

## การพัฒนาแอปพลิเคชันแนะนำแหล่งท่องเที่ยววิสาหกิจชุมชนใน 3 จังหวัดฝั่งอันดามัน

### The development of tourism applications of community enterprises in 3 Andaman provinces

ศักดิ์ชัย ไตรศรี<sup>1\*</sup> วลัยฐ์พล ศิริตัน<sup>2</sup> อรรถพล ปิลาลัย<sup>3</sup> และ อุไรรัตน์ มากจันทร์<sup>4</sup>

หลักสูตรเทคโนโลยีดิจิทัล คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต<sup>1</sup>

21 หมู่ที่ 6 ถนนเทพกระษัตรี ตำบลรัษฎา อำเภอเมือง จังหวัดภูเก็ต 83000 E-mail: s6211423108@pkru.ac.th

21 หมู่ที่ 6 ถนนเทพกระษัตรี ตำบลรัษฎา อำเภอเมือง จังหวัดภูเก็ต 83000 E-mail: s6211423106@pkru.ac.th

21 หมู่ที่ 6 ถนนเทพกระษัตรี ตำบลรัษฎา อำเภอเมือง จังหวัดภูเก็ต 83000 E-mail: Attapon.p@pkru.ac.th

21 หมู่ที่ 6 ถนนเทพกระษัตรี ตำบลรัษฎา อำเภอเมือง จังหวัดภูเก็ต 83000 E-mail: Urairat.m@pkru.ac.th

#### บทคัดย่อ

วิสาหกิจชุมชน เป็นการนำแนวทางเศรษฐกิจของชุมชนหรือเศรษฐกิจพอเพียงมาพัฒนาให้เป็นระบบ โดยมีชุมชนเป็นเจ้าของกิจการ ดำเนินการที่ไม่ได้แสวงหากำไร แต่เน้นการพึ่งพาอาศัยกัน เป็นกิจกรรมของชุมชนที่เกิดจากการเรียนรู้ของชุมชน มีลักษณะที่ไม่ซับซ้อน เป็นการเพิ่มรายได้ให้กับชุมชน ส่งผลให้ระบบเศรษฐกิจของประเทศไทยมีความมั่นคงและเข้มแข็งมากขึ้น ประเทศไทยมีวิสาหกิจชุมชนอยู่ทั่วประเทศ และใน 3 จังหวัดฝั่งอันดามันประกอบด้วยจังหวัดกระบี่ พังงา และภูเก็ต ที่มีชุมชนที่จัดตั้งเป็นวิสาหกิจชุมชน ที่เกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ ทางวัฒนธรรม ทั้งรู้จักและไม่รู้จักของนักท่องเที่ยวเป็นจำนวนมาก ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการพัฒนาแอปพลิเคชันแนะนำแหล่งท่องเที่ยววิสาหกิจชุมชนใน 3 จังหวัดฝั่งอันดามันขึ้น โดยมีการแยกหมวดหมู่ เป็นจังหวัด อำเภอ ตำบล ที่เป็นแหล่งท่องเที่ยวในลักษณะวิสาหกิจชุมชนใน 3 จังหวัดฝั่งอันดามัน ได้แก่ ภูเก็ต พังงา และกระบี่ มีข้อมูลประกอบด้วย ชื่อวิสาหกิจชุมชน ลักษณะ กิจกรรม ที่ตั้ง รูปภาพ ช่องทางการติดต่อ และมีแผนที่นำทางไปยังวิสาหกิจชุมชนที่นักท่องเที่ยวต้องการเดินทางไปท่องเที่ยวได้โดยใช้ Google Map ใช้งานผ่านสมาร์ตโฟนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาแอปพลิเคชัน ได้แก่ App Inventor กลุ่มตัวอย่างเป็นนักท่องเที่ยวที่สนใจการท่องเที่ยวแบบวิสาหกิจชุมชน จำนวน 30 คน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลจากการวิจัยพบว่า การพัฒนาแอปพลิเคชันแนะนำแหล่งท่องเที่ยววิสาหกิจชุมชนใน 3 จังหวัดฝั่งอันดามัน มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากมีค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ =4.10) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.= 0.79)

คำสำคัญ : การพัฒนาแอปพลิเคชัน,วิสาหกิจชุมชน,แอนดรอยด์

#### Abstract

Community enterprise is the introduction of community economics or sufficiency economy to develop a system with community ownership that operates not for profit but focuses on dependence. It is a community activity resulting from community learning, with a simple appearance that increases income for the community. As a result, the country's economy becomes more stable and stronger. Thailand has community enterprises all over the country, including in the three Andaman provinces comprising Krabi, Phang Nga, and Phuket, where communities have been established as community enterprises. These enterprises showcase natural and cultural attractions, both known and unknown, and are popular among a large number of tourists. Therefore, the researcher is interested in developing an application to recommend tourist attractions and community enterprises in

these three Andaman provinces. The classification is divided into provinces, districts, and sub-districts that are tourist attractions in the form of community enterprises. The application includes the name of the community enterprise, nature of the activity, location, picture, contact channel, and a map to guide the way to the community enterprise that tourists want to travel using Google Maps on a smartphone operating system Android. The tool used to develop the application was App Inventor. The sample group consisted of 30 tourists interested in community enterprise tourism. The statistics used to analyze the data were mean and standard deviation. The results of the research found that the development of a community enterprise tourist attraction recommendation application in the three Andaman provinces had a satisfaction level with a mean ( $\bar{X}$ = 4.10) and a standard deviation (S.D.= 0.79).

Keywords: application development, community enterprise, android

#### บทนำ

วิสาหกิจชุมชนเกิดขึ้นจากการรวมตัวกันทำกิจกรรมร่วมกันของคนในชุมชนเพื่อก่อให้เกิดรายได้ มีการแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน มีการสืบทอดภูมิปัญญาโดยทรัพยากรที่นำมาใช้ก็หาได้จากในพื้นที่ นำผลผลิตไปทำการค้าขายเพื่อให้ได้กำไร เมื่อชุมชนมีรายได้จึงนำมาแบ่งกับสมาชิกภายในกลุ่ม เป็นการสร้างงานแก่คนในชุมชนโดยที่คนในชุมชนไม่ต้องย้ายไปทำงานต่างถิ่นและเป็นสร้างความเข้มแข็งให้แก่ชุมชน [1]

ในปัจจุบันประเทศไทยได้มีการส่งเสริมให้ชุมชนมีการจัดตั้งวิสาหกิจชุมชนทั่วประเทศ ซึ่ง 3 จังหวัดฝั่งอันดามันได้แก่ ภูเก็ต พังงา และกระบี่ ก็เป็นจังหวัดที่ได้มีการจัดตั้งวิสาหกิจชุมชนด้วยเช่นกัน โดยในปัจจุบัน 3 จังหวัดฝั่งอันดามันมีการจัดตั้งเป็นวิสาหกิจกลุ่มการให้บริการ การท่องเที่ยว มีจำนวนทั้งสิ้น 166 กลุ่ม แบ่งเป็นจังหวัดภูเก็ต 57 กลุ่ม พังงา 59 กลุ่ม และกระบี่ 50 กลุ่ม [2] เพื่อเป็นการแนะนำแหล่งท่องเที่ยววิสาหกิจชุมชนให้เป็นที่รู้จักของนักท่องเที่ยวมากขึ้น และเป็น การเพิ่มรายได้สู่ระดับชุมชน ผู้วิจัยเล็งเห็นถึงความสำคัญของการท่องเที่ยววิสาหกิจชุมชน จึงได้รวบรวมแหล่งท่องเที่ยววิสาหกิจชุมชน เพื่อเป็นการส่งเสริมหรือประชาสัมพันธ์ให้นักท่องเที่ยวรู้จักและชุมชนมีรายได้เพิ่มมากขึ้น จึงได้พัฒนาแอปพลิเคชันแนะนำแหล่งท่องเที่ยววิสาหกิจชุมชนใน 3 จังหวัดฝั่งอันดามัน

แอปพลิเคชัน (Application) คือ โปรแกรมที่อำนวยความสะดวกในด้านต่าง ๆ ที่ออกแบบมาสำหรับโทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต อุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ ในแต่ละระบบปฏิบัติการจะมีผู้พัฒนาแอปพลิเคชัน

## บทความวิจัย

การประชุมวิชาการวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยี นทร.พระนคร ครั้งที่ 7

Proceeding of the 7<sup>th</sup> RMUTP Conference on Engineering and Technology

ชั้นขึ้นมาเพื่อให้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้งาน อันได้แก่ แอปพลิเคชันทางการศึกษา ด้านการสื่อสาร ความบันเทิง และการท่องเที่ยว ซึ่งมีให้ดาวน์โหลดทั้งฟรีและจ่ายเงิน [3]

## วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันแนะนำแหล่งท่องเที่ยววิสาหกิจชุมชนใน 3 จังหวัดฝั่งอันดามัน
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้แอปพลิเคชันแนะนำแหล่งท่องเที่ยววิสาหกิจชุมชนใน 3 จังหวัดฝั่งอันดามัน

## วิธีดำเนินงาน

### 1. ขั้นตอนวิธีการดำเนินงาน

การพัฒนาแอปพลิเคชันแนะนำแหล่งท่องเที่ยววิสาหกิจชุมชนใน 3 จังหวัดฝั่งอันดามัน ผู้วิจัยได้นำแนวคิดในการพัฒนาวงจรพัฒนาระบบงานแบบ SDLC (System Development Life Cycle) มาเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัย ซึ่งมีทั้งหมด 7 ขั้นตอน [4] ดังนี้

#### 1.1 การกำหนดปัญหา (Problem Definition)

1.1.1 ศึกษาสภาพปัญหาของการวิจัย โดยการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาแอปพลิเคชันแนะนำแหล่งท่องเที่ยววิสาหกิจชุมชนใน 3 จังหวัดฝั่งอันดามัน

1.1.2 ศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหา ได้แก่ ทฤษฎีการออกแบบ การพัฒนาแอปพลิเคชันโดยใช้โปรแกรม App Inventor และงานวิจัยที่เกี่ยวกับการพัฒนาแอปพลิเคชัน

1.1.3 รวบรวมปัญหา ข้อจำกัดและข้อเสนอแนะต่างๆ จากการศึกษาสภาพปัญหาจากรายงานวิจัยและศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 1.2 การศึกษาความเป็นไปได้ (Feasibility Study)

เนื่องจากในปัจจุบันเทคโนโลยีเกี่ยวกับสมาร์ตโฟนมีการพัฒนาประสิทธิภาพในการทำงานที่เพิ่มมากขึ้น มีการประมวลผลความเร็วสูง สามารถทำงานได้หลากหลายและมีผู้สนใจทางด้านนี้ได้พัฒนาแอปพลิเคชันแบบต่างๆ ออกมาเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้และอำนวยความสะดวกให้กับผู้ใช้สมาร์ตโฟนเป็นจำนวนมากทางคณะวิจัยจึงมีแนวคิดในการที่จะพัฒนาการพัฒนาแอปพลิเคชันแนะนำแหล่งท่องเที่ยววิสาหกิจชุมชนใน 3 จังหวัดฝั่งอันดามัน เพื่อตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยวที่สนใจค้นหาแหล่งท่องเที่ยวแบบวิสาหกิจชุมชนที่สามารถบอกสถานที่ กิจกรรมที่น่าสนใจ และเส้นทาง ด้วย Google Map ทำให้ง่ายต่อการใช้งาน

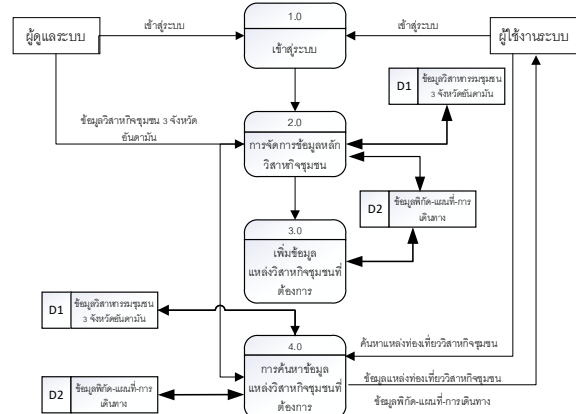
#### 1.3 การวิเคราะห์ระบบ (System Analysis)

เก็บรวบรวมข้อมูลวิสาหกิจแต่ละชุมชนแต่ละตำบล เพื่อนำมาจัดทำรายงานการทำงานของระบบ ซึ่งจะต้องใช้เทคนิคการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยการศึกษาเอกสารที่ระบบใช้งานอยู่ในปัจจุบัน การตรวจสอบวิธีการทำงานในปัจจุบันด้วย การใช้แบบสอบถาม การสัมภาษณ์ผู้ใช้ รวมทั้งผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับระบบในการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยศึกษาจากเอกสารต่างๆ

#### 1.4 การออกแบบระบบ (System Design)

การพัฒนาแอปพลิเคชันแนะนำแหล่งท่องเที่ยววิสาหกิจชุมชนใน 3 จังหวัดฝั่งอันดามัน อาศัยเครื่องมือ คือ แผนภาพการไหลของ

ข้อมูล (Data Flow Diagram: DFD) เป็นเครื่องมือที่ใช้อธิบายถึงขั้นตอนการทำงานของระบบ แสดงทิศทางการไหลของข้อมูล ซึ่งอธิบายให้ผู้พัฒนาระบบ ผู้ใช้รวมทั้งผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องได้ทราบรายละเอียดการทำงานได้ดียิ่งขึ้น



รูปที่ 1 Data Flow Diagram ของแอปพลิเคชันแนะนำท่องเที่ยววิสาหกิจชุมชน ใน 3 จังหวัดฝั่งอันดามัน

#### 1.5 การสร้างระบบหรือพัฒนาระบบ (System Construction)

การพัฒนาแอปพลิเคชันแนะนำแหล่งท่องเที่ยววิสาหกิจชุมชนใน 3 จังหวัดฝั่งอันดามัน พัฒนาโดยโปรแกรม App Inventor

#### 1.6 การติดตั้งระบบ (System Implementation)

การพัฒนาแอปพลิเคชันแนะนำแหล่งท่องเที่ยววิสาหกิจชุมชนใน 3 จังหวัดฝั่งอันดามัน โดยการอัปเดตเข้าสู่ระบบ Google Play เพื่อติดตั้งและการใช้งาน

1.7 การประเมินผลและการบำรุงรักษาระบบ (Implementation Review and Maintenance)

เป็นการทดสอบการเพิ่มข้อมูล การลบข้อมูล การแก้ไขข้อมูล และค้นหาตำแหน่งสถานที่ท่องเที่ยววิสาหกิจชุมชน และทำการตรวจสอบข้อมูลและความถูกต้องระหว่างที่ได้ดำเนินการใช้งานแอปพลิเคชัน ทำการปรับปรุงแก้ไขข้อผิดพลาดต่างๆ ให้มีความถูกต้องอยู่เสมอ

## 2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

2.1 ประชากร คือ นักท่องเที่ยวที่สนใจที่จะมาค้นหาสถานที่ท่องเที่ยววิสาหกิจชุมชน โดยใช้โทรศัพท์มือถือระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์

2.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักท่องเที่ยวที่สนใจค้นหาสถานที่ท่องเที่ยววิสาหกิจชุมชนใน 3 จังหวัดฝั่งอันดามัน ที่ใช้โทรศัพท์มือถือระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ จำนวน 30 คน

## 3. เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาแอปพลิเคชัน

3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาแอปพลิเคชัน ได้แก่ โปรแกรม App Inventor เป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับสร้างแอปพลิเคชันสำหรับสมาร์ตโฟนและแท็บเล็ตที่เป็นระบบปฏิบัติการ แอนดรอยด์

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล คือแบบประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานแอปพลิเคชันแนะนำท่องเที่ยววิสาหกิจชุมชนใน 3 จังหวัดฝั่งอันดามัน

**บทความวิจัย**

การประชุมวิชาการวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยี นทร.พระนคร ครั้งที่ 7  
 Proceeding of the 7<sup>th</sup> RMUTP Conference on Engineering and Technology  
**สถิติที่ใช้**

สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) (Standard deviation: S.D.) โดยใช้มาตราวัดแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating scale) เกณฑ์การให้คะแนนเกี่ยวกับความพึงพอใจมีลักษณะดังนี้

- ระดับ 5 หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด
- ระดับ 4 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก
- ระดับ 3 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง
- ระดับ 2 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย
- ระดับ 1 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

การแปลความหมายของค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจ [5] มีลักษณะดังนี้  
 ค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด  
 ค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก  
 ค่าเฉลี่ย 2.51 - 3.50 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง  
 ค่าเฉลี่ย 1.51 - 2.50 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย  
 ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

**ผลการวิจัย**

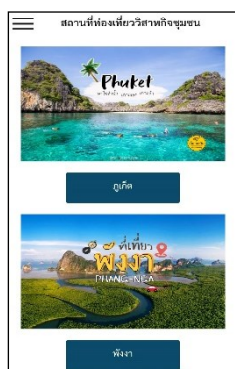
**1) ผลการพัฒนาแอปพลิเคชันแนะนำแหล่งท่องเที่ยว**

**วิสาหกิจชุมชนใน 3 จังหวัดฝั่งอันดามัน**

ผู้วิจัยได้พัฒนาแอปพลิเคชันแนะนำแหล่งท่องเที่ยววิสาหกิจชุมชนใน 3 จังหวัดฝั่งอันดามัน ดังตัวอย่างรูปที่ 2-9



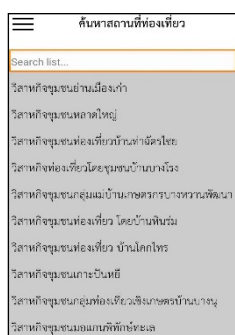
รูปที่ 2 โลโก้แอปพลิเคชัน



รูปที่ 3 หน้าแรกของแอปพลิเคชัน



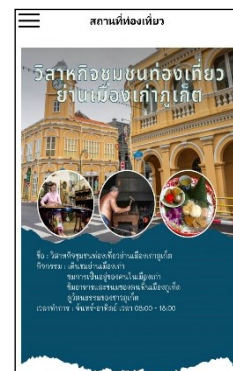
รูปที่ 4 เมนูรายการต่าง



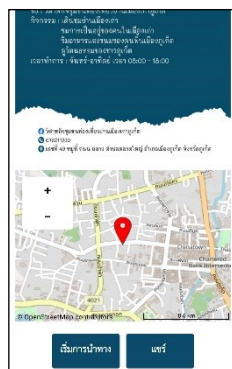
รูปที่ 5 หน้าของ Search



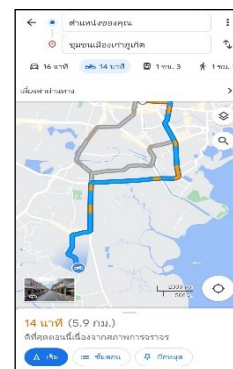
รูปที่ 6 หน้าสถานที่ท่องเที่ยว



รูปที่ 7 รายละเอียดของสถานที่



รูปที่ 8 แผนที่นำทาง



รูปที่ 9 ผลการค้นหาคำแนะนำ

จากรูปที่ 2-9 เป็นผลจากการพัฒนาแอปพลิเคชันแนะนำแหล่งท่องเที่ยววิสาหกิจชุมชนใน 3 จังหวัดฝั่งอันดามัน เมื่อติดตั้งแอปพลิเคชันจะปรากฏโลโก้แอปพลิเคชันไว้สำหรับเปิดใช้งาน มีหน้าแรกของแอปพลิเคชันเพื่อเลือกจังหวัดที่สนใจ ได้แก่ ภูเก็ต พังงา และกระบี่ ในแต่ละจังหวัดจะปรากฏแหล่งท่องเที่ยวของจังหวัดนั้น ๆ แสดงรายละเอียดของสถานที่ท่องเที่ยว มีแผนที่แสดงตำแหน่ง เพื่อนำทางเพื่อให้นักท่องเที่ยวไปยังจุดหมายปลายทาง

**2) ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้การพัฒนาแอปพลิเคชันแนะนำแหล่งท่องเที่ยววิสาหกิจชุมชนใน 3 จังหวัดฝั่งอันดามัน**

ทางผู้วิจัยได้นำแอปพลิเคชันแนะนำแหล่งท่องเที่ยววิสาหกิจชุมชนใน 3 จังหวัดฝั่งอันดามัน ไปทดลองใช้กับกลุ่มนักท่องเที่ยวที่สนใจ ซึ่งใช้สมาร์ทโฟนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ จำนวน 30 คน และสอบถามความพึงพอใจที่มีแอปพลิเคชันแนะนำแหล่งท่องเที่ยววิสาหกิจชุมชนใน 3 จังหวัดฝั่งอันดามัน จากนั้นนำผลการประเมินมาวิเคราะห์ด้วยค่าสถิติพื้นฐานเทียบกับเกณฑ์และสรุปผล ดังตารางที่ 1

## บทความวิจัย

การประชุมวิชาการวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยี มทร.พระนคร ครั้งที่ 7

Proceeding of the 7<sup>th</sup> RMUTP Conference on Engineering and Technology

ตารางที่ 1 ข้อมูลความพึงพอใจของผู้ใช้แอปพลิเคชันแนะนำแหล่งท่องเที่ยววิสาหกิจชุมชนใน 3 จังหวัดฝั่งอันดามัน

รายละเอียด	ระดับความพึงพอใจ		
	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
<b>1. ด้านการทำงานของแอปพลิเคชัน</b>			
1.1 ความสะดวกรวดเร็วในการใช้งาน	4.13	0.73	มาก
1.2 ใช้งานง่าย และสะดวกในการค้นหา	3.70	0.70	มาก
1.3 ความถูกต้องของเนื้อหา	4.47	0.73	มากที่สุด
1.4 เนื้อหาที่ง่ายต่อการมอง	3.93	0.74	มาก
1.5 ระบบข้อมูลที่เพียงพอ	4.33	0.80	มากที่สุด
1.6 การขอเส้นทาง	4.63	0.64	มากที่สุด
1.7 ฟังก์ชันการทำงาน	4.53	0.68	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม	4.25	0.78	มาก
<b>2. ด้านความทันสมัยของแอปพลิเคชัน</b>			
2.1 การอัปเดตข้อมูล	4.30	0.88	มากที่สุด
2.2 รุ่นของระบบปฏิบัติการ	4.30	0.75	มากที่สุด
2.3 ใช้งานที่ในการจัดเก็บน้อย	3.47	0.63	ปานกลาง
2.4 ความรวดเร็วในการดาวน์โหลด	4.07	0.64	มาก
2.5 คุณลักษณะพิเศษในการใช้งาน	3.50	0.73	ปานกลาง
เฉลี่ยรวม	3.93	0.81	มาก
<b>3. ด้านกราฟิกของแอปพลิเคชัน</b>			
3.1 ขนาดของตัวอักษรที่เหมาะสม	4.17	0.75	มาก
3.2 ฟอนต์ที่สวยงาม	3.87	0.63	มาก
3.3 สีสีนของพื้นหลังแบบสบายตา	4.07	0.78	มาก
3.4 มีภาพประกอบเนื้อหา	3.97	0.89	มาก
3.5 มีกราฟิกต่างๆ เพื่อความเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น	4.20	0.71	มาก
เฉลี่ยรวม	4.05	0.76	มาก

จากตารางที่ 1 เป็นการสรุปผลความพึงพอใจจากการทดลองใช้งานแอปพลิเคชันแนะนำแหล่งท่องเที่ยววิสาหกิจชุมชนใน 3 จังหวัดฝั่งอันดามัน สรุปผลโดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.10 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.79

## อภิปรายผล

การพัฒนาแอปพลิเคชันแนะนำแหล่งท่องเที่ยววิสาหกิจชุมชนใน 3 จังหวัดฝั่งอันดามัน ประกอบด้วยองค์ประกอบสองส่วน คือ

1. ส่วนพัฒนาแอปพลิเคชันแนะนำแหล่งท่องเที่ยววิสาหกิจชุมชน ใน 3 จังหวัดฝั่งอันดามัน มีการแยกหมวดหมู่สถานที่ท่องเที่ยววิสาหกิจชุมชน เป็นจังหวัด อำเภอ และตำบล โดยแสดงผลการค้นหาได้แก่ ชื่อกลุ่มวิสาหกิจชุมชน ลักษณะ กิจกรรม ตำแหน่งที่ตั้ง รูปภาพ ช่องทางการติดต่อและแสดงแผนที่ พิกัด เพื่อเป็นการนำทางโดยใช้ Map เพื่อให้นักท่องเที่ยวสามารถเดินทางไปยังที่หมายได้อย่างถูกต้อง แม่นยำ และ

สะดวกรวดเร็ว อีกทั้งยังเป็นการประชาสัมพันธ์ให้กับวิสาหกิจชุมชนในแต่ละจังหวัด ได้เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย

2. ความพึงพอใจต่อการใช้งานการพัฒนาแอปพลิเคชันแนะนำแหล่งท่องเที่ยววิสาหกิจชุมชนใน 3 จังหวัดฝั่งอันดามัน จากผู้ที่ตอบแบบประเมินความพึงพอใจทั้งหมด 30 คน พบว่าภาพรวมพึงพอใจอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.10 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.79 หากจำแนกตามด้าน พบว่าด้านการทำงานของแอปพลิเคชัน มีค่าเฉลี่ยสูงสุด เนื่องจากผู้ใช้งานสามารถนำไปใช้งานได้จริง รองลงมาคือด้านกราฟิกของแอปพลิเคชัน เนื่องจากมีภาพประกอบ เนื้อหาตัวอักษรที่น่าอ่าน และอันดับสุดท้ายคือด้านความทันสมัยของแอปพลิเคชัน มีค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจน้อยที่สุด เนื่องมาจากมีความสวยงาม น่าสนใจ แต่ยังคงขาดการดึงดูดใจจากผู้ใช้งานในส่วนของการรูปภาพ และภาพเคลื่อนไหว เพื่อให้แอปพลิเคชันมีความน่าสนใจมากขึ้น

## ข้อเสนอแนะ

1. ในส่วนของการพัฒนาแอปพลิเคชันควรพัฒนาให้ครอบคลุมทุกจังหวัดในประเทศไทย
2. ในการแสดงแผนที่เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งานแอปพลิเคชันที่มีความต้องการจะค้นหาสถานที่ท่องเที่ยวในบริเวณใกล้เคียงของผู้ใช้งานสมาร์ตโฟนของตนเองโดยอ้างอิงจากตำแหน่งจีพีเอสเพื่อทำการยึดตำแหน่งของสมาร์ตโฟนเป็นจุดกึ่งกลางในการกำหนดระยะการค้นหาสถานที่ท่องเที่ยวในบริเวณนั้น ๆ

## เอกสารอ้างอิง

- [1] สำนักวิชาการสำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร.การส่งเสริมและพัฒนาวิสาหกิจชุมชนจากภาครัฐ.วารสารการพัฒนาชุมชนและคุณภาพชีวิต.กุมภาพันธ์ 2561.
- [2] กลุ่มทะเบียนและสารสนเทศวิสาหกิจชุมชน.ระบบสารสนเทศวิสาหกิจชุมชนกองส่งเสริมวิสาหกิจชุมชน กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ.(ออนไลน์).เข้าถึงได้จาก : <https://smce.doae.go.th/> (เมื่อวันที่ 18 กุมภาพันธ์ 2566).
- [3] Bizidea. แอปพลิเคชัน คืออะไรแล้วมีกี่ประเภท.(ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://bizidea.co.th/whats-application/> (เมื่อวันที่ 1 มีนาคม 2566).
- [4] กิตติมา ไชยชาญยุทธ์. (2556). SDLC. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: <https://sites.google.com/site/ood5605110026/wngcr-phathnarabb-sdlc> (เมื่อวันที่ 22 กุมภาพันธ์ 2566).
- [5] บุญชม ศรีสะอาด.2560.การวิจัยเบื้องต้น.พิมพ์ครั้งที่ 10.สุวีริยาสาส์น.กรุงเทพมหานคร.