

การศึกษาความเหมาะสมของต้นแบบแอปพลิเคชันแนะนำสถานที่ท่องเที่ยว
ตามความเชื่อส่วนบุคคล ในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

An Appropriateness Study of Application Prototype for Recommending
Tourist Attractions Based on Personal Beliefs in Phra Nakhon Si Ayutthaya
Province.

พิชามณูช ฤทธิประวัติ¹

¹คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ

Email: 267387322005-st@rmutsb.ac.th

วันที่รับบทความ	24 พฤศจิกายน 2568
วันแก้ไขบทความ	17 ธันวาคม 2568
วันที่รับบทความ	26 กุมภาพันธ์ 2569

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้ได้พัฒนาต้นแบบโมบายแอปพลิเคชันแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวตามความเชื่อส่วนบุคคลในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ที่สามารถวิเคราะห์พฤติกรรมผู้ใช้เพื่อแนะนำสถานที่ที่สอดคล้องกับความเชื่อเฉพาะบุคคล โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อออกแบบต้นแบบโมบายแอปพลิเคชันแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวตามความเชื่อส่วนบุคคลในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา 2) เพื่อประเมินความเหมาะสมของต้นแบบแอปพลิเคชันแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวตามความเชื่อส่วนบุคคล ทั้งด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบ (UX/UI) ด้านการใช้งาน และด้านประโยชน์ใช้สอย จากผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน เพื่อพิจารณา ด้านเนื้อหา ด้านการใช้งาน ด้านออกแบบ และด้านประโยชน์การใช้สอยให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการแอปพลิเคชันในครั้งนี้ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย ต้นแบบแอปพลิเคชันแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวตามความเชื่อส่วนบุคคล แบบประเมินความเหมาะสมของต้นแบบแอปพลิเคชันแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวตามความเชื่อส่วนบุคคล สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า ผลประเมินความเหมาะสมของต้นแบบแอปพลิเคชันแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวตามความเชื่อส่วนบุคคลอยู่ในระดับความเหมาะสมมากมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.36 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.56 ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า การต้นแบบแอปพลิเคชันแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวตามความเชื่อส่วนบุคคลที่พัฒนาขึ้นสามารถนำไปพัฒนาต่อให้สามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้ โดยเฉพาะในด้านการใช้งานที่สะดวกและง่ายต่อการเรียนรู้

คำสำคัญ : ต้นแบบโมบายแอปพลิเคชัน/พฤติกรรมผู้ใช้/การท่องเที่ยวตามความเชื่อส่วนบุคคล

ABSTRACT

This research developed a prototype Android-based mobile application for recommending tourist attractions aligned with individuals' personal beliefs in Phra Nakhon Si Ayutthaya Province. The system was integrated with Firebase and the Google Maps API for data storage, processing, and location-based

services. The application also incorporated user behavior analysis to generate personalized recommendations consistent with specific belief profiles. The objectives of this study were: (1) to design and develop a mobile application for recommending tourist attractions based on personal beliefs in Phra Nakhon Si Ayutthaya Province; and (2) to evaluate the appropriateness of the application prototype in terms of content quality, user interface and user experience (UX/UI) design, usability, and practical utility. The evaluation was conducted by five experts who assessed the prototype to ensure its alignment with the intended objectives of the application.

The research instruments consisted of the developed application prototype and an expert evaluation form measuring the appropriateness of the system across the specified dimensions. Descriptive statistics, including mean and standard deviation, were used for data analysis. The findings revealed that the overall appropriateness of the application prototype was rated at a high level ($M = 4.36$, $SD = 0.56$). It can be concluded that the developed prototype demonstrates strong potential for further development and practical implementation, particularly in enhancing usability and ease of learning, thereby effectively responding to users' needs in personalized tourism recommendation contexts.

Keywords : Mobile Application Prototype / User Behavior / Belief-based Tourism.

1. บทนำ

การท่องเที่ยวมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการกระตุ้นเศรษฐกิจของประเทศไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงก่อนและหลังการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-19) อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวมีบทบาทในการสร้างรายได้ให้กับประเทศอย่างมหาศาล รวมถึงเป็นเครื่องมือในการกระจายรายได้ไปยังท้องถิ่น ส่งเสริมวัฒนธรรม และพัฒนาคุณภาพชีวิตของชุมชนในแหล่งท่องเที่ยว (การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย, 2566) ประเทศไทยได้รับการจัดอันดับให้เป็นหนึ่งในจุดหมายปลายทางยอดนิยมของนักท่องเที่ยวทั่วโลก โดยเฉพาะในด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ และการท่องเที่ยวเชิงจิตวิญญาณ (ธีรพันธ์ & ภูมิพัฒน์, 2562)

จังหวัดพระนครศรีอยุธยาเป็นหนึ่งในแหล่งท่องเที่ยวสำคัญของประเทศไทยที่ได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลกจากองค์การยูเนสโก เมื่อวันที่ 13 ธันวาคม 1991 (องค์การยูเนสโก, ม.ป.ป.) โดยมีสถานที่ท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์จำนวนมาก โดยเฉพาะสถานที่ท่องเที่ยวเชิงพุทธศาสนา เช่น วัดมหาธาตุ วัดไชยวัฒนาราม และวัดพนัญเชิงวรวิหาร วัดเหล่านี้ล้วนมีความสำคัญ ไม่เพียงแต่ในด้านศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมที่สะท้อนถึงภูมิปัญญาในแต่ละยุคสมัย รวมทั้งเป็นศูนย์รวมแห่งศรัทธาและจิตวิญญาณของผู้คนในชุมชนอีกด้วย ทั้งยังเป็นจุดหมายของนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติที่สนใจในประวัติศาสตร์และศาสนา อย่างไรก็ตาม ในปัจจุบันการเข้าถึงข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยวเชิงพุทธศาสนาในเชิงลึกยังคงขาดการบูรณาการอย่างเป็นระบบ และยังไม่มียุทธศาสตร์สนับสนุนการแนะนำแหล่งท่องเที่ยวที่สามารถปรับให้เหมาะสมกับลักษณะความสนใจหรือความเชื่อเฉพาะบุคคลของนักท่องเที่ยวได้ จังหวัดพระนครศรีอยุธยามีวัดและสถานที่ศักดิ์สิทธิ์เป็นจำนวนมากภายในเขตอุทยานประวัติศาสตร์ฯ มีวัดจำนวนทั้งหมด 834 แห่ง (“พิศมัย & ซวลีย์, 2565” กับ “ญาณินท์ & ภิญญา, 2567”)

แนวโน้มพฤติกรรมนักท่องเที่ยวในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก นักท่องเที่ยวให้ความสำคัญกับประสบการณ์เฉพาะบุคคล แต่ยังไม่มีการพัฒนาระบบการรวบรวมข้อมูลหรือแอปพลิเคชันที่สามารถให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวตามความเชื่อเฉพาะบุคคลได้อย่างมีประสิทธิภาพและครอบคลุม (Jatturat & Na-Talang,

2022). ส่งผลให้นักท่องเที่ยวจำนวนหนึ่งไม่สามารถเข้าถึงข้อมูลเกี่ยวกับวัดหรือสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ที่ตรงกับความเชื่อหรือวัตถุประสงค์ของตนเอง เช่น วัดที่เหมาะสมกับการขอพรเรื่องการงาน หรือวัดที่โดดเด่นด้านการแก้ป้ชง ปัญหานี้สะท้อนถึงความจำเป็นในการพัฒนาเครื่องมือที่สามารถวิเคราะห์และเชื่อมโยงพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวกับความเชื่อส่วนบุคคล เพื่อแนะนำสถานที่ที่เหมาะสมทั้งเชิงวัฒนธรรมและความศรัทธาอย่างมีระบบ จึงเกิดแนวโน้มของการท่องเที่ยวเชิงความเชื่อ หรือ “สายมู” ที่เติบโตอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะในกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่ยิยมขอพร เสริมดวง แก้กรรม ฯลฯ เช่น วัดพญางิ้วหวีวิหาร ที่มีชื่อเสียงด้านการขอพรเรื่องความรักและการงาน หรือวัดบางกะจะ ที่ได้รับความนิยมด้านโชคลาภการเงิน อย่างไรก็ตาม ข้อมูลเกี่ยวกับวัดเหล่านี้ยังไม่มีการจัดการในเชิงระบบ และไม่สามารถตอบสนองต่อความเชื่อเฉพาะบุคคลของนักท่องเที่ยวได้อย่างตรงจุด

การศึกษางานวิจัยในครั้งนี้จึงมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาต้นแบบโมบายแอปพลิเคชันแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวตามความเชื่อส่วนบุคคลบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ที่สามารถเรียนรู้พฤติกรรมผู้ใช้และปรับการแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวตามความเชื่อส่วนบุคคลของผู้ใช้ได้อย่างเหมาะสม (นันทพล และคณะ, 2566) เพื่อประเมินความเหมาะสมของต้นแบบแอปพลิเคชันแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวตามความเชื่อส่วนบุคคล ทั้งด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบ (UX/UI) ด้านการใช้งาน และด้านประโยชน์ใช้สอย เพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนาต้นแบบให้ตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้ได้อย่างเหมาะสม

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1) เพื่อออกแบบต้นแบบแอปพลิเคชันแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวตามความเชื่อส่วนบุคคลในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา
- 2) เพื่อประเมินความเหมาะสมของต้นแบบแอปพลิเคชันแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวตามความเชื่อส่วนบุคคล ทั้งด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบ (UX/UI) ด้านการใช้งาน และด้านประโยชน์ใช้สอย

3. ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

พิศมัย จัตุรัตน์ และชวลีย์ ณ กลาง (2565) ศึกษาพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่เดินทางในแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในกรุงเทพฯ พบว่าส่วนใหญ่เดินทางกับครอบครัวในวันหยุด ใช้รถยนต์ส่วนตัว และมีเป้าหมายเพื่อพักผ่อน โดยปัจจัยทางประชากรศาสตร์ เช่น เพศ อายุ รายได้ มีความสัมพันธ์ต่อรูปแบบการเดินทางและค่าใช้จ่าย

เกษางาม วิรดา, พุ่มโพธิ์แพน สุครัตน์ และกันแก้ว วาฤทธิ์ (2568) การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันของมูลนิธิร่วมกตัญญู จังหวัดพระนครศรีอยุธยา สำหรับใช้เป็นเครื่องมือช่วยในการแจ้งเหตุฉุกเฉิน การส่งข้อมูลอุบัติเหตุ และให้ข้อมูลคู่มือปฐมพยาบาลเบื้องต้นแก่ประชาชน โดยมุ่งเน้นให้ระบบสามารถเชื่อมโยงข้อมูลกับเจ้าหน้าที่กู้ภัยได้อย่างรวดเร็วและปลอดภัย ผลการประเมินคุณภาพของต้นแบบแอปพลิเคชันพบว่า แอปพลิเคชันที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมในระดับ “ดีมาก”

Hananta et al. (2025) พัฒนาแอปพลิเคชันท่องเที่ยวบน Android โดยใช้ Waterfall Model และ Firebase ให้บริการข้อมูลสถานที่และเส้นทางท่องเที่ยว พร้อมทดสอบด้วย System Usability Scale ได้คะแนนเฉลี่ย 84.83 สะท้อนถึงความสามารถในการทำงานระดับดีเยี่ยม

อิสริยา เส้นี และคณะ (2566) พัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อแนะนำแหล่งท่องเที่ยวแห่งใหม่ในจังหวัดภูเก็ต โดยเน้นการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์หลังโควิด-19 ผ่านพีเจอร์การค้นหาและแผนที่ ได้คะแนนความพึงพอใจเฉลี่ย 4.49

วุฒิกัทร หนุยอด (2565) ได้ดำเนินการวิจัยเรื่อง “การพัฒนาแอปพลิเคชันแหล่งท่องเที่ยวในจังหวัดจันทบุรี” ผลการวิจัยพบว่า แอปพลิเคชันสามารถใช้งานได้ทั้งสองระบบปฏิบัติการ และได้รับการประเมินว่ามีประสิทธิภาพโดยรวมอยู่ในระดับ “ดี” ด้านที่ได้รับคะแนนสูงสุดคือด้าน ความยืดหยุ่นในการทำงาน

