

การพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์  
ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต

DEVELOPING AND PROTOTYPING AN APPLICATION TO PROMOTE  
CREATIVE CITY OF LOCAL FOOD TOURISM IN PHUKET



การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัลและการภาพยนตร์  
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
พ.ศ. 2565

KMITL-2022-AR-M-008-040

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

DEVELOPING AND PROTOTYPING AN APPLICATION TO PROMOTE  
CREATIVE CITY OF LOCAL FOOD TOURISM IN PHUKET



AN INDEPENDENT STUDY SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT  
OF THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF  
MASTER OF FINE AND APPLIED ARTS  
PROGRAM IN DIGITAL MEDIA DESIGN AND MOTION PICTURES  
FACULTY OF ARCHITECTURE  
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG  
2022

KMITL-2022-AR-M-008-040

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



COPYRIGHT 2022

FACULTY OF ARCHITECTURE

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อการค้นคว้าอิสระ

การพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริม  
การท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่น  
ของจังหวