

การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการจัดการการท่องเที่ยวโดยชุมชนเชิงสร้างสรรค์ ด้วยรูปแบบ
Marketplace : กรณีศึกษาชุมชนท่องเที่ยว จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

A Study and Development of an Application for Managing Creative Community-Based
Tourism Using a Marketplace Model: A Case Study of Tourism Communities
in Prachuap Khiri Khan Province.

พัชรภรณ์ วรโชติกำจร^{1*}, ลิทธิชัย วรโชติกำจร¹, ณัฐวรรธ ดิตถะวิโรจน์¹,

ภูมิภัทร อภิวรรณศรี¹ และ จิรภัทร นาคสนองสกุล¹

Pacharaporn Worachotekamjorn^{1*}, Sittichai Worachotekamjorn¹, Natthawat Dittahawirojana¹,

Phumipat Apivansri¹ and Jiraphat Naksanongkul¹

¹ วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

¹ Institution College of Social Communication Innovation, Srinakharinwirot University

บทคัดย่อ

งานวิจัยการศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการจัดการการท่องเที่ยวโดยชุมชนเชิงสร้างสรรค์ ด้วยรูปแบบ Marketplace กรณีศึกษาชุมชนท่องเที่ยว จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ในรูปแบบโมบายแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการไอโอเอส (iOS) มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาปัญหา ความต้องการกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวในชุมชนท่องเที่ยว จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ 2) เพื่อออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันจัดการกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่ตรงตามความต้องการของนักท่องเที่ยว และชุมชน 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันจัดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในรูปแบบ Marketplace ของนักท่องเที่ยว กลุ่มตัวอย่างในการดำเนินงานวิจัยในครั้งนี้แบ่งออกเป็นสองกลุ่มได้แก่ ชุมชนและนักท่องเที่ยว ในส่วนชุมชนโดยเลือกแบบเจาะได้แก่ ชุมชนบ้านหินเทียน ชุมชนม้าร้อง ชุมชนอ่าวน้อยและชุมชนทุ่งประดู่ และ นักท่องเที่ยวที่ไปท่องเที่ยวกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ที่จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) และ แบบสอบถามเพื่อรวบรวมพฤติกรรมและความต้องการฟังก์ชันของแอปพลิเคชัน วิธีการวิจัยโดยพัฒนาระบบตามแนวทางทฤษฎีวงจรการพัฒนาระบบ เป็นตามลำดับขั้นตอนตามแนวคิด (System Development Life Cycle: SDLC) ร่วมกับการใช้รูปแบบอไจล์ (Agile Methodology) ผลของการพัฒนาแอปพลิเคชัน ในรูปแบบ Marketplace ประกอบไปด้วยฟังก์ชัน ค้นหากิจกรรม การระบุตำแหน่งใน GPS จัดเรียงลำดับคะแนนจากการรีวิว ฟังก์ชันรวบรวมข้อมูลกิจกรรม ฟังก์ชันการจองและชำระเงิน ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของระบบมีค่าเฉลี่ยรวม 4.25 อยู่ในระดับพึงพอใจมาก ดังนั้นแอปพลิเคชันดังกล่าว สามารถเป็นต้นแบบ เพื่อจัดการท่องเที่ยวโดยชุมชนเชิงสร้างสรรค์ ด้วยรูปแบบ Marketplace จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์, แอปพลิเคชัน Marketplace, ชุมชนท่องเที่ยว

Abstract

Research on the Study and Development of an Application for Community-based Creative Tourism Management through a Marketplace Model: A Case Study of Creative Tourism Communities in Prachuap Khiri Khan Province in the form of an iOS Mobile Application, has the following objectives: 1) To study the problems, needs, and behaviors

* Corresponding author: patcharaporn@g.swu.ac.th

of tourists in tourist communities in Prachuap Khiri Khan Province. 2) To design and develop a mobile application for creative tourism activities that meet the needs of tourists and communities. 3) To study the satisfaction of tourists using the mobile application for creative tourism in the Marketplace model. The research sample was divided into two groups: communities and tourists. For communities, the following were selected: Ban Hin Thern, Ma Rong, Ao Noi, and Thung Pradue communities. For tourists, the sample included those who participated in creative tourism activities in Prachuap Khiri Khan Province. The research tools used were in-depth interviews and questionnaires to collect information about the behavior and needs of the application's functions. The research method was to develop the system according to the System Development Life Cycle (SDLC) theory and Agile Methodology. The results of the development of the Marketplace model application include the following functions: searching for activities, identifying locations using GPS, sorting scores based on reviews, collecting activity information, booking activities, and paying for activities. The satisfaction with the system was found to have an average of 4.25, which is in the very satisfied range. Therefore, the application can be used as a prototype for creative tourism community management in the Marketplace model in Prachuap Khiri Khan Province.

Keywords: Creative tourism, Marketplace Application, Tourism community

1. บทนำ

จากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) มีแนวโน้มลดลงพร้อมกับการเปิดรับนักท่องเที่ยวเข้าประเทศส่งผลให้อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวในประเทศไทยมีรายได้เพิ่มขึ้น ในปี พ.ศ. 2564 มีรายได้ 216,376 ล้านบาท และในปี พ.ศ.2565 มีรายได้ 641,554 ล้านบาท (สำนักข่าวกรมประชาสัมพันธ์, 2565) โดยในปี พ.ศ. 2566 การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยคาดการณ์รายได้ 1.25-2.38 ล้านล้านบาท หรือคิดเป็นการฟื้นตัวร้อยละ 80 การท่องเที่ยวนับได้ว่ามีความสำคัญต่อระบบเศรษฐกิจไทย และการส่งเสริมก้าวสู่การท่องเที่ยวเชิงคุณภาพที่มีขีดความสามารถในการแข่งขันในระยะยาว โดยแบ่งเป็นส่วนส่งเสริมการตลาดท่องเที่ยวให้ตรงกับความต้องการของลูกค้าด้วยการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ โดยเฉพาะการสร้างความสำเร็จให้นักท่องเที่ยว และการส่งเสริมประสบการณ์ของคนในพื้นที่กับนักท่องเที่ยว (ชัชฎา อัครศรีวร นากาโอะ และ กฤษณัท แสนทวี, 2564) โดยมุ่งเน้นการตลาดในรูปแบบการเล่าเรื่อง (Story Telling) มากกว่าการขายแหล่งท่องเที่ยว ทั้งนี้ เพื่อสร้างประสบการณ์ที่แตกต่างให้นักท่องเที่ยว รวมถึงสนับสนุนการท่องเที่ยวให้มีความหลากหลาย เป็นการสร้างมูลค่าเพิ่มด้วยการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และวัฒนธรรม การท่องเที่ยวเชิงธุรกิจการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ การท่องเที่ยวสำราญ ฯลฯ รวมถึงการท่องเที่ยวเชื่อมโยงภูมิภาค (ประชาชาติธุรกิจ, 2565)

ที่สำคัญอีกประการหนึ่งจังหวัดประจวบคีรีขันธ์นับได้ว่าเป็นเมืองท่องเที่ยวที่สำคัญและมีชื่อเสียงแห่งหนึ่งของประเทศไทย ได้รับความนิยมนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศ พร้อมทั้งภูมิประเทศมีลักษณะเป็นเทือกเขาและทะเล ทิศตะวันตกของจังหวัดมีแนวเทือกเขาสูงยาวจากเหนือจรดใต้ และมีเนินเขาไม่สูงมากกระจายอยู่ทั่วไป ทิศตะวันออกเป็นชายฝั่งทะเลยาวประมาณ 224 กิโลเมตร ส่วนใหญ่เป็นหาดทรายขาวที่มีความลาดชันน้อย จากลักษณะทางภูมิประเทศดังกล่าวข้างต้นส่งผลให้จังหวัดประจวบคีรีขันธ์เป็นแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติที่สวยงาม (ศรีบุญฤทธิ์ พวงเพ็ชร, 2562) โดยนักท่องเที่ยวส่วนใหญ่ต้องการร่วมทำกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ในอำเภอหัวหิน ซึ่งลักษณะกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่นักท่องเที่ยวสนใจ ได้แก่ การเรียนรู้วัฒนธรรมพื้นบ้าน ประวัติศาสตร์บอกเล่า นิทานพื้นบ้าน ชื่อบ้านนามเมือง การเรียนรู้เทศกาลงานประเพณีเกี่ยวกับศาสนา ความเชื่อ และวิถีชีวิต การเรียนรู้พิธีกรรมตามความเชื่อทางโหราศาสตร์การเรียนรู้เกี่ยวกับอาชีพ และการเรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะพื้นถิ่น (นภาพร จันทรฉาย และอัจฉราวรรณ เพ็ญวันศุกร์, 2561)

จากสภาพปัญหาดังกล่าวข้างต้น คณะผู้วิจัยได้นำเสนอวิธีการแก้ปัญหาด้วย การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการจัดการ การท่องเที่ยวโดยชุมชนเชิงสร้างสรรค์ ด้วยรูปแบบ Marketplace : กรณีศึกษาชุมชนท่องเที่ยวจังหวัดประจวบคีรีขันธ์ โดยผู้วิจัยได้พัฒนาแอปพลิเคชันที่สามารถอำนวยความสะดวกเป็นช่องทางสำหรับประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว จัดการกิจกรรมให้กับนักท่องเที่ยว และการจองกิจกรรมภายใน โดยใช้ชื่อแอปพลิเคชันคือ IMTRIP ซึ่งหมายถึงการได้ไปท่องเที่ยวได้ตามความต้องการและเพิ่มความสะดวกในการวางแผนการจองการเดินทางของนักท่องเที่ยว เมื่องานวิจัยนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี สามารถนำไปใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพสามารถนำไปใช้แก้ปัญหาดังกล่าวข้างต้น อีกทั้งส่งผลให้ปริมาณนักท่องเที่ยวของชุมชนในจังหวัดประจวบคีรีขันธ์มีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ตลอดจนสร้างรายได้ให้กับชุมชนได้อย่างยั่งยืน

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

2.1 เพื่อศึกษาปัญหาความต้องการกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวในชุมชนท่องเที่ยวจังหวัดประจวบคีรีขันธ์

2.2 เพื่อออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันจัดกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ที่ตรงตามความต้องการของนักท่องเที่ยวและชุมชน

2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันจัดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในรูปแบบ Marketplace ของนักท่องเที่ยว

3. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) การวิจัยและพัฒนา (Research and Development) (บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์, 2549) โดยพัฒนาระบบตามแนวทางทฤษฎีวงจรการพัฒนาระบบ (SDLC: System Development Life Cycle) (John W. Satzinger, Robert B. Jackson , & Stephen D. Burd, 2012) ซึ่งเป็นทฤษฎีที่แสดงถึงวิธีการพัฒนาที่เป็นลำดับขั้นตอน โดยใช้รูปแบบบอจล์ (Agile Methodology) (อังคาร คชะวังศรี และจุฑาทิพย์ พหลภาคย์, 2564) เป็นแนวคิการทำงานที่เน้นความรวดเร็วและเน้นผลลัพธ์ที่มีประสิทธิภาพมาประยุกต์กับการทำวิจัย ในระยะของการพัฒนาซอฟต์แวร์ ให้ขั้นตอนของการเขียนโปรแกรมและการทดสอบโปรแกรม อยู่ในรูปแบบการทำงาน ที่มีลักษณะเป็นรอบสั้น ๆ หลาย ๆ รอบ ตามฟังก์ชันของโปรแกรม มีการแยกย่อยงานออกเป็น Sprint ในแต่ละรอบ โดยก่อนเริ่ม Sprint ได้มีการวางแผนเพื่อกำหนดเป้าหมายของ Sprint นั้นก่อน และเมื่อสิ้นสุด Sprint ก็สามารถเริ่ม Sprint ใหม่ต่อไปจนกระทั่งได้แอปพลิเคชันที่สมบูรณ์

ประชากรที่ใช้ในงานวิจัยนี้ คือ นักท่องเที่ยวที่มาท่องเที่ยวในจังหวัดประจวบคีรีขันธ์

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักท่องเที่ยวที่มาท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดประจวบคีรีขันธ์

การสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์, 2549) โดยการคัดเลือกชุมชนที่มีการจัดการกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จำนวน 4 ชุมชน ได้แก่ชุมชนบ้านหินเทียน ชุมชนบ้านม้าร้อง ชุมชนอ่าวน้อย และชุมชนบ้านทุ่งประดู่

เครื่องมือที่ใช้สำหรับเก็บรวบรวมข้อมูล

1) สัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth Interview) ที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ได้แก่ตัวแทนชุมชนบ้านหินเทียน ชุมชนบ้านม้าร้อง ชุมชนอ่าวน้อยและชุมชนทุ่งประดู่ สัมภาษณ์ประธานชุมชน และกรรมการชุมชนๆ ละ 8 คน จำนวน 4 ชุมชน (ข้อคำถามเชิงลึก)

2) แบบสอบถามเพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาแอปพลิเคชัน โดยการสอบถามนักท่องเที่ยวในจังหวัดประจวบคีรีขันธ์ จำนวน 400 ชุด โดยแบบสอบถามแบ่งเป็นสามส่วนดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามแบบเลือกตอบซึ่งมีข้อคำถามเกี่ยวกับ อายุ อาชีพ รายได้ และที่พักอาศัย

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามพฤติกรรมกรรมการท่องเที่ยวของผู้ตอบแบบสอบถาม กิจกรรมการท่องเที่ยว และการประชาสัมพันธ์ โดยเป็นแบบสอบถามที่สามารถเลือกตอบหลายข้อ และแบบปลายเปิดซึ่งมีข้อความเกี่ยวกับ ลักษณะการวางแผนการท่องเที่ยว ผู้ที่มาท่องเที่ยว แหล่งข้อมูลเกี่ยวกับการท่องเที่ยวและวิธีการเดินทาง

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันโดยเป็นแบบสอบถามที่สามารถเลือกตอบหลายข้อ และเป็นแบบสอบถามปลายเปิด ซึ่งมีข้อความเกี่ยวกับ ฟังก์ชันการใช้งาน คุณภาพของเนื้อหา และความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชัน

กลุ่มตัวอย่าง คือนักท่องเที่ยวที่มาท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดประจวบคีรีขันธ์ซึ่งขนาดกลุ่มตัวอย่างไม่ทราบจำนวน ประชากรที่แน่นอนซึ่งผู้วิจัยได้คำนวณกลุ่มตัวอย่างตามสูตรคอเชเรน (ธีรวุฒิ เอกะกุล, 2543) กำหนดค่าความเชื่อมั่นร้อยละ 95 ยอมรับความคลาดเคลื่อนได้ ร้อยละ 5 ซึ่งคำนวณกลุ่มตัวอย่างได้ดังสูตร

$$n = \frac{P(1 - P)(Z)^2}{d^2}$$

n = จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการ

P = สัดส่วนของประชากรที่สุ่มตัวอย่าง โดยกำหนดร้อยละ 50

Z = ความเชื่อมั่นที่กำหนดไว้ ร้อยละ 95 มีค่าเท่ากับ 1.96

d = สัดส่วนของความคลาดเคลื่อน ร้อยละ 0.05

แทนสูตร

$$n = \frac{(0.5 (1-0.5) 1.96^2}{0.05^2}$$

ได้กลุ่มตัวอย่าง $n = 384$ คน

ดังนั้นผู้วิจัยได้กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างที่คำนวณได้จากสูตรเท่ากับ 384 โดยคิดเป็นตัวเลขโดยประมาณการเก็บกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยนี้เป็นแบบสอบถามแบบลิเคิร์ต (Likert Scale) 5 ระดับ ซึ่งมีการวิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือจากการตรวจสอบความเที่ยงตรง (Validity) โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน (ผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยว ผู้เชี่ยวชาญด้านธุรกิจออนไลน์ และผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ)

โดยมีวิธีดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้

กิจกรรมที่ 1 ลงพื้นที่เพื่อศึกษาสภาพปัญหารวบรวมข้อมูล ความต้องการ และพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวในชุมชนบ้านหินเทียน ชุมชนม้าร่อง ชุมชนทุ่งประดู่ ชุมชนอ่าวน้อย จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ในการทำกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

กิจกรรมที่ 2 ระดมความคิดวิเคราะห์และออกแบบฐานข้อมูลกิจกรรมสำหรับนักท่องเที่ยวและชุมชน

กิจกรรมที่ 3 ประชุมคณะผู้วิจัยเพื่อออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันจัดการกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ด้วยการเลือกกิจกรรมในรูปแบบ Marketplace ที่สอดคล้องกับความต้องการของนักท่องเที่ยวและชุมชน

กิจกรรมที่ 4 ทดสอบการใช้งานแอปพลิเคชันจัดการกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์กับนักท่องเที่ยว บุคคลทั่วไปที่สนใจการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ และชาวบ้านในชุมชนบ้านหินเทียน ชุมชนม้าร่อง ชุมชนทุ่งประดู่ ชุมชนอ่าวน้อย จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

กิจกรรมที่ 5 ประเมินผลการใช้แอปพลิเคชันโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ประกอบไปด้วย ผู้เชี่ยวชาญ ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ด้านการท่องเที่ยว และด้านการตลาด

กิจกรรมที่ 6 นำไปใช้งานแอปพลิเคชันจัดการกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์กับนักท่องเที่ยว และบุคคลทั่วไปที่สนใจการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

กิจกรรมที่ 7 ประเมินความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชัน

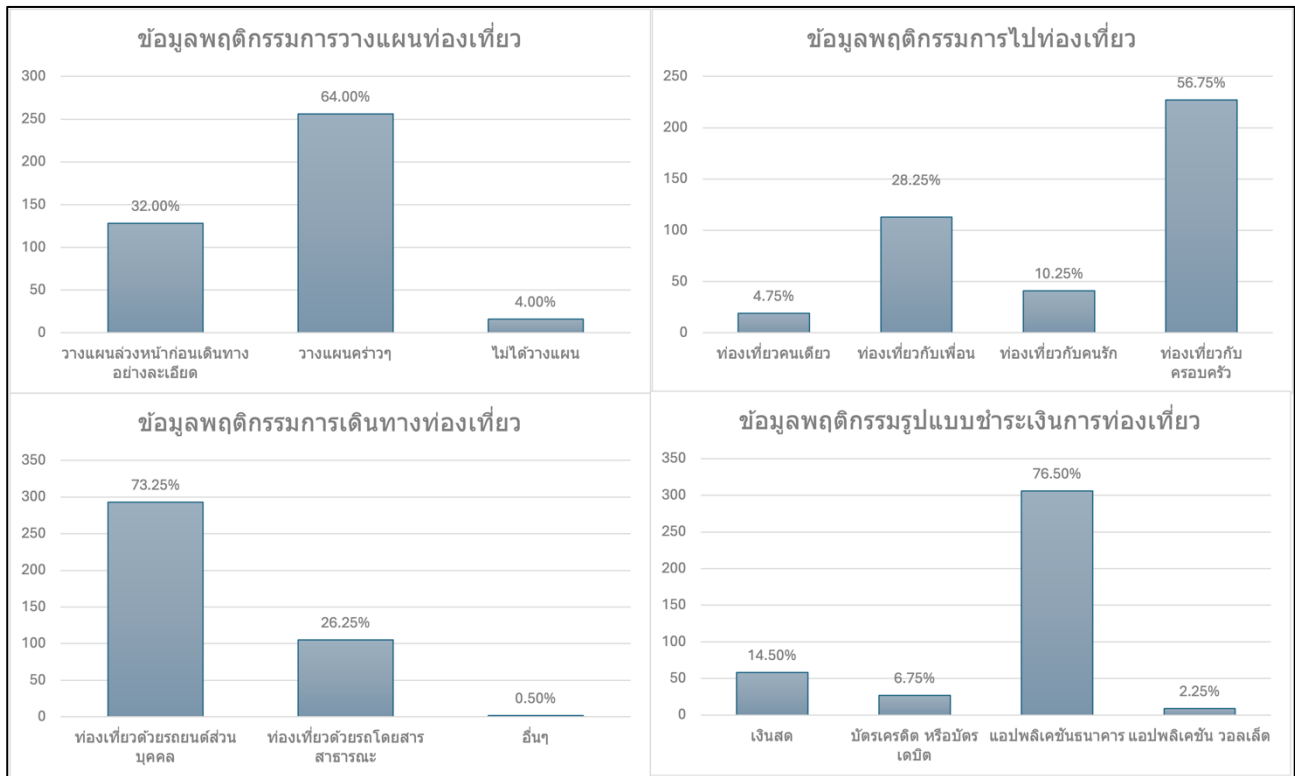
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล เป็นสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) เป็นวิธีการบรรยายลักษณะของสิ่งที่ต้องการศึกษา ได้แก่ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Arithmetic Mean) และวัดการกระจาย (Measure of Variability) ด้วยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

4. ผลการวิจัย

จากการศึกษาปัญหา ความต้องการกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวในชุมชนท่องเที่ยวจังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) จำนวน 4 ชุมชนๆละ 2 คน เพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาแอปพลิเคชัน

การใช้แบบสอบถามกับนักท่องเที่ยวโดยสอบถามแบบผู้ตอบแบบสอบถามมีเลือกตอบ จำนวน 400 คน เกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ผลของการสอบถามข้อมูลอายุ น้อยกว่า 18 ปี คิดเป็นร้อยละ 2.3 อายุ 18 – 25 ปี ร้อยละ 83.8 อายุ 26 – 40 ปี ร้อยละ 8.8 อายุ 41 – 50 ปี ร้อยละ 3.2 อายุ 51 – 60 ปี ร้อยละ 1.7 และมากกว่า 60 ปี ร้อยละ 0.2 อาชีพของผู้ตอบแบบสอบถามเป็นนักเรียน / นักศึกษา คิดเป็นร้อยละ 81.0 พนักงานบริษัทเอกชน ร้อยละ 13.7 ธุรกิจส่วนตัว ร้อยละ 2.5 รับราชการ / พนักงานรัฐวิสาหกิจ ร้อยละ 1.7 และอื่น ๆ ร้อยละ 1.1 รายได้ต่อเดือนของผู้ตอบแบบสอบถามต่ำกว่า 15,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 69.8 ระหว่าง 15,001 – 35,000 บาท ร้อยละ 21.0 ระหว่าง 35,001 – 50,000 บาท ร้อยละ 4.5 และ 50,001 บาทขึ้นไป ร้อยละ 4.7 และภูมิภาคที่พักอาศัยอยู่ในปัจจุบันของผู้ตอบแบบสอบถาม อาศัยอยู่กรุงเทพฯ และปริมณฑล คิดเป็นร้อยละ 81.3 ภาคเหนือ ร้อยละ 2.2 ภาคกลาง ร้อยละ 8.5 ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ร้อยละ 3.2 ภาคใต้ ร้อยละ 1.7 และภาคตะวันออก ร้อยละ 3.0

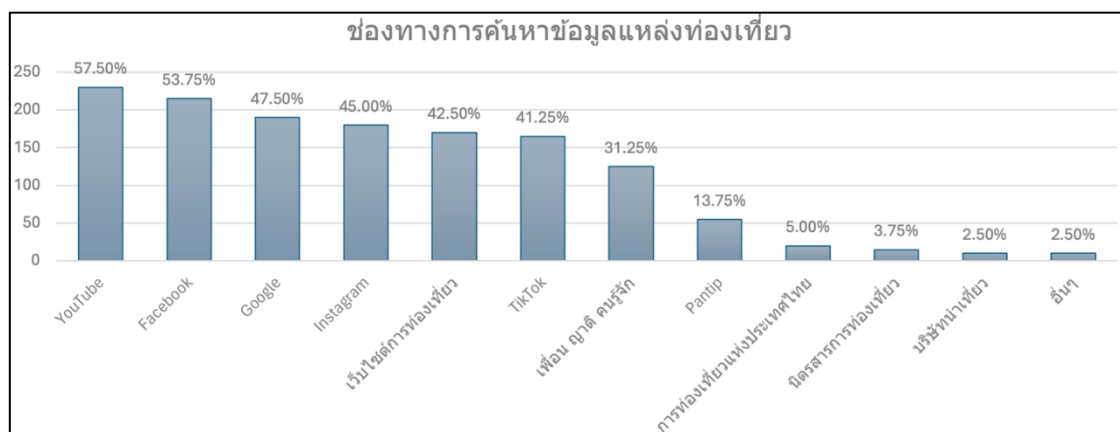
จากการศึกษาพฤติกรรมนักท่องเที่ยวของผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 400 คน เกี่ยวกับกิจกรรมการท่องเที่ยว และการประชาสัมพันธ์ โดยเป็นแบบสอบถามที่สามารถเลือกตอบหลายข้อ และแบบปลายเปิดซึ่งมีข้อความเกี่ยวกับ ลักษณะการวางแผนการท่องเที่ยว ผู้ที่มาท่องเที่ยว แหล่งข้อมูลเกี่ยวกับการท่องเที่ยวและวิธีการเดินทางโดยสรุปเป็นกราฟได้ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 พฤติกรรมการท่องเที่ยวของผู้ตอบแบบสอบถาม

ภาพที่ 1 ข้อมูลพฤติกรรมการท่องเที่ยวของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 400 คน ผู้ตอบแบบสอบถามวางแผนล่วงหน้าก่อนเดินทางอย่างละเอียด คิดเป็นร้อยละ 32.0 วางแผนคร่าว ๆ ร้อยละ 64.0 และไม่ได้วางแผน ร้อยละ 4.0 ผู้ตอบแบบสอบถามไปท่องเที่ยวคนเดียว คิดเป็นร้อยละ 4.75 ท่องเที่ยวกับเพื่อน ร้อยละ 28.25 ท่องเที่ยวกับคนรัก ร้อยละ 10.25 และท่องเที่ยวกับครอบครัว ร้อยละ 56.75 ผู้ตอบแบบสอบถามเดินทางไปท่องเที่ยวด้วยรถยนต์ส่วนบุคคล คิดเป็นร้อยละ 73.25 รถโดยสารสาธารณะ ร้อยละ 26.25 และอื่น ๆ ร้อยละ 0.5 และช่องทางการชำระเงินที่ผู้ตอบแบบสอบถามมีความสะดวกที่สุด เงินสด คิดเป็นร้อยละ 14.5 เครดิตหรือบัตรเดบิต ร้อยละ 6.75 โอนผ่านแอปพลิเคชันธนาคาร ร้อยละ 76.5 และแอปพลิเคชัน วอลเล็ท (Wallet) เช่น ทรูมันนี่ วอลเล็ท (True money wallet) ดอลฟิน วอลเล็ท (Dolfin wallet) และ แรบบิท ไลน์ (Rabbit Line) ร้อยละ 2.25

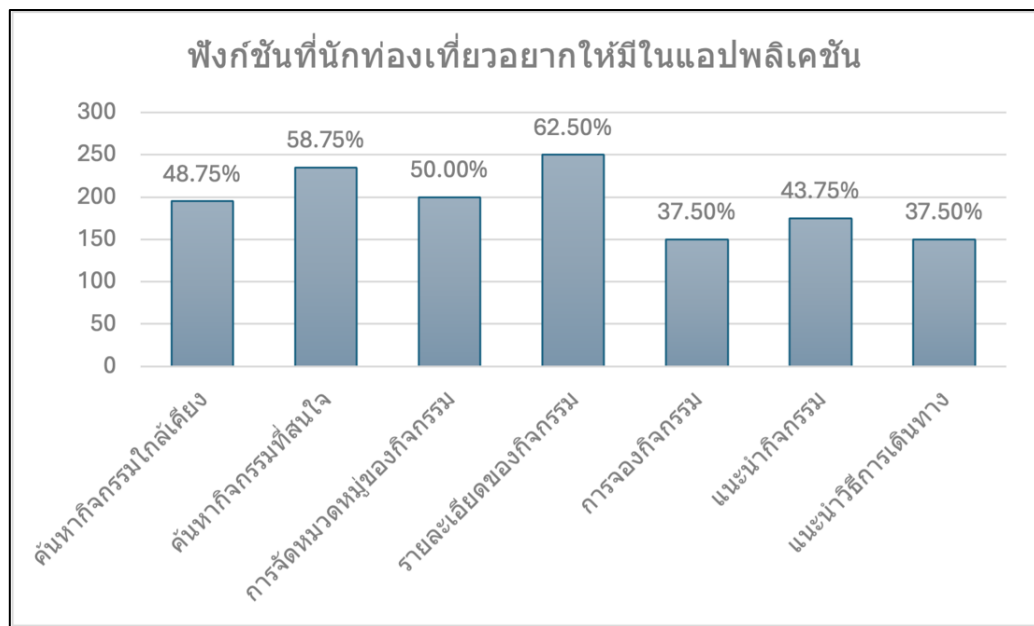
จากคำถามประเภทแบบเลือกตอบหลายข้อ ข้อคำถามค้นหาข้อมูลแหล่งท่องเที่ยวหรือทราบข้อมูลการท่องเที่ยวจากช่องทางใดแสดงได้ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 การค้นหาข้อมูลแหล่งท่องเที่ยว

ภาพที่ 2 ชุดคำถามที่ผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับช่องทางการหาข้อมูลแหล่งท่องเที่ยว พบว่า ภาพรวมของกลุ่มตัวอย่างมีช่องทางการหาข้อมูลแหล่งท่องเที่ยวจาก YouTube คิดเป็นร้อยละ 57.5 รองลงมาคือ Facebook ร้อยละ 53.75 Google ร้อยละ 47.5 Instagram ร้อยละ 45.0 เว็บไซต์ที่เกี่ยวกับการท่องเที่ยว เช่น Chillpainai Wongnai เป็นต้น ร้อยละ 42.5 TikTok ร้อยละ 41.25 คำบอกเล่าจากคนรู้จัก เพื่อน ญาติ ร้อยละ 31.25 Pantip ร้อยละ 13.75 การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย ร้อยละ 3.75 นิตยสารการท่องเที่ยว ร้อยละ 2.5 และอื่น ๆ ร้อยละ 2.5

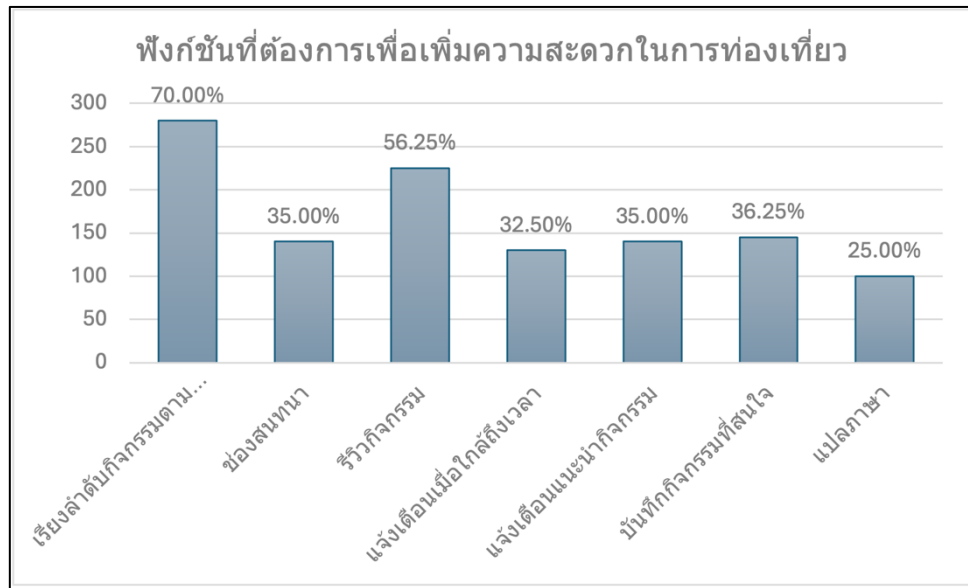
ข้อมูลปัจจัยความต้องการของผู้ตอบแบบสอบถามเพื่อนำไปพัฒนาแอปพลิเคชันของกลุ่มตัวอย่างจากคำถามประเภทแบบเลือกตอบหลายข้อ ข้อคำถามหากมี แอปพลิเคชันที่เกี่ยวกับการท่องเที่ยว โดยชุมชนเชิงสร้างสรรค์หรือแอปพลิเคชันสำหรับหา กิจกรรมท่องเที่ยวต่าง ๆ ที่จะทำให้คุณได้แลกเปลี่ยนความรู้ทางวัฒนธรรม ในสถานที่ที่คุณไป ฟังก์ชันใดที่คุณอยากให้มีในแอปพลิเคชัน แสดงได้ดังภาพที่ 3



ภาพที่ 3 ฟังก์ชันที่นักท่องเที่ยวต้องการใช้ในแอปพลิเคชัน

ภาพที่ 3 การตอบแบบสอบถามฟังก์ชันที่นักท่องเที่ยวต้องการใช้ในแอปพลิเคชัน พบว่า ภาพรวมของกลุ่มตัวอย่างต้องการฟังก์ชันรายละเอียดของกิจกรรมการท่องเที่ยวอย่างละเอียด อาทิ ราคา ไปทำอะไรบ้าง ใช้ระยะเวลาเท่าไร เป็นต้น คิดเป็นร้อยละ 62.5 รองลงมาคือ ค้นหากิจกรรมในสถานที่ที่คุณสนใจจะไปท่องเที่ยว ร้อยละ 58.75 การจัดหมวดหมู่ประเภทของกิจกรรมการท่องเที่ยว อาทิ หมวดหมู่ศิลปะ หมวดหมู่วัฒนธรรม เป็นต้น ร้อยละ 50.0 ค้นหากิจกรรมที่อยู่ใกล้เคียงกับคุณ ร้อยละ 48.75 แนะนำกิจกรรมการท่องเที่ยวที่น่าสนใจ ร้อยละ 43.75 แนะนำวิธีการเดินทางไปยังสถานที่จัดกิจกรรมการท่องเที่ยว ร้อยละ 37.5 และการจองกิจกรรมการท่องเที่ยว ร้อยละ 37.5

จากคำถามประเภทแบบเลือกตอบหลายข้อ ข้อคำถามองค์ประกอบอื่น ๆ หรือฟังก์ชันที่คุณต้องการเพื่อเพิ่มความสะดวกในการท่องเที่ยวแสดงได้ดังภาพที่ 4



ภาพที่ 4 ฟังก์ชันที่ต้องการเพื่อเพิ่มความสะดวกในการท่องเที่ยว

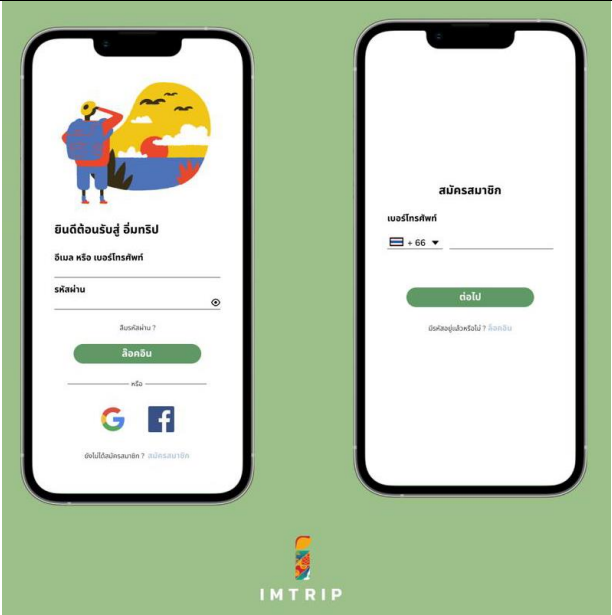
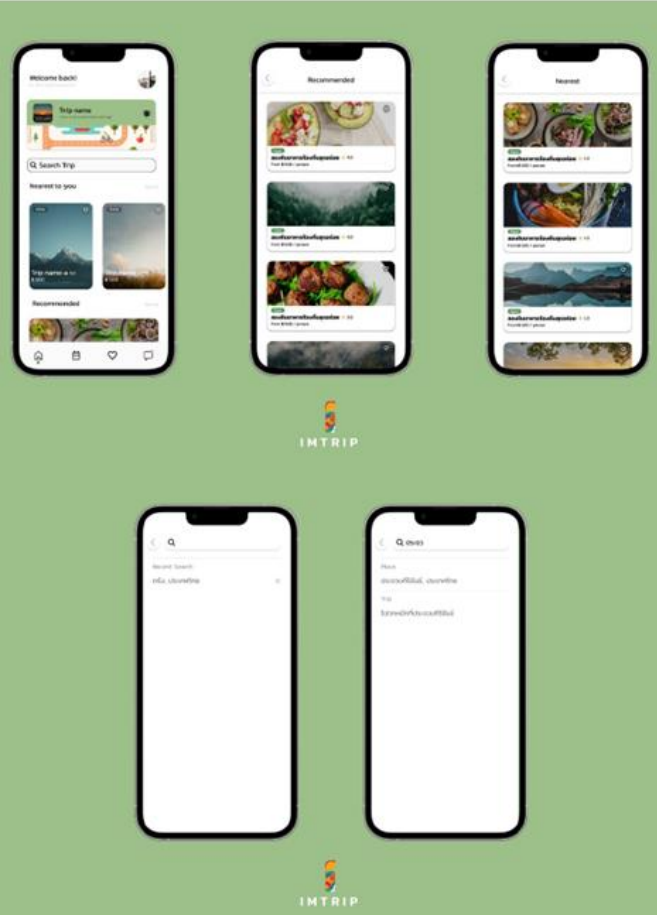
ภาพที่ 4 การตอบแบบสอบถามองค์ประกอบอื่น ๆ หรือฟังก์ชันเพื่อเพิ่มความสะดวกสบายในการท่องเที่ยว พบว่า ภาพรวมของกลุ่มตัวอย่างต้องการเรียงเรียงลำดับ (Sorting) กิจกรรมเป็นหมวดหมู่ได้ เช่น ราคาถูกที่สุดไปแพงที่สุด ใกล้ที่สุดไปไกลที่สุด คิดเป็นร้อยละ 70.0 รองลงมาคือ รีวิวกิจกรรมเพื่อแนะนำให้นักท่องเที่ยวคนอื่น ร้อยละ 56.25 บันทึกกิจกรรมที่ชื่นชอบ ร้อยละ 36.25 ช่องสนทนากับผู้จัดกิจกรรม ร้อยละ 35.0 แจ้งเตือนแนะนำกิจกรรมที่อยู่ใกล้ ๆ ร้อยละ 35.0 แจ้งเตือนเมื่อใกล้ถึงเวลา กิจกรรม ร้อยละ 32.5 แปลภาษา ร้อยละ 25.0

จากผลการศึกษาปัญหาความต้องการเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันในรูปแบบ Marketplace จัดกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่ตรงกับความต้องการของนักท่องเที่ยวและชุมชน โดยแอปพลิเคชันที่พัฒนาขึ้นแบ่งการพัฒนาเป็นสองส่วนดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ชุมชน ประกอบไปด้วยฟังก์ชันการลงทะเบียน ฟังก์ชันสร้างกิจกรรม (Create Activity) ฟังก์ชันปฏิทิน (Calendar) ฟังก์ชันการวิเคราะห์ (Analysis) และฟังก์ชันสนทนา

ส่วนที่ 2 นักท่องเที่ยว ประกอบไปด้วยฟังก์ชันลงทะเบียน ฟังก์ชันค้นหากิจกรรม ค้นหาตำแหน่ง ฟังก์ชันแนะนำกิจกรรม เรียงลำดับคะแนนรีวิว ฟังก์ชันการจองกิจกรรม ฟังก์ชันจัดเก็บกิจกรรม และฟังก์ชันสนทนา

