วิธีการเขียนเว็บเพจแบบนี้เรียกว่าเป็นการเขียนในลักษณะฝังสคริปต์ หรือ embedded script

ดังนั้น จึงสามารถเห็นการนำวิธีการฝังสคริปต์มาใช้ในการเขียนเว็บเพจมากขึ้นเรื่อย ๆ ตัวอย่างเช่น การเขียนสคริปต์ ASP (Active Server Pages) ฝังลงในเว็บเพจ จะมีเครื่องหมาย “<%” และ “%>” ใช้กำกับในการเปิดและปิดส่วนที่เป็นสคริปต์ ASP เป็นต้น ทั้งนี้ เพราะเป็นวิธีการเขียนเว็บเพจที่สะดวกต่อผู้เขียนในการตรวจสอบการทำงานของเว็บเพจ โดยส่วนของเว็บเพจที่ไม่ได้กำกับด้วยสคริปต์ใด ๆ ก็จะแสดงผลไปตามข้อความนั้น ๆ โดยตรง หากผู้เขียนต้องการจะเปลี่ยนแปลงแก้ไขข้อความใด ๆ ก็สามารถกระทำได้เลย โดยไม่ต้องกังวลว่าเว็บเพจจะทำงานไม่ถูกต้อง และเมื่อเว็บเพจแจ้งข้อความว่าเกิดข้อความว่าเกิดข้อผิดพลาด อันเนื่องมาจากการทำงานของสคริปต์ สามารถแก้ไขหรือปรับปรุงเฉพาะจุดที่เป็นสคริปต์นั้น ๆ ได้

ข้อแตกต่างของสคริปต์ PHP กับสคริปต์ภาษา HTML คือ สคริปต์ PHP เป็น server side script โดยถูกเรียกให้ทำงานทางฝั่งเซิร์ฟเวอร์ ในส่วนสคริปต์ภาษา HTML เป็น client side script คือ สคริปต์จะถูกเรียกทำงานทางฝั่งไคลเอนต์หรือฝั่งของบราวเซอร์

นามสกุลของ PHP

โดยทั่วไปเวลาเขียนเว็บเพจ มักจะกำหนดนามสกุลของไฟล์เว็บเพจให้สื่อความหมายในตัว เช่น เป็น .html เพื่อให้ทราบว่าเป็นไฟล์ที่เขียนโดยมีแท็กคำสั่งของภาษา HTML อยู่ข้างใน เช่นเดียวกัน หากจะเขียนเว็บเพจให้มีสคริปต์ภาษา PHP ปกติจะกำหนดนามสกุลของไฟล์ให้เป็น .php3 ซึ่งหมายถึงไฟล์เว็บเพจที่เขียนขึ้นเพื่อใช้กับ PHP เวอร์ชัน 3 แต่ไม่ได้เป็นกฎเกณฑ์บังคับว่าต้องระบุนามสกุลของไฟล์เป็นแบบนี้ โดยอาจกำหนดเป็น .php แทนก็ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับผู้เขียนว่าจะกำหนดให้เว็บเซิร์ฟเวอร์รับรู้นามสกุลของไฟล์เว็บเพจ PHP เป็นอย่างไร

2.6 HTML

เอกสารที่เราเปิดดูใน World Wide Web มีชื่อเรียกสั้น ๆ ว่า “เว็บเพจ” ซึ่งส่วนใหญ่จะถูกสร้างขึ้นจากภาษาคอมพิวเตอร์ที่เรียกว่า HTML ซึ่งจะกำหนดรูปแบบและหน้าตาของเว็บเพจที่ปรากฏบนหน้าจอ และส่วนที่เชื่อมต่อกับเว็บเพจอื่น

ปัจจุบัน World Wide Web กำลังเติบโตอย่างรวดเร็ว ขณะนี้จึงมีเว็บเพจมากกว่า 4 ล้านหน้าใน World Wide Web จนอาจกล่าวได้ว่า World Wide Web เป็นบริการที่แจ้งเกิดให้กับอินเทอร์เน็ต เพราะใช้งานง่าย จึงทำให้กลุ่มผู้ใช้ทั่วไปที่ไม่ใช่ชนักคอมพิวเตอร์หันมาให้ความสนใจอย่างกว้างขวาง

เว็บเพจเป็นการรวบรวมข้อมูล รูปภาพ และเนื้อหาด้านมัลติมีเดีย โดยส่วนใหญ่จะสร้างจากภาษา HTML ที่สามารถสร้างเว็บเพจเพื่อเผยแพร่ข้อมูลของเราบนอินเทอร์เน็ตได้ เช่น

- สร้างเว็บเพจของบริษัท เพื่อประชาสัมพันธ์ และขายสินค้าและบริการ
- สร้างเว็บเพื่อกระจายข่าว ที่เปิดดูได้ตลอดเวลา
- สร้างเว็บเพจเพื่อเผยแพร่ความรู้