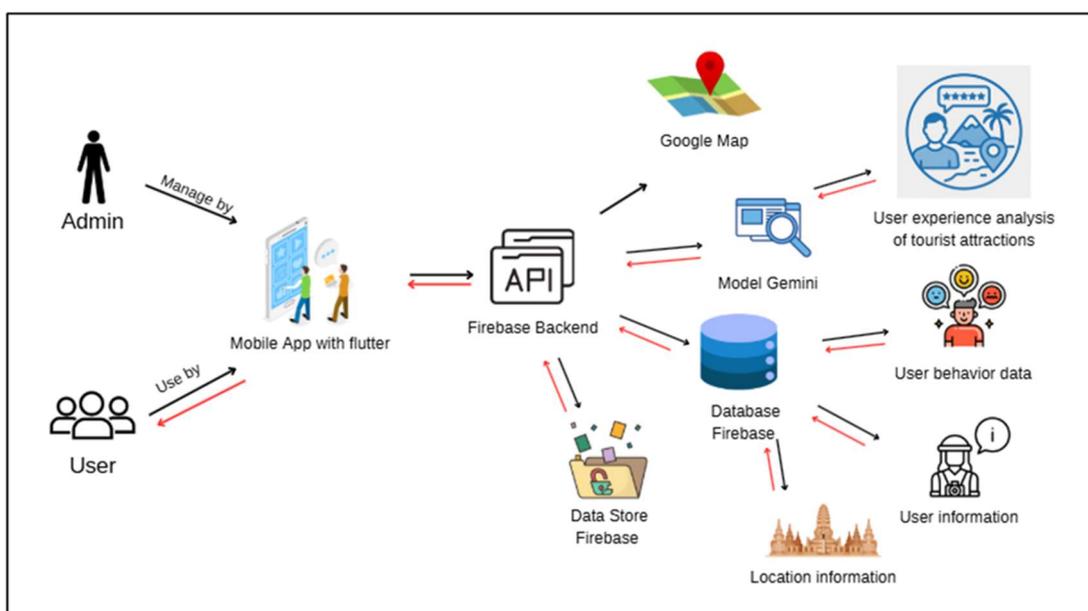
ระบบแนะนำ (Recommender Systems) มีบทบาทสำคัญในการยกระดับประสบการณ์ของนักท่องเที่ยวผ่านการวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมผู้ใช้ ความสนใจ และบริบทการใช้งาน โดยเฉพาะในสภาพแวดล้อมของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและศรัทธา งานวิจัยจำนวนมากได้ประยุกต์ใช้เทคนิคการกรองข้อมูลแบบเนื้อหา (Content-Based Filtering) การกรองแบบอาศัยความร่วมมือ (Collaborative Filtering) และการวิเคราะห์พฤติกรรมผู้ใช้ร่วมกับข้อมูลตำแหน่งที่ตั้ง (Location-Based Services) เพื่อสร้างข้อเสนอแนะที่มีความเฉพาะบุคคล (Personalization) มากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ การใช้เทคโนโลยีคลาวด์และฐานข้อมูลแบบเรียลไทม์ เช่น Firebase ร่วมกับ Google Maps API ยังช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดเก็บ ประมวลผล และนำเสนอข้อมูลเชิงพื้นที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับแนวคิด Smart Tourism และ Digital Experience Design ที่มุ่งเน้นการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลกับพฤติกรรมผู้บริโภค เพื่อสร้างคุณค่าเชิงประสบการณ์และความพึงพอใจที่ยั่งยืน

ในด้านการออกแบบและประเมินต้นแบบ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องส่วนมากให้ความสำคัญกับหลักการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ (UX) และส่วนติดต่อผู้ใช้ (UI) ที่เน้นความเรียบง่าย ชัดเจน และตอบสนองต่อบริบทของผู้ใช้ รวมถึงแนวคิดการออกแบบเชิงมนุษย์เป็นศูนย์กลาง (Human-Centered Design) ซึ่งช่วยให้ระบบสามารถใช้งานได้สะดวกและเรียนรู้ได้ง่าย กระบวนการประเมินความเหมาะสมของต้นแบบมักใช้การประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ (Expert Evaluation) เพื่อพิจารณาความถูกต้องของเนื้อหา ความเหมาะสมด้านการออกแบบ การใช้งาน และประโยชน์ใช้สอย ก่อนนำไปพัฒนาในระดับการใช้งานจริง การใช้สถิติเชิงพรรณนา เช่น ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ในการวิเคราะห์ผลการประเมินถือเป็นแนวปฏิบัติมาตรฐานที่ช่วยสะท้อนระดับความเหมาะสมของระบบอย่างเป็นรูปธรรม ดังนั้น แนวคิดและกรอบทฤษฎีดังกล่าวจึงเป็นฐานสำคัญในการพัฒนาต้นแบบโมบายแอปพลิเคชันแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวตามความเชื่อส่วนบุคคลในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาให้มีความน่าเชื่อถือทั้งในเชิงเทคโนโลยีและเชิงวิชาการ

4. วิธีดำเนินการวิจัย/ระเบียบวิธีวิจัย/Research Methodology

การวิจัยนี้เพื่อพัฒนาต้นแบบผู้ใช้เพื่อการพัฒนาโมบายแอปพลิเคชันแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวตามความเชื่อส่วนบุคคลในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา จึงได้ออกแบบวิธีการดำเนินงานวิจัย ดังนี้

4.1 สถาปัตยกรรมของระบบ



รูปที่ 1 สถาปัตยกรรมของระบบ

สถาปัตยกรรมของระบบนี้เป็นแพลตฟอร์มที่เชื่อมโยงผู้ใช้ (User) กับข้อมูลการท่องเที่ยว โดยมีผู้ดูแลระบบ (Admin) คอยจัดการข้อมูล และใช้ Gemini Model ในการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับประสบการณ์ของผู้ใช้ ซึ่งข้อมูลทั้งหมดจะถูกจัดเก็บและประมวลผลผ่าน Firebase Backend โดยมีการทำงานดังนี้

4.1.1 ส่วนประกอบหลักและการทำงาน

4.1.1.1 ผู้ใช้งาน (User) เป็นผู้ใช้ปลายทางที่ใช้งานแอปพลิเคชันมือถือ (Mobile App with Flutter) เพื่อเข้าถึงข้อมูลต่าง ๆ และผู้ดูแลระบบ (Admin) เป็นผู้ดูแลระบบที่มีสิทธิ์จัดการและควบคุมข้อมูลทั้งหมดผ่านแอปพลิเคชันมือถือเช่นกัน

4.1.1.2 ส่วนหน้า Mobile App with Flutter เป็นแอปพลิเคชันมือถือที่พัฒนาด้วยเฟรมเวิร์ก Flutter ทำหน้าที่เป็นส่วนติดต่อกับผู้ใช้ (User Interface) และผู้ดูแลระบบ โดยแอปนี้จะสื่อสารกับส่วนหลัง (Backend) ผ่าน API เพื่อรับส่งข้อมูล

4.1.1.3 ส่วนหลัง Firebase Backend เป็นหัวใจของระบบ ทำหน้าที่เป็นเซิร์ฟเวอร์หลัก (Backend) โดยจัดการคำขอต่าง ๆ จากแอปพลิเคชันมือถือผ่าน API ที่เป็นช่องทางการสื่อสารระหว่างแอปพลิเคชันมือถือกับ Firebase Backend

4.1.1.4 ส่วนเก็บข้อมูลและบริการ (Data Storage and Services)

- 1) Database Firebase เป็นฐานข้อมูลหลักของระบบ ใช้สำหรับจัดเก็บข้อมูลสำคัญต่าง ๆ
 - 1.1) User information ข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้
 - 1.2) User behavior data ข้อมูลพฤติกรรมการใช้งานของผู้ใช้ เช่น สถานที่ที่สนใจหรือเส้นทางที่ค้นหา
 - 1.3) Location information ข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยว รวมถึงรายละเอียดต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง
- 2) Data Store Firebase เป็นส่วนที่ใช้จัดเก็บไฟล์หรือข้อมูลที่ไม่ใช่เชิงโครงสร้าง เช่น รูปภาพ หรือเอกสารต่าง ๆ
- 3) Google Map เป็นบริการภายนอกที่ระบบเรียกใช้งานเพื่อแสดงข้อมูลแผนที่ และตำแหน่งของสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ

4.1.2 การไหลของข้อมูลและการประมวลผล

4.1.2.1 การสื่อสารเบื้องต้น ทั้งผู้ใช้และผู้ดูแลระบบจะใช้งานแอปพลิเคชันมือถือ ซึ่งจะส่งคำขอและรับข้อมูลผ่าน API ที่เชื่อมต่อไปยัง Firebase Backend

4.1.2.2 การวิเคราะห์ข้อมูล Firebase Backend จะดึงข้อมูลจาก Database Firebase (เช่น ข้อมูลพฤติกรรมผู้ใช้และข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยว) ข้อมูลเหล่านี้จะถูกส่งไปยัง Model Gemini เพื่อทำการวิเคราะห์ User experience analysis of tourist attractions (การวิเคราะห์ประสบการณ์ของผู้ใช้ต่อสถานที่ท่องเที่ยว)

4.1.2.3 การแลกเปลี่ยนข้อมูล Model Gemini จะส่งผลการวิเคราะห์กลับไป Firebase Backend จะทำการจัดเก็บข้อมูลเหล่านี้ลงใน Database Firebase หรือใช้ในการปรับปรุงข้อมูลอื่น ๆ เพื่อส่งผลลัพธ์ที่ดียิ่งขึ้นกลับไปแอปพลิเคชันมือถือ

4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

4.2.1 ต้นแบบแอปพลิเคชันแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวตามความเชื่อส่วนบุคคล ที่นักวิจัยได้ทำการออกแบบโดยรวบรวมจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.2.2 แบบประเมินความเหมาะสมของต้นแบบแอปพลิเคชันแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวตามความเชื่อส่วนบุคคล ที่นักวิจัยพัฒนาขึ้น

4.2.3 เครื่องมือวิเคราะห์ข้อมูล (Data Analysis Tools) ใช้โปรแกรม Jamovi ในการวิเคราะห์ข้อมูล สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ผลการวิจัย และการประเมินผล โดยใช้สถิติพรรณนา ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

4.3 การประเมินความเหมาะสมของต้นแบบแอปพลิเคชันแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวตามความเชื่อส่วนบุคคล จากผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน

การคัดเลือกคุณสมบัติผู้ทรงคุณวุฒิในครั้งนี้ ได้กำหนดคุณสมบัติผู้ทรงคุณวุฒิ คือ สำเร็จการศึกษาตั้งแต่ปริญญาโทขึ้นไป สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ เทคโนโลยีดิจิทัล วิทยาการคอมพิวเตอร์ หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง จำนวน 5 ท่าน โดยแบบประเมินแบ่งเป็น 4 ด้าน ดังนี้ 1.ด้านเนื้อหา 2. ด้านของการใช้งาน 3. ด้านของการออกแบบ 4. ด้านประโยชน์ใช้สอย

