

การสร้างแอปพลิเคชัน สถานที่ท่องเที่ยวถิ่นอีสาน จังหวัดอุดรธานี

CREATING APPLICATION LOCAL PLACES OF INTEREST
IN ISAN UDONTHANI PROVINCE

คณะผู้วิจัย : คชา โกศิลา , รัตน์รวี ชัยพัฒนเสรี , ดวงนภา ปิดตาทานัง
ธัญกร แซ่จิ่ง , เกียรติชัย พังชาลี

อาจารย์สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษาอุดรธานี สถาบันการอาชีวศึกษาภาคตะวันออกเฉียงเหนือ 1

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

จังหวัดอุดรธานี เป็นจังหวัดใหญ่ที่เป็นศูนย์กลางการคมนาคมและการท่องเที่ยวของภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย ในปัจจุบันมีความสำคัญอย่างยิ่งในทางประวัติศาสตร์ เนื่องจากเป็นที่ตั้งของแหล่งอารยธรรมบ้านเชียงซึ่งเป็นร่องรอยของอารยธรรมมนุษย์ที่เก่าแก่ที่สุดแห่งหนึ่งของโลก นอกจากนี้จังหวัดอุดรธานียังมีแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติหลายแห่ง ไม่ว่าจะเป็นสถานที่ท่องเที่ยว วัดวาอาราม และประวัติเมืองอุดรธานี ตามแบบฉบับชุมชนไทยอีสาน

Applications เป็นซอฟต์แวร์ที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อช่วยให้สามารถเข้าถึงบริการต่าง ๆ ในโลกออนไลน์ได้อย่างรวดเร็ว สะดวกสบาย และเป็นที่แพร่หลาย เรียกได้ว่าสังคมยุคโซเชียลเน็ตเวิร์ก ปัจจุบันนี้ได้เข้ามามีอิทธิพลและบทบาทในชีวิตประจำวันเรามากขึ้น ในเรื่องการติดต่อสื่อสาร ตลอดจนแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารในการทำงาน การสืบค้น เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อการใช้งานสูงสุด อินเทอร์เน็ตและแอปพลิเคชันเข้ามาช่วยให้บริการมากขึ้น แอปพลิเคชันที่เกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวจึงเป็นแอปพลิเคชันที่มนุษย์นั้นถือว่าตอบโจทย์ความต้องการในเรื่องการท่องเที่ยวได้เป็นอย่างดี

จากความสำคัญดังกล่าว จึงทำให้ผู้วิจัยมีแนวคิดที่จะจัดทำโครงการวิจัย เรื่องการสร้างแอปพลิเคชัน สถานที่ท่องเที่ยวถิ่นอีสาน จังหวัดอุดรธานี เชิงวัฒนธรรม แหล่งอารยธรรมบ้านเชียง ซึ่งเป็นร่องรอยของอารยธรรมมนุษย์ที่เก่าแก่ที่สุดแห่งหนึ่งของโลก เพื่อเป็นแอปพลิเคชันทางเลือกนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- ① เพื่อสร้างแอปพลิเคชัน สถานที่ท่องเที่ยวถิ่นอีสาน จังหวัดอุดรธานี
- ② เพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่อแอปพลิเคชัน สถานที่ท่องเที่ยวถิ่นอีสาน จังหวัดอุดรธานี

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

- ประชากร

กลุ่มประชากรในการวิจัยครั้งนี้ คือ บุคคลทั่วไป จำนวน 500 คน

- กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือ บุคคลทั่วไป จำนวน 100 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบบังเอิญ
(Accidental sampling)

(เป็นการสุ่มตัวอย่างโดยผู้วิจัยพยายามเก็บตัวอย่างเท่าที่จะทำได้ตามที่มีอยู่หรือที่ได้รับความร่วมมือ)