ดังนั้น จะเห็นว่าการสร้างเว็บเพจนั้นมีความสำคัญมาก ในการเรียนรู้ภาษา HTML จะช่วยให้เข้าใจถึงโครงสร้างเว็บเพจแต่ละส่วนได้เป็นอย่างดี ในการสร้างเว็บเพจโดยทั่วไป จึงต้องมีเครื่องมือที่ใช้อยู่ 2 ตัว คือ เครื่องมือที่ใช้ในการเขียนและแก้ไขโค้ด เรียกว่า Text Editor และบราวเซอร์สำหรับใช้ในการแสดงผลภาษา HTML ที่จริงแล้วในปัจจุบันมีเครื่องมือการสร้างเว็บเพจจำนวนมาก เช่น FrontPage และ Dreamweaver ซึ่งช่วยให้สามารถสร้างเว็บเพจได้ โดยไม่ต้องมีความรู้ด้าน HTML เนื่องจากโปรแกรมเหล่านี้จะสร้างโค้ด HTML โดยอัตโนมัติ อย่างไรก็ตามหากต้องการแก้ไขบางอย่างในเว็บเพจที่สร้างเป็นการเจาะจงนั้น บ่อยครั้งมักพบว่าโปรแกรมเหล่านี้จะไม่สามารถทำในสิ่งที่ต้องการได้

ในกรณีเช่นนี้ หากมีความเข้าใจเกี่ยวกับภาษา HTML จะเป็นประโยชน์อย่างมาก เพราะทำให้สามารถเข้าไปแก้ไขโค้ด HTML ที่ใช้สร้างหน้าเว็บเพจนั้นได้เองโดยตรง หมายความว่าความเข้าใจด้าน HTML นอกจากจะช่วยให้เข้าใจหลักการการทำงานของเว็บแล้ว ยังช่วยให้สามารถควบคุมการสร้างเว็บเพจได้ โดยไม่ถูกจำกัดใด ๆ

รู้จักกับ HTML

HTML ย่อมาจาก Hypertext Markup Language เป็นภาษาหลักที่ใช้ในการแสดงผลบนเว็บเบราว์เซอร์ในอินเทอร์เน็ต โดยสามารถนำเสนอข้อมูลที่ทั้งตัวอักษร ภาพ เสียง ภาพยนตร์ และสามารถเชื่อมโยงกับเอกสารอื่น ๆ ได้ง่าย ภาษา HTML ได้รับการพัฒนาตลอดเวลา จนปัจจุบันมาถึงเวอร์ชัน 4.0 แล้ว HTML นั้น มีข้อดีในแง่ของการเขียนที่สามารถเรียนรู้ได้อย่างง่าย ๆ

ภาษา HTML แบ่งออก 2 ส่วนคือ ส่วนที่เป็นข้อความทั่วไป และส่วนที่เป็นคำสั่งที่ใช้ในการกำหนดรูปแบบข้อความที่แสดง ซึ่งเราเรียกว่า แท็ก (Tag) โดยคำสั่งของ HTML จะอยู่ในเครื่องหมาย < และ > โดยมีหลักในการเขียนดังนี้

- รูปแบบคำสั่งจะแยกเป็น 2 ส่วน โดยจะต้องมีส่วนเริ่มต้นของคำสั่งและส่วนจบของคำสั่ง โดยส่วนจบจะต้องมีเครื่องหมาย Slash (/) ดังนี้

<คำสั่ง>ข้อความ </คำสั่ง>

เช่น <TITLE>.....</TITLE>

ในกรณีที่เรต้องการใช้คำสั่งซ้อนกันมากกว่า 1 คำสั่ง เราจะต้องใช้คำสั่งปิดส่วนที่อยู่ในสุดก่อน แล้วจึงปิดลำดับในชั้นถัด ๆ มาจนถึงนอกสุด เช่น

<H2><I>ข้อความ </I></H2>

- บางแท็กอาจจะไม่ต้องมีแท็กปิดก็สามารถใช้งานได้ เช่น

- เราสามารถพิมพ์เป็นตัวเล็ก หรือใหญ่ก็ได้ (เวอร์ชัน 4 ขึ้นไป) จะมีความหมายเหมือนกัน

เช่น <HR width=200 size=6>

โครงสร้างของภาษา HTML แบ่งออกได้เป็น 4 ส่วนหลัก ดังนี้

<HTML>

<HEAD>

<TITLE>หัวข้อเว็บเพจ </TITLE>

</HEAD>

<BODY>

ส่วนที่มีเนื้อหา และข้อมูลเกี่ยวกับ ภาพ Link ที่ปรากฏในเว็บเพจ

</BODY>

</HTML>

<HTML>.....</HTML> เป็นคำสั่งแรกที่ต้องมีในภาษา HTML ซึ่งบ่งบอกว่าเป็นภาษา HTML โดยจะอยู่ที่จุดเริ่มต้นของเอกสารและท้ายเอกสารในแต่ละแฟ้ม

<HEAD>....</HEAD> เป็นส่วนกำหนดรายละเอียดหัวข้อเรื่อง ภายในจะมีคำสั่งย่อยอีกหนึ่งคำสั่ง คือ <TITLE>.....</TITLE> โดยข้อความภายในคำสั่งนี้ให้ใส่ชื่อเรื่องเว็บเพจที่ต้องการ ซึ่งจะต้องมีความยาวไม่เกิน 64 ตัวอักษร หัวข้อนี้จะไปปรากฏที่ Title bar ของบราวเซอร์ที่ต้องการใช้งานอยู่ และปรากฏอยู่บน Bookmark ของโปรแกรมบราวเซอร์ด้วย

<BODY>.....</BODY> ส่วนนี้เป็นส่วนของเนื้อหาเว็บเพจ ไม่ว่าจะเป็นข้อความ รูปภาพ ตารางเสียงและการเชื่อมต่อไปยังเอกสารอื่น ๆ ที่จะไปแสดงผลที่เว็บบราวเซอร์