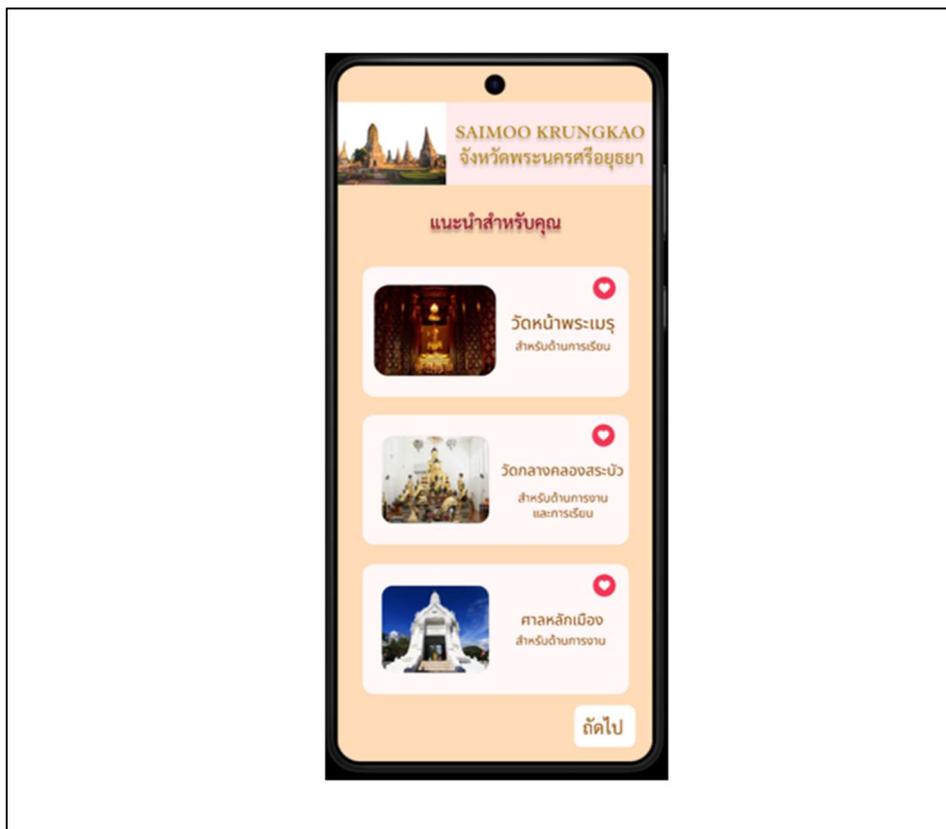
4.4 การออกแบบต้นแบบแอปพลิเคชัน



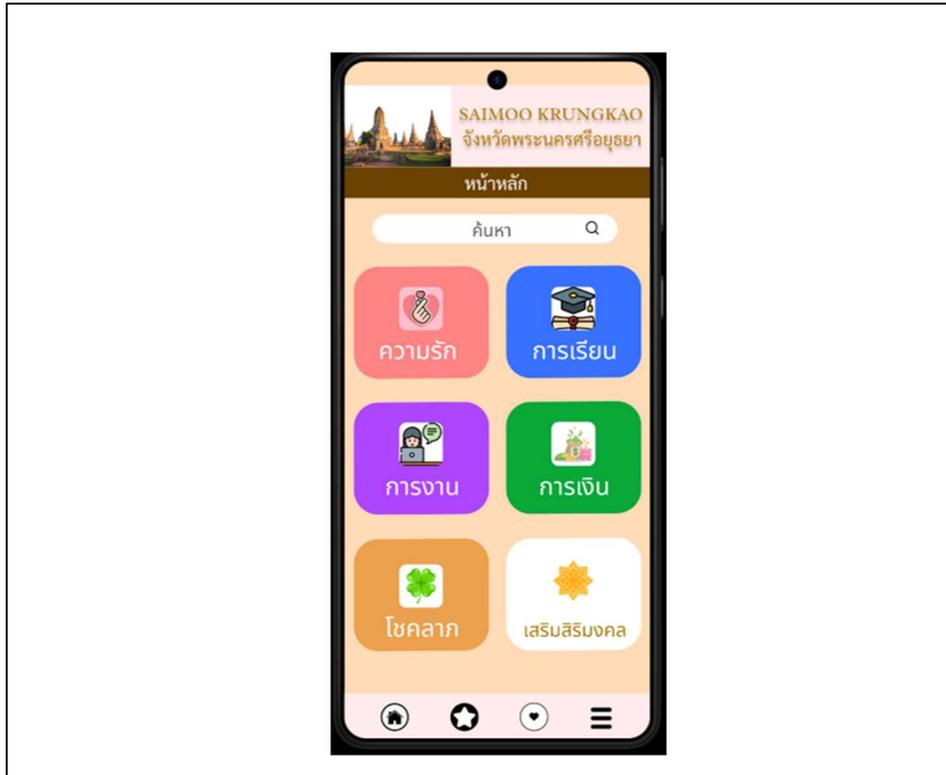
รูปที่ 2 แสดงหน้าเริ่มต้นของแอปพลิเคชัน การลงทะเบียนผู้ใช้ใหม่ และลงชื่อเข้าใช้งาน



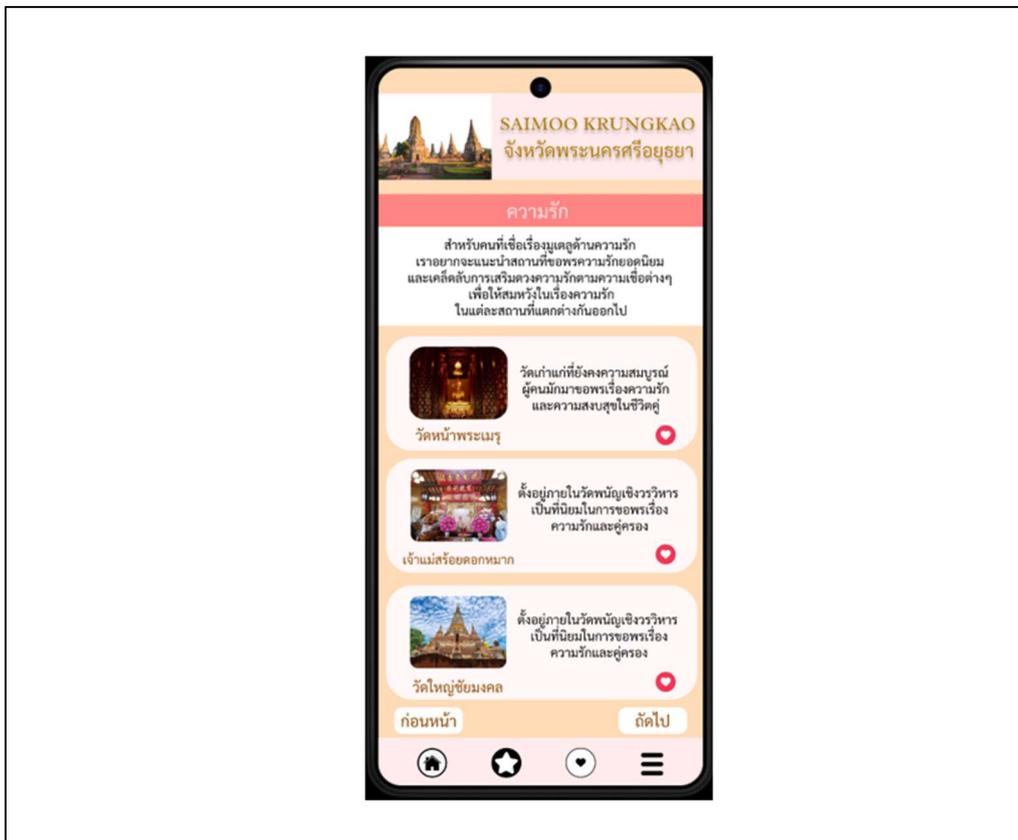
รูปที่ 3 แสดงแบบสอบถามพฤติกรรมและความชอบทางความเชื่อ



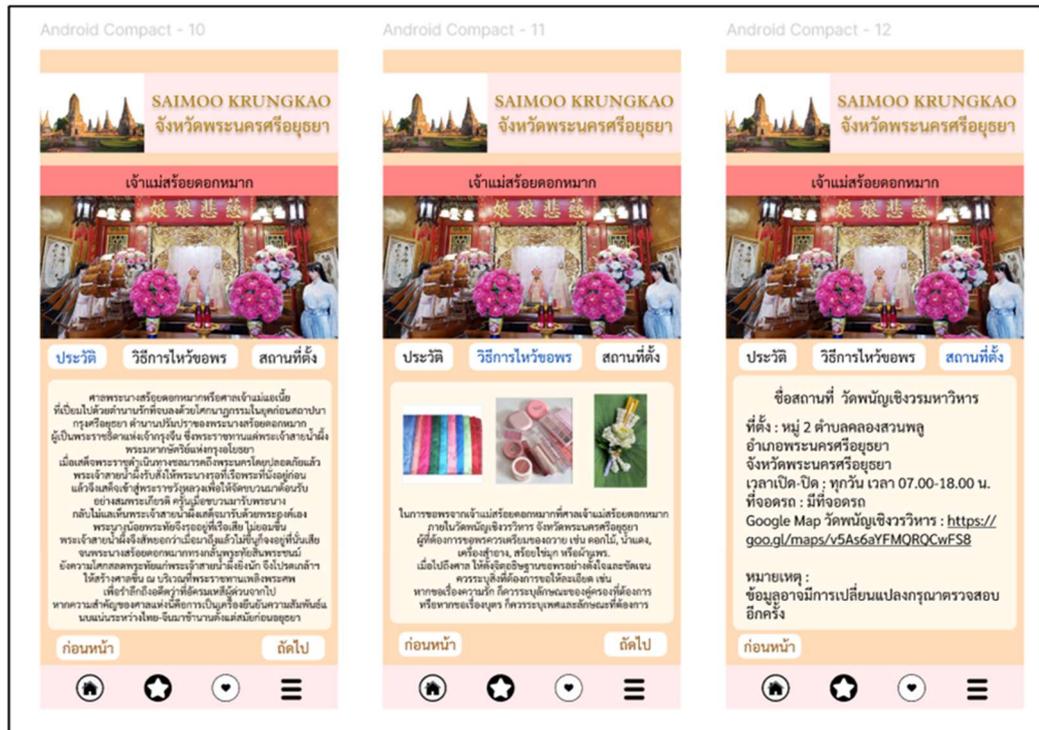
รูปที่ 4 แสดงหน้าจอสำหรับแนะนำส่วนบุคคล



รูปที่ 5 แสดงหน้าหลักของแอปพลิเคชัน



รูปที่ 6 แสดงหน้าจอข้อมูลสถานที่ทางด้านความรัก



รูปที่ 7 แสดงกดเลือกสถานที่จะขึ้นหน้าประวัติ, วิธีการไหว้ขอพร, สถานที่ตั้ง

5. ผลการวิจัยและอภิปรายผลการวิจัย

5.1 ผลการวิจัย

การวิจัยนี้ได้จัดทำแบบประเมินความเหมาะสมต้นแบบแอปพลิเคชันแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวตามความเชื่อส่วนบุคคลในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา เพื่อนำไปประเมินความเหมาะสมของต้นแบบแอปพลิเคชันฯ โดยกำหนดคุณสมบัติผู้ทรงคุณวุฒิ คือ สำเร็จการศึกษาตั้งแต่ปริญญาโทขึ้นไป สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ เทคโนโลยีดิจิทัล วิทยาการคอมพิวเตอร์ หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง จากนั้นนำข้อมูลมาวิเคราะห์ หาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อประเมินผลความเหมาะสมของต้นแบบแอปพลิเคชันฯ ซึ่งมีเกณฑ์การให้คะแนนของแบบประเมินความพึงพอใจตามเกณฑ์ลิเคิร์ต (Likert Scale) (ปรีदारรณ์ & ชัชฌวัฒน์, 2565) ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 เกณฑ์การให้คะแนนของแบบประเมินความเหมาะสมของต้นแบบแอปพลิเคชัน

เกณฑ์การให้คะแนน		ความหมาย
เชิงปริมาณ	เชิงคุณภาพ	
4.51-5.00	มากที่สุด	ความเหมาะสมมากที่สุด
3.51-4.50	มาก	ความเหมาะสมมาก
2.51-3.50	ปานกลาง	ความเหมาะสมปานกลาง
1.51-2.50	น้อย	ความเหมาะสมน้อย
1.00-1.50	น้อยที่สุด	ความเหมาะสมน้อยที่สุด

การพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชันแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวตามความเชื่อส่วนบุคคลในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา มีผลการประเมินประสิทธิภาพโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 3 คน ซึ่งแบ่งเป็นแต่ละด้าน ดังนี้

ตารางที่ 2 ด้านเนื้อหา ผลการแสดงความเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความเหมาะสมของแอปพลิเคชัน

ด้านเนื้อหา	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	ส่วนเบี่ยงเบน	
		มาตรฐาน (S.D.)	แปลผล
1.1 เนื้อหาที่มีความถูกต้องและครบถ้วน	3.67	0.58	มาก
1.2 เนื้อหาที่มีความน่าเชื่อถือ	4.00	0.00	มาก
1.3 เนื้อหาที่มีความชัดเจนการนำเสนอ	3.67	0.58	มาก
เฉลี่ยรวม	3.78	0.39	มาก

ด้านเนื้อหา ผลการประเมินความเหมาะสมจากผู้ทรงคุณวุฒิอยู่ในระดับมีความเหมาะสมมาก ($\bar{X} = 3.78$, S.D. = 0.39) เมื่อพิจารณาเรียงลำดับความเหมาะสมจากมากไปหาน้อย พบว่า เนื้อหาที่มีความน่าเชื่อถืออยู่ในระดับมีความเหมาะสมมาก ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.00) รองลงมาซึ่งมีค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนเท่ากัน คือ เนื้อหาที่มีความถูกต้องและครบถ้วนและเนื้อหาที่มีความชัดเจนการนำเสนอ อยู่ในระดับมีความเหมาะสมมาก ($\bar{X} = 3.67$, S.D. = 0.58) ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 3 ด้านการใช้งาน ผลการแสดงความเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความเหมาะสมของแอปพลิเคชัน

ด้านการใช้งาน	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	ส่วนเบี่ยงเบน	
		มาตรฐาน (S.D.)	แปลผล
2.1 การใช้งานมีความสะดวกในการใช้งานเมนูและปุ่มกด	5.00	0.00	มากที่สุด
2.2 การใช้งานมีความเข้าถึงฟังก์ชันสำคัญ (การค้นหา, การบันทึกสถานที่, การใช้ Google Map)	4.00	1.00	มาก
2.3 การใช้งานมีความง่ายต่อการเรียนรู้ของผู้ใช้ใหม่	4.67	0.58	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม	4.56	0.53	มากที่สุด

ด้านการใช้งาน ผลการประเมินความเหมาะสมจากผู้ทรงคุณวุฒิอยู่ในระดับมีความเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X} = 4.56$, S.D. = 0.53) เมื่อพิจารณาเรียงลำดับความเหมาะสมจากมากไปหาน้อย พบว่า การใช้งานมีความสะดวกในการใช้งานเมนูและปุ่มกด อยู่ในระดับมีความเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) การใช้งานมีความง่ายต่อการเรียนรู้ของผู้ใช้ใหม่ อยู่ในระดับมีความเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.58) และการใช้งานมีความเข้าถึงฟังก์ชันสำคัญ อยู่ในระดับมีความเหมาะสมมาก ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 1.00) ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 4 ด้านการออกแบบ ผลการแสดงผลค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความเหมาะสมของแอปพลิเคชัน

ด้านการออกแบบ	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	ส่วนเบี่ยงเบน	
		มาตรฐาน (S.D.)	แปลผล
3.1 การออกแบบมีความสวยงามและความเหมาะสมหน้าจอ	3.78	0.39	มาก
3.2 การออกแบบมีความชัดเจนของการใช้สัญลักษณ์และไอคอน	4.67	0.58	มากที่สุด
3.3 การออกแบบมีความเหมาะสมของสีและองค์ประกอบภาพรวม	4.33	0.58	มาก
เฉลี่ยรวม	4.33	0.39	มาก

ด้านการออกแบบ ผลการประเมินความเหมาะสมจากผู้ทรงคุณวุฒิอยู่ในระดับมีความเหมาะสมมาก ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.39) เมื่อพิจารณาเรียงลำดับความเหมาะสมจากมากไปหาน้อย พบว่า การออกแบบมีความชัดเจนของการใช้สัญลักษณ์และไอคอนอยู่ในระดับมีความเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.58) การออกแบบมีความเหมาะสมของสีและองค์ประกอบภาพรวมอยู่ในระดับมีความเหมาะสมมาก ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.58) และการออกแบบมีความสวยงามและความเหมาะสมหน้าจออยู่ในระดับมีความเหมาะสมมาก ($\bar{X} = 3.78$, S.D. = 0.39) ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 5 ด้านประโยชน์การใช้สอย ผลการแสดงผลค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความเหมาะสมของแอปพลิเคชัน

ด้านประโยชน์การใช้สอย	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	ส่วนเบี่ยงเบน	
		มาตรฐาน (S.D.)	แปลผล
4.1 ประโยชน์การใช้สอยสอดคล้องต่อแอปพลิเคชันกับวัตถุประสงค์การท่องเที่ยว	4.33	0.58	มาก
4.2 ประโยชน์การใช้สอยเป็นประโยชน์ต่อผู้ใช้ทั่วไป	4.33	0.58	มาก
4.3 ประโยชน์การใช้สอยช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัด	4.00	1.00	มาก
เฉลี่ยรวม	4.22	0.72	มาก

ด้านประโยชน์การใช้สอย ผลการประเมินความเหมาะสมจากผู้ทรงคุณวุฒิอยู่ในระดับมีความเหมาะสมมาก ($\bar{X} = 4.22$, S.D. = 0.72) เมื่อพิจารณาเรียงลำดับความเหมาะสมจากมากไปหาน้อย พบว่า ประโยชน์การใช้สอยสอดคล้องต่อแอปพลิเคชันกับวัตถุประสงค์การท่องเที่ยวและประโยชน์การใช้สอยเป็นประโยชน์ต่อผู้ใช้ทั่วไปอยู่ในระดับมีความเหมาะสมมาก ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.58) และประโยชน์การใช้สอยช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัด อยู่ในระดับมีความเหมาะสมมาก ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 1.00) ดังตารางที่ 5

ตารางที่ 6 แสดงผลค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความเหมาะสมของแอปพลิเคชันรวมทั้ง 4 ด้าน

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	ส่วนเบี่ยงเบน	
		มาตรฐาน (S.D.)	แปลผล
1. ด้านเนื้อหา	4.33	0.58	มาก
2. ด้านการใช้งาน	4.56	0.53	มากที่สุด
3. ด้านการออกแบบ	4.33	0.39	มาก
4. ด้านประโยชน์การใช้สอย	4.22	0.72	มาก
เฉลี่ยรวม	4.36	0.56	มาก

จากผลการประเมินความเหมาะสมของต้นแบบแอปพลิเคชันแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวตามความเชื่อส่วนบุคคลในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา โดยผู้เชี่ยวชาญค่าเฉลี่ยรวมทั้ง 4 ด้าน พบว่า แอปพลิเคชันมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.36$, S.D. = 0.56) เมื่อพิจารณาเรียงลำดับความเหมาะสมจากมากไปหาน้อย ด้านการใช้งานมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.56$, S.D. = 0.53) รองลงมาซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากัน ได้แก่ ด้านเนื้อหาและด้านการออกแบบ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.58, 0.39 ตามลำดับ) และด้านประโยชน์การใช้สอยมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.22$, S.D. = 0.72) ดังตารางที่ 6

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

1. ด้านเนื้อหา ผลการประเมินอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.78, S.D. 0.39) แสดงให้เห็นว่าเนื้อหาที่จัดทำมีความน่าเชื่อถือและเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย 2. ด้านการใช้งาน (Usability) ได้รับคะแนนเฉลี่ยสูงสุด (ค่าเฉลี่ย 4.56, S.D. 0.53) ซึ่งอยู่ในระดับมากที่สุด แสดงว่าแอปพลิเคชันมีการออกแบบที่ใช้งานง่าย เหมาะสมกับผู้ใช้ทุกกลุ่ม มีการจัดวางเมนูและฟังก์ชันที่เป็นระเบียบ สามารถเข้าถึงได้อย่างรวดเร็วและไม่ซับซ้อน 3. ด้านการออกแบบ (Design) ผลการประเมินอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.33, S.D. 0.39) ผลดังกล่าวสะท้อนว่าโครงสร้างหน้าจอและองค์ประกอบภาพมีความเหมาะสมกับเนื้อหา โดยมีการใช้สีและสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายชัดเจน ช่วยให้ผู้ใช้เข้าใจฟังก์ชันของแอปได้ง่าย 4. ด้านประโยชน์การใช้สอย (Practical Benefit) ผลการประเมินอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.22, S.D. 0.72) ผลการประเมินชี้ว่าแอปพลิเคชันสามารถช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงความเชื่อในพื้นที่จังหวัดพระนครศรีอยุธยาได้ในระดับหนึ่ง

ผลการวิจัยโดยรวมแสดงให้เห็นว่าต้นแบบแอปพลิเคชันแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวตามความเชื่อส่วนบุคคลในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาที่ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบ มีความเหมาะสมต่อการใช้งานจริง และสามารถตอบสนองต่อความต้องการของกลุ่มผู้ใช้ที่สนใจการท่องเที่ยวตามความเชื่อส่วนบุคคลได้เป็นอย่างดี และสามารถนำไปพัฒนาต่อให้เป็นแอปพลิเคชันแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวตามความเชื่อส่วนบุคคลในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาที่ใช้งานได้จริงแต่ตรงตามความต้องการของผู้ใช้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วุฒิภัทร หนูยอดและคณะ (2565) แอปพลิเคชันมีความง่ายในการใช้งานสูง โดยผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงข้อมูลและฟังก์ชันต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว ไม่ซับซ้อน และเมนูการใช้งานมีความชัดเจน ทำให้ลดความยุ่งยากและเวลาในการเรียนรู้วิธีใช้งาน

6. สรุปผลการวิจัย

ต้นแบบแอปพลิเคชันแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวตามความเชื่อส่วนบุคคลในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาที่ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบ มีความเหมาะสมทั้งในด้านเนื้อหา การใช้งาน การออกแบบ และประโยชน์การใช้สอย โดยเฉพาะด้านการใช้งานที่มีความโดดเด่นสูงสุด แอปพลิเคชันดังกล่าวจึงสามารถนำไปเป็นต้นแบบสำหรับการพัฒนาแอปพลิเคชันท่องเที่ยวในเชิงวัฒนธรรมและความเชื่อส่วนบุคคลในพื้นที่อื่น ๆ ได้ต่อไป ทั้งนี้ ผู้วิจัยเสนอแนะแนวทางการพัฒนาในอนาคตว่า ควรมีการขยายฐานข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยวเชิงความเชื่อเพิ่มเติมในพื้นที่ใกล้เคียง รวมถึงพัฒนาแอปพลิเคชันให้รองรับระบบปฏิบัติการอื่น เช่น iOS และเพิ่มระบบติดตามผลการใช้งาน (User Feedback) เพื่อเก็บข้อมูลพฤติกรรมและความพึงพอใจของผู้ใช้จริง ซึ่งจะเป็นประโยชน์ในการปรับปรุงประสิทธิภาพของระบบให้ดียิ่งขึ้น

7. ข้อเสนอแนะ

7.1 ขยายกลุ่มตัวอย่างในการประเมินความเหมาะสมของต้นแบบแอปพลิเคชันสู่ผู้ใช้งานจริงในวงกว้าง กล่าวคือ การวิจัยครั้งต่อไปควรเพิ่มกลุ่มตัวอย่างกับกลุ่มนักท่องเที่ยวหรือประชาชนทั่วไปในสถานการณ์จริง (Field Testing) เพื่อประเมินประสิทธิภาพของระบบในด้านความแม่นยำของการแนะนำ ความพึงพอใจของผู้ใช้ และผลกระทบต่อการตัดสินใจเลือกสถานที่ท่องเที่ยว

7.2 การออกต้นแบบแอปพลิเคชันให้มีการประยุกต์ใช้เทคนิคการวิเคราะห์ข้อมูลขั้นสูงเพื่อเพิ่มความแม่นยำของระบบแนะนำ โดยการนำเทคนิคปัญญาประดิษฐ์หรือการเรียนรู้ของเครื่อง (Machine Learning) มาประยุกต์ใช้ในการวิเคราะห์พฤติกรรมผู้ใช้และรูปแบบความเชื่อเชิงลึก เพื่อปรับปรุงอัลกอริทึมการแนะนำให้มีความเฉพาะบุคคล (Personalization) มากยิ่งขึ้น รวมถึงการพิจารณาปัจจัยด้านบริบท เช่น เวลา ฤดูกาล เทศกาลทางศาสนา หรือข้อมูลรีวิวจากผู้ใช้ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและความยืดหยุ่นของระบบ ในการให้คำแนะนำกับผู้ใช้

7.3 ควรมีการศึกษาเพื่อการขยายผลไปยังจังหวัดหรือแหล่งท่องเที่ยวที่มีบริบทด้านความเชื่อและวัฒนธรรมแตกต่างกัน ตลอดจนเปรียบเทียบผลการประเมินระหว่างพื้นที่ เพื่อพัฒนาแนวทางหรือโมเดลต้นแบบที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในระดับภูมิภาคหรือระดับประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืนต่อไปในอนาคต

7. เอกสารอ้างอิง

- เกษางาม, ว., พุ่มโพธิ์แพน, ส., & กันแก้ว, ว. (2568). การพัฒนาแอปพลิเคชันมูลนิธิร่วมกตัญญู: ระบบแจ้งเหตุฉุกเฉิน การแจ้งเตือน และคู่มือปฐมพยาบาลเบื้องต้น. *วารสารการจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัล*, 2(1), 39–48. <https://ph05.tci-thaijo.org/index.php/TMDI/article/view/191/161>
- จัดตุรต, ป., & ณ ถลาง, ช. (2565). พฤติกรรมของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่มาเยือนแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมในชุมชนของกรุงเทพมหานคร. *วารสารวิทยาลัยดุสิตธานี*, 16(2), 50–64. <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/journaldttc/article/view/262397>
- ญาณินท์ ช่างหล้า, & ภิญรดา เมธารมณ. (2567). พฤติกรรมการท่องเที่ยวจังหวัดพระนครศรีอยุธยาของกลุ่มนักท่องเที่ยวชาวไทย. *วารสารวิชาการอยุธยาศึกษา*, 16(2), 57–73.
- นันทพล เหลืองอร่าม, ภูมินันท์ รักยิ้ม, & สุนันทา ศรีม่วง. (2566). การพัฒนาระบบแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวรายบุคคล. *วารสารเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมเชิงวิชาการ*, 4(1).
- ปรีดาวรรณ เกษเมธีการุณ, & ชัชฌพัฒน์ ขอบวิทยาคุณ. (2565). การพัฒนาต้นแบบเกมโมบายแอปพลิเคชันเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจต่อการเรียนการสอนออนไลน์ รองรับฐานวิถีชีวิตใหม่สำหรับผู้เรียนระดับปริญญาตรี.

วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 3(2), 29–38.

https://so09.tci-thaijo.org/index.php/jait_ssrui/article/view/889

ธีรพันธ์ สงวนวงศ์, & ภูมิพัฒน์ พงศ์พดุมกุล. (2562). รูปแบบคุณภาพการบริการของท่าอากาศยานนานาชาติในประเทศไทย. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต*, 15(2), 1–14.

พิศมัย จัตุรัตน์, & ชวลีย์ ณ ถลาง. (2565). พฤติกรรมของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่เดินทางมาท่องเที่ยวในแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม. *วารสารวิทยาลัยดุสิตธานี*, 16(2), 50–55.

วุฒิกัทร หนุ่ยยอด, เจษฎา สิงห์ทองชัย, & มานิตย์ สิงห์ทองชัย. (2565). การพัฒนาแอปพลิเคชันแหล่งท่องเที่ยวในจังหวัดจันทบุรี. *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์*, 14(19), 96–106.

<https://ph02.tci-thaijo.org/index.php/JSTNSRU/article/view/245398>

องค์การยูเนสโก. (ม.ป.ป.). *เมืองประวัติศาสตร์อยุธยา*. <https://whc.unesco.org/th/list/576/>

Hananta, A., et al. (2025). Development of an Android-based tourism application. *Journal of Science and Technology Nakhon Sawan Rajabhat University*, 14(19).

<https://ph02.tci-thaijo.org/index.php/JSTNSRU/article/view/245398>

Jatturat, P., & Na-Talang, C. (2022). Tourist behavior in cultural tourism destinations in Bangkok communities. *Dusit Thani College Journal*, 16(2), 50–64.