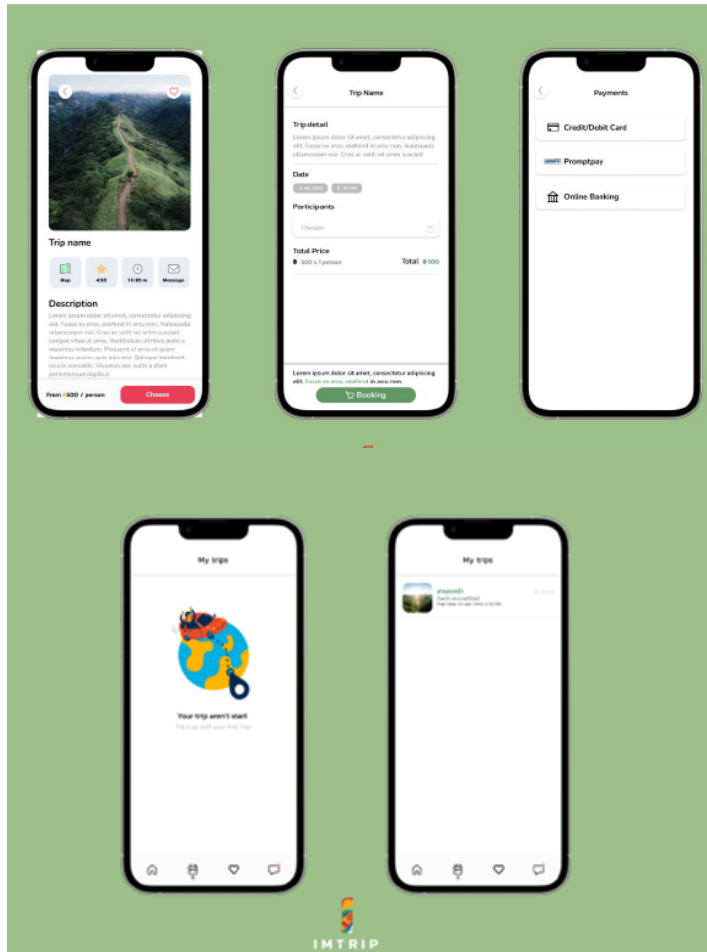
ตารางที่ 1 ผลของการพัฒนาแอปพลิเคชัน IMTRIP ในส่วนนักท่องเที่ยว

ผลของการออกแบบหน้าจอลงทะเบียน	คำอธิบายลงทะเบียนสมัครสมาชิก
	เมื่อเปิดเข้ามาผู้ใช้งานแอปพลิเคชัน IMTRIP ลงทะเบียนสมัครสมาชิกเพื่อเข้าใช้งาน และยืนยันตัวตนด้วย 1. เบอร์โทรศัพท์ 2. อีเมล 3. กำหนดรหัสผ่าน 4. กด ล็อกอิน
ผลของการพัฒนาหน้าจอหลัก	คำอธิบาย ฟังก์ชันค้นหากิจกรรม
HOMEPAGE 	1. ฟังก์ชันการค้นหากิจกรรมที่ใกล้เคียง (Nearest to you) ช่วยผู้ใช้งานค้นหากิจกรรมได้รวดเร็ว 2. ปักหมุดตำแหน่งใน GPS ของผู้ใช้งาน แอปพลิเคชันแสดงกิจกรรม และฟังก์ชันแนะนำกิจกรรม 3. จัดเรียงลำดับคะแนนการรีวิว จากมากที่สุดไปหาน้อย 4. ฟังก์ชัน search bar ที่สามารถค้นหากิจกรรมด้วยการค้นชื่อกิจกรรม จังหวัดหมวดหมู่ของกิจกรรม

ผลของการพัฒนาฟังก์ชันการจอง และชำระเงิน

คำอธิบายฟังก์ชันการจองและชำระเงิน

Mytrips



เมื่อผู้ใช้งานต้องการจองกิจกรรม

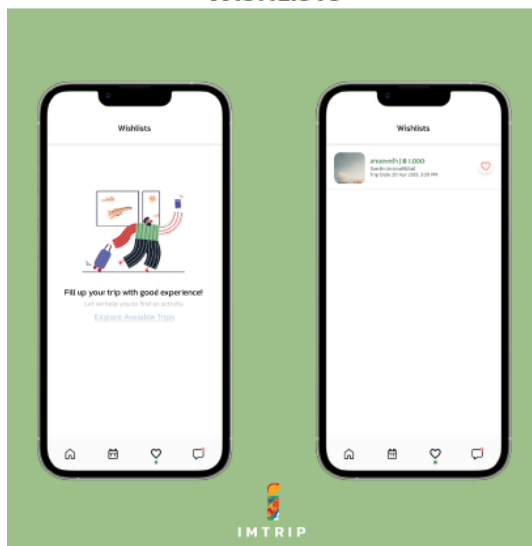
1. เลือกซื้อกิจกรรม
2. เลือกวันที่ และเวลา
3. เลือกผู้ร่วมกิจกรรม
4. ระบบคำนวณราคา
5. เลือกช่องทางการชำระ
6. ระบบจะส่งข้อมูลให้ผู้ใช้งานทราบ

เมื่อจองกิจกรรมเรียบร้อยแล้วระบบจอง
จะแสดงใน My trips

ผลของการพัฒนาฟังก์ชันรวบรวมข้อมูลกิจกรรม

คำอธิบายฟังก์ชันรวบรวมข้อมูลกิจกรรม

WISHLISTS



ผู้ใช้กดหัวใจเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลกิจกรรม
ล่วงหน้าแล้วสามารถเรียกดูกิจกรรมที่ผู้ใช้งาน
กดหัวใจไว้ในภายหลังได้ฟังก์ชัน Wishlists

ผลของการพัฒนาฟังก์ชันสนทนา (Chat)

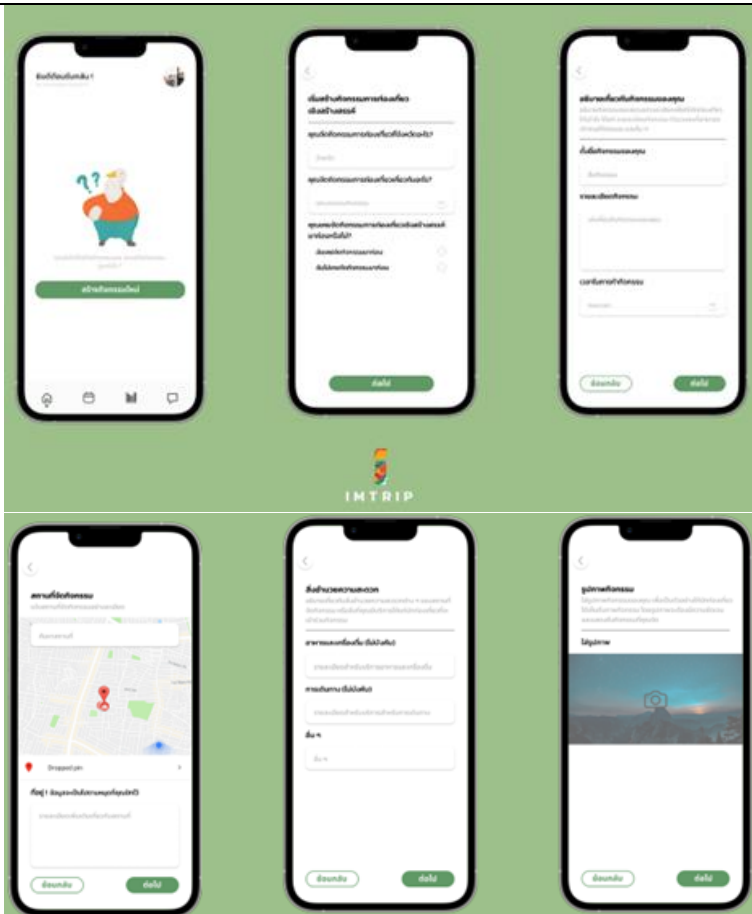


คำอธิบายฟังก์ชันสนทนา (Chat)

นักท่องเที่ยวสามารถสนทนากับผู้ดูแลระบบโดยตรงผ่านฟังก์ชัน Chat โดยช่องสนทนาแสดงรายละเอียดกิจกรรม

ตารางที่ 2 ผลของการพัฒนาแอปพลิเคชันในส่วนผู้ดูแลระบบ (ชุมชน) เมื่อผู้ดูแลระบบลงทะเบียนสมัครสมาชิกเพื่อเข้าใช้งานแอปพลิเคชัน IMTRIP และยืนยันตัวตนด้วยเบอร์โทรศัพท์

ผลการพัฒนาแอปพลิเคชันสร้างกิจกรรมท่องเที่ยว ระบุสถานที่ และปฏิทิน

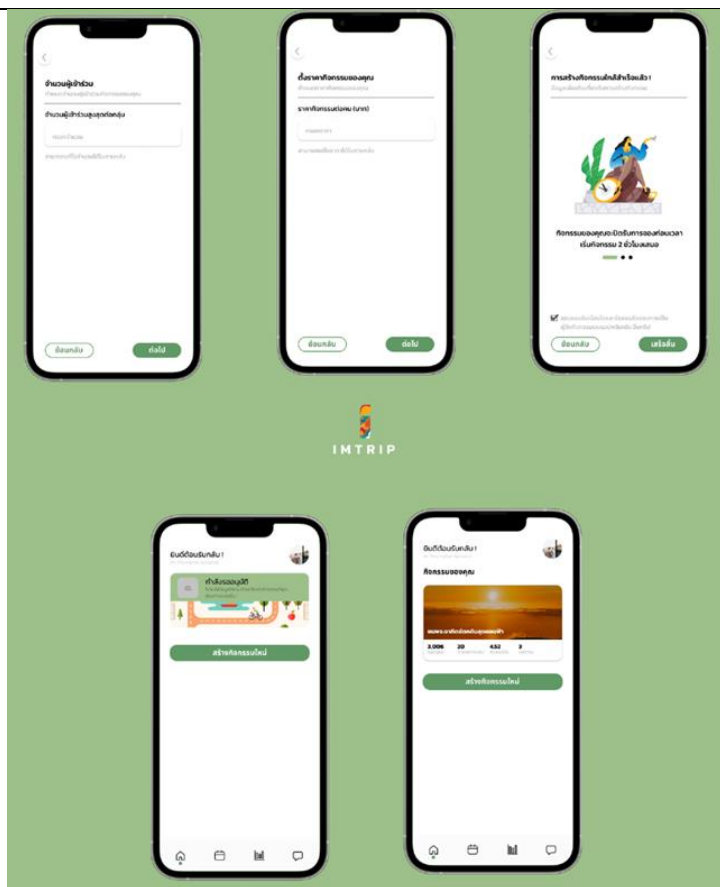


คำอธิบายการสร้างกิจกรรม

สำหรับการสร้างกิจกรรมเมื่อชุมชนเข้าไปสร้างกิจกรรมมีขั้นตอนดังนี้

1. ผู้ดูแลระบบสร้างกิจกรรมท่องเที่ยว
2. ระบุสถานที่
3. กำหนดสถานที่จัดกิจกรรม
4. กำหนดปฏิทินการจัด
5. กิจกรรม

เลือกสิ่งอำนวยความสะดวก ค่าณราคา และแสดงภาพกิจกรรม



คำอธิบายการคำนวณราคา และแสดงกิจกรรม

ในการคำนวณราคาค่าใช้จ่ายในการทำกิจกรรม
ท่องเที่ยวมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. เลือกสิ่งอำนวยความสะดวก อาหาร และ
การเดินทาง
2. ตั้งราคา
3. แสดงกิจกรรม

ผลการพัฒนาแอปพลิเคชันกำหนดปฏิทินการสร้างกิจกรรม



คำอธิบายการกำหนดปฏิทิน

เมื่อผู้ใช้งานต้องการจองกิจกรรม

1. เลือกชื่อกิจกรรม
2. เลือกวันที่ และเวลา
3. เลือกผู้ร่วมกิจกรรม
4. ระบบคำนวณราคา
5. เลือกช่องทางการชำระ

ผลการพัฒนาแอปพลิเคชันสร้างฟังก์ชันวิเคราะห์ (Analysis)

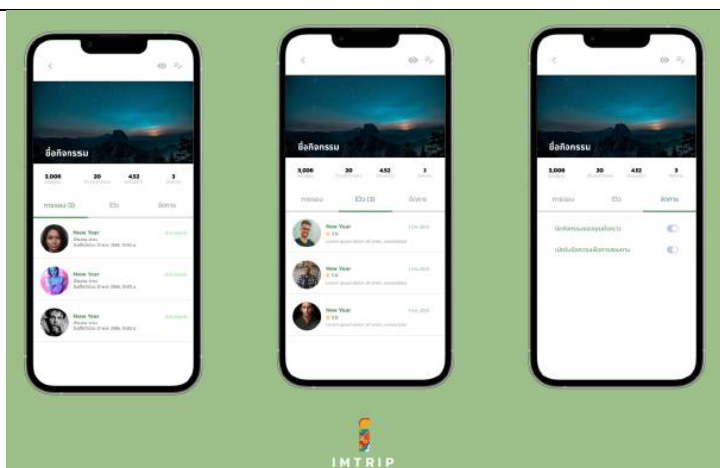


คำอธิบายฟังก์ชันวิเคราะห์

ผู้ดูแลระบบสามารถเรียกดูข้อมูลเชิงลึกของกิจกรรมซึ่งเลือกฟังก์ชันวิเคราะห์ (Analysis) เป็นการใช้ข้อมูลเชิงลึก โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. นำข้อมูลไปวิเคราะห์เพื่อการพัฒนา
กิจกรรมการนำเสนอข้อมูล
2. การรับชมข้อมูลของนักท่องเที่ยว
3. ยอดการจอง กำไร ยอดผู้ติดตามคิดเป็น
เปอร์เซ็นต์เมื่อเทียบกับเดือนก่อนหน้า

ผลการพัฒนาแอปพลิเคชัน (Activity detail)

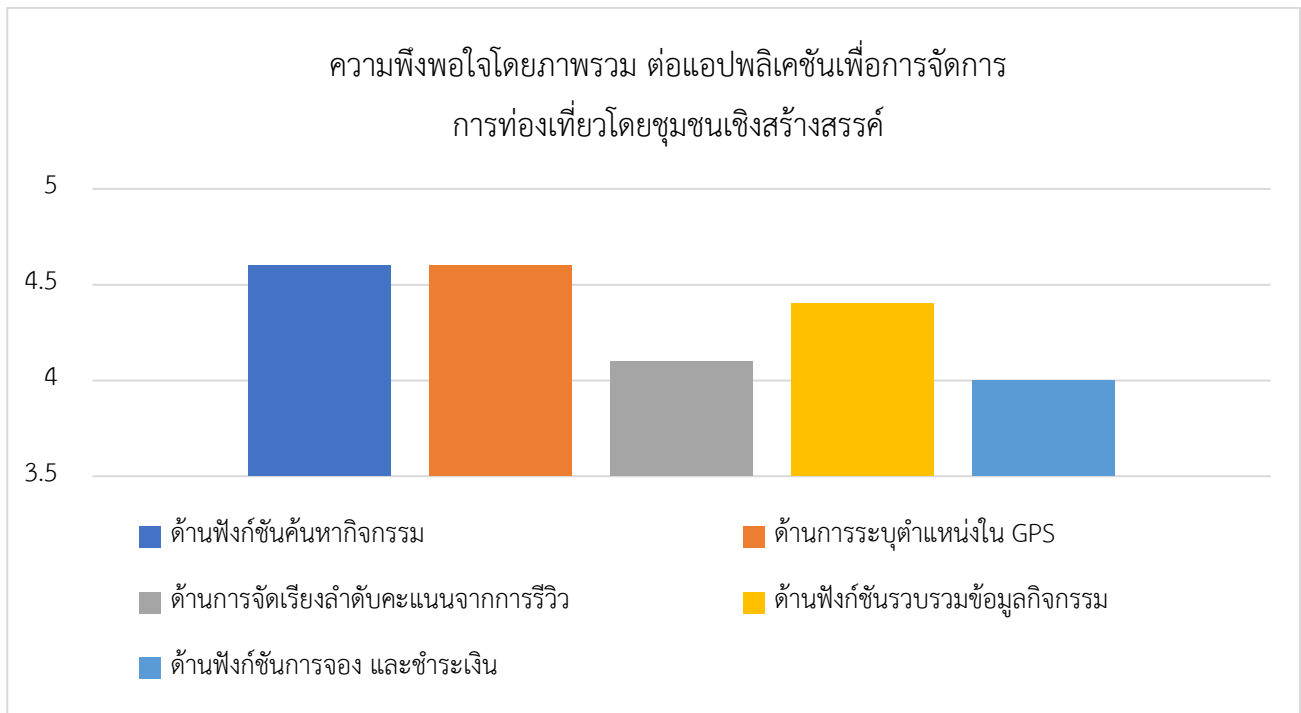
คำอธิบายฟังก์ชันรายละเอียดกิจกรรม
(Activity detail)

ผู้ดูแลระบบสามารถดูรายละเอียดการจองของนักท่องเที่ยวโดยแสดงสิ่งต่างๆดังนี้

1. นักท่องเที่ยวที่เป็นสมาชิกคนใดมาจองบ้าง
2. แสดงรายละเอียดการรีวิว
3. สามารถเปิดและปิดกิจกรรมชั่วคราวได้
4. แสดงข้อมูลเชิงลึกของจำนวนผู้เข้ามาดู
และจำนวนผู้จองกิจกรรม
5. แสดงคะแนนการรีวิวของลูกค้า
6. แสดงการส่งข้อความในแชท และจำนวน
ผู้แชท

ผลของการพัฒนาแอปพลิเคชัน IMTRIP เมื่อผู้ใช้งานล็อกอินและเลือกฟังก์ชันค้นหากิจกรรมที่ใกล้เคียง (Nearest to you) จะค้นหากิจกรรมได้รวดเร็ว แสดงกิจกรรมด้วย การปักหมุดหรือการตั้งระบบระบุตำแหน่งบนพื้นโลก (Global Positioning System: GPS) และฟังก์ชันกิจกรรมที่แนะนำ โดยจะแสดงกิจกรรมที่จัดเรียงลำดับจากคะแนนรีวิวมากไปน้อย และแถบค้นหา (Search bar) ที่สามารถค้นหากิจกรรมต่าง ๆ ผู้ใช้งานสามารถเลือกกิจกรรม จังหวัด หมวดหมู่ของกิจกรรม

ผลการศึกษาความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันการจัดการการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในรูปแบบ Marketplace ของนักท่องเที่ยว ด้วยแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่าแบบลิเคิร์ต (Likert Scale) 5 ระดับ การวัดแบ่งออกเป็น 5 ด้าน ได้แก่ ด้านฟังก์ชันค้นหากิจกรรม มีค่าความพึงพอใจเฉลี่ยรวม 4.60 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.498 ด้านการระบุตำแหน่งใน GPS มีค่าความพึงพอใจเฉลี่ยรวม 4.60 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.498 ด้านการจัดเรียงลำดับคะแนนจากการรีวิว มีค่าความพึงพอใจเฉลี่ยรวม 4.1 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.305 ด้านฟังก์ชันรวบรวมข้อมูลกิจกรรม มีค่าความพึงพอใจเฉลี่ยรวม 4.4 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.498 ด้านฟังก์ชันการจอง และการชำระเงิน มีค่าความพึงพอใจเฉลี่ยรวม 4.0 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.643 แสดงได้ดังภาพที่ 5



ภาพที่ 5 ข้อมูลปัจจัยด้านคุณภาพของเนื้อหาที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ
เลือกใช้อปพลิเคชันเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ หรือกิจกรรมการท่องเที่ยว

5. อภิปรายผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

สำหรับการศึกษาความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวและผู้จัดกิจกรรมที่มีต่อแอปพลิเคชันเพื่อการจัดการ การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ด้วยรูปแบบ Marketplace กรณีศึกษาชุมชนท่องเที่ยว จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ได้มีการออกแบบตัวต้นแบบ (Prototype) และนำต้นแบบแอปพลิเคชันไปให้นักท่องเที่ยวและชุมชนผู้จัดกิจกรรมได้ทดลองใช้งานฟังก์ชัน แสดงให้เห็นถึงมุมมองสิ่งที่ผู้ใช้งานพึงพอใจในระดับมาก คือ ฟังก์ชันค้นหากิจกรรม และ ฟังก์ชันระบุตำแหน่งใน GPS ซึ่งทั้งสองฟังก์ชันมีอินเทอร์เน็ตที่น่าสนใจ และสนับสนุนให้มีการปรับปรุงข้อมูลกิจกรรมให้มีความทันสมัย ช่วยให้เกิดการค้นหากิจกรรมที่ต้องการได้สะดวกและรวดเร็ว พร้อมกับฟังก์ชันความสามารถในการระบุตำแหน่งของนักท่องเที่ยว ให้มีการคำนวณระยะทางการเดินทาง ส่วนมุมมองของผู้ใช้งานพึงพอใจในระดับปานกลาง คือ ฟังก์ชันรวบรวมข้อมูลกิจกรรม ที่มีการแสดงข้อมูลกิจกรรมของแต่ละชุมชนจากการเก็บข้อมูล 4 ชุมชน และแต่ละชุมชนมีกิจกรรมเพียง 2 ถึง 3 กิจกรรมในระยะยาวเมื่อชุมชนต้นแบบได้มีการร่วมมือกันและได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐบาล การเพิ่มกิจกรรมให้มีจำนวนมากขึ้นจะส่งผลดีให้การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ผ่านรูปแบบ Marketplace มีการเติบโตและยั่งยืน สุดท้ายมุมมองของผู้ใช้งานพึงพอใจน้อย คือ ฟังก์ชันการจัดเรียงลำดับคะแนนจากการรีวิว และฟังก์ชันการจองและการชำระเงิน ด้วยข้อจำกัดที่เป็นแอปพลิเคชันต้นแบบ การจองเงินได้มีเพียงช่องทางเดียว คือ รูปแบบการโอนเงิน อย่างไรก็ตาม ถ้ามีการนำระบบต้นแบบไปเป็นแนวทางในการพัฒนาต่อ การเพิ่มช่องทางการชำระเงินจะมีประโยชน์ต่อชุมชนและนักท่องเที่ยวได้มากยิ่งขึ้น

6. เอกสารอ้างอิง

- ชัชฎา อัครศรีวร นากาโอะ และ กฤษณ์ ทสณทวิ. (2564). การสื่อสารในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของจังหวัดสระแก้ว. *วารสารวิชาการนวัตกรรมการสื่อสารสังคม*, 9(2), 64-73.
- <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jcosci/article/view/253603>
- จิรวุฒิ เอกเกตุ. (2543). *ระเบียบวิธีวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์*. สถาบันราชภัฏอุบลราชธานี.

- นภาพร จันทรฉาย และอัจฉราวรรณ เพ็ญวันศุกร์. (2562). การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์จากฐานวิถีชีวิตและวัฒนธรรมท้องถิ่น กรณีศึกษา เมืองหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี*, 11(1), 176-189. https://so02.tci-thaijo.org/index.php/human_ubu/article/view/229051
- บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์. (2549). *ระเบียบวิธีการวิจัยทางสังคมศาสตร์* (พิมพ์ครั้งที่ 9). จามจุรีโปรดักท์.
- ประชาชาติธุรกิจ. (2565). *อพท. ลุยอีสานใต้ปลูกท่องเที่ยวสร้างสรรค์เพื่อชุมชนยั่งยืน*. ประชาชาติ. <https://www.prachachat.net/csr-hr/news-941301>
- ศรียุกรณ์ พวงเพชร. (2562). "ความพึงพอใจระบบโลจิสติกส์ของแหล่งท่องเที่ยวจังหวัดประจวบคีรีขันธ์." [การค้นคว้าอิสระปริญญาโท มหบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีปทุม]. <http://dspace.spu.ac.th/handle/123456789/6626?locale=th>
- สำนักข่าวกรมประชาสัมพันธ์. (2565). *รัฐบาลคาดปี 2566 จะมีรายได้จากการท่องเที่ยวสูงสุดรวม 2.38 ล้านล้านบาท กับมามีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจไทย*. กรมประชาสัมพันธ์. <https://www.prd.go.th/th/content/page/index/id/121788>
- อังคาร คชะว้างศรี และ จุฑาทิพย์ พหลภาคย์. (2564). แนวทางการพัฒนาท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย. *วารสารบริหารธุรกิจครีนครีนทรีวิโรฒ มหาวิทยาลัยครีนครีนทรีวิโรฒ*, 12(2), 139-151. <https://ejournals.swu.ac.th/index.php/MBASBJ/article/view/14046>
- John W. Satzinger, Robert B. Jackson, & Stephen D. Burd. (2012). *Introduction to System Analysis and Design: An Iterative Approach*, Sixth International Edition. Cengage Learning.