ขอบเขตของการวิจัย

ตัวแปรที่ศึกษา

- ตัวแปรต้น

แอปพลิเคชัน สถานที่ท่องเที่ยวถิ่นอีสาน จังหวัดอุดรธานี

- ตัวแปรตาม

ความพึงพอใจที่มีต่อแอปพลิเคชัน สถานที่ท่องเที่ยวถิ่นอีสาน จังหวัดอุดรธานี

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ตัวแปรต้น

แอปพลิเคชัน
สถานที่ท่องเที่ยวถิ่นอีสาน
จังหวัดอุดรธานี



ตัวแปรตาม

ความพึงพอใจที่มีต่อแอปพลิเคชัน
สถานที่ท่องเที่ยวถิ่นอีสาน
จังหวัดอุดรธานี

เครื่องมือในการวิจัย



- ① แอปพลิเคชัน สถานที่ท่องเที่ยวถิ่นอีสาน จังหวัดอุดรธานี
- ② แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อแอปพลิเคชัน สถานที่ท่องเที่ยวถิ่นอีสาน จังหวัดอุดรธานี
- ③ แบบประเมินคุณภาพแอปพลิเคชัน สถานที่ท่องเที่ยวถิ่นอีสาน จังหวัดอุดรธานี โดยผู้เชี่ยวชาญ

การเก็บรวบรวมข้อมูล



- ① วิเคราะห์แบบประเมินคุณภาพแอปพลิเคชัน สถานที่ท่องเที่ยวถิ่นอีสาน จังหวัดอุดรธานี โดยผู้เชี่ยวชาญ
- ② วิเคราะห์แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อแอปพลิเคชัน สถานที่ท่องเที่ยวถิ่นอีสาน จังหวัดอุดรธานี

วิธีดำเนินการวิจัย

คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแอปพลิเคชัน สถานที่ท่องเที่ยวอีสาน จังหวัดอุดรธานี ด้วยวงจรพัฒนาระบบ (System Development Life Cycle : SDLC) 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. การวางแผน (Planning)
2. การออกแบบ (Design)
3. การพัฒนา (Development)
4. การติดตั้ง (Publishing)
5. การบำรุงรักษา (Maintenance)

ผังขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

การสร้างแอปพลิเคชัน สถานที่ท่องเที่ยวอีสาน จังหวัดอุดรธานี



สรุปผลการวิจัย

1. ผลการสร้างแอปพลิเคชัน สถานที่ท่องเที่ยว จังหวัดอุดรธานี ที่คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาได้ผ่านพิจารณาประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ ผลการประเมิน พบว่า ผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่ มีความคิดเห็นต่อแอปพลิเคชัน สถานที่ท่องเที่ยวถิ่นอีสาน จังหวัดอุดรธานี อยู่ในระดับความคิดเห็นมากที่สุด ($\bar{x} = 4.53$)

2. ผลการวิเคราะห์แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อแอปพลิเคชัน สถานที่ท่องเที่ยวถิ่นอีสาน จังหวัดอุดรธานี พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจต่อแอปพลิเคชัน สถานที่ท่องเที่ยวถิ่นอีสาน จังหวัดอุดรธานี โดยภาพรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{x} = 4.58$)

อภิปรายผล

1. ผลการสร้างแอปพลิเคชัน สถานที่ท่องเที่ยวถิ่นอีสาน จังหวัดอุดรธานี โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน พบว่า ผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่มีความคิดเห็นต่อการสร้างแอปพลิเคชัน สถานที่ท่องเที่ยวถิ่นอีสาน จังหวัดอุดรธานี อยู่ในระดับความคิดเห็นมากที่สุด อาจเป็นเพราะว่า การสร้างแอปพลิเคชัน สถานที่ท่องเที่ยวถิ่นอีสาน จังหวัดอุดรธานี ได้ผ่านผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบตามขั้นตอนด้วยวงจรพัฒนาระบบ (System Development Life Cycle : SDLC) 5 ขั้นตอน และประเมินคุณภาพแก้ไขปรับปรุงตามหัวข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ปิ่นทอง ทองเฟื่อง. (2557: ก). ได้ศึกษาการพัฒนาแอปพลิเคชันบนแอนดรอยด์ เรื่อง รักสุขภาพ ผลจากการประเมินคุณภาพแอปพลิเคชันโดยกลุ่มเป้าหมายในภาพรวม พบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด

อภิปรายผล

2. ผลการวิเคราะห์แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อแอปพลิเคชัน สถานที่ท่องเที่ยวถิ่นอีสาน จังหวัดอุดรธานี พบว่า บุคคลทั่วไปมีความพึงพอใจต่อแอปพลิเคชันสถานที่ท่องเที่ยวถิ่นอีสาน จังหวัดอุดรธานี มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเนื่องจากแอปพลิเคชัน สถานที่ท่องเที่ยวถิ่นอีสาน จังหวัดอุดรธานี มีความเข้าใจง่าย ภาพประกอบมีความเหมาะสม ใช้งานง่ายไม่ซับซ้อน สอดคล้องกับงานวิจัยของสมเกียรติ ช่อเหมือน (2557: 2). ได้ศึกษาพัฒนาแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์พกพาสำหรับการท่องเที่ยว เพื่อช่วยเหลือนักท่องเที่ยวที่ต้องการเดินทางท่องเที่ยวในจังหวัดกาญจนบุรี ผลการประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

ประโยชน์ที่จะได้รับ

1. ประโยชน์ในเชิงวิชาการ

1.1 ได้แอปพลิเคชัน สถานที่ท่องเที่ยวถิ่นอีสาน จังหวัดอุดรธานี ที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญและมีประสิทธิภาพ

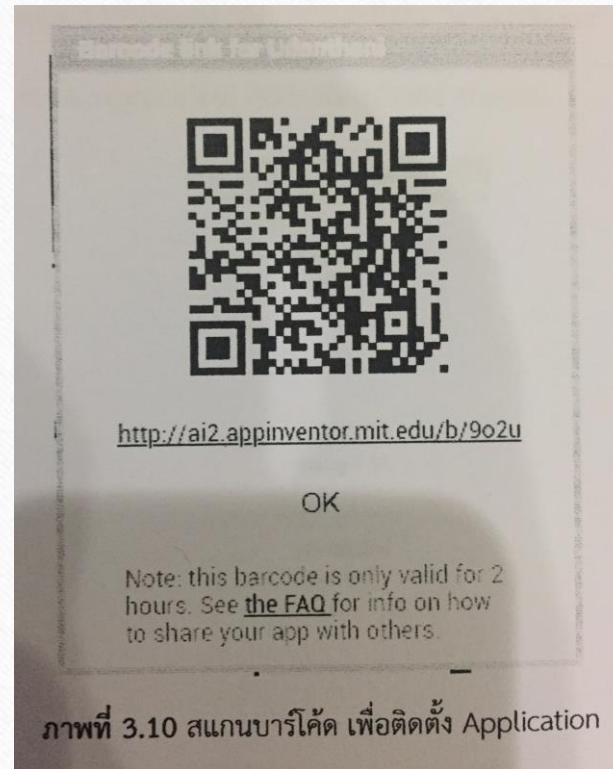
1.2 สามารถใช้แอปพลิเคชัน สถานที่ท่องเที่ยวถิ่นอีสาน จังหวัดอุดรธานี มาช่วยแก้ปัญหาในการค้นหาแหล่งท่องเที่ยวในจังหวัดอุดรธานี ซึ่งจะส่งผลให้บุคคลทั่วไปใช้ง่าย และสะดวกมากขึ้น

2. ประโยชน์ด้านการพัฒนา

2.1 แอปพลิเคชัน สถานที่ท่องเที่ยวถิ่นอีสาน จังหวัดอุดรธานี ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น สามารถนำไปเป็นแนวทางสำหรับการสร้างแอปพลิเคชันอื่นๆ ต่อไป

2.2 ผลจากการวิจัยประเมินผลความพึงพอใจที่มีต่อแอปพลิเคชัน สถานที่ท่องเที่ยวถิ่นอีสาน จังหวัดอุดรธานี เพื่อเป็นข้อมูลพัฒนาแอปพลิเคชันอื่นๆ ต่อไป

แอปพลิเคชัน สถานที่ท่องเที่ยวถิ่นอีสาน จังหวัดอุดรธานี



ภาพที่ 3.10 สแกนบาร์โค้ด เพื่อติดตั้ง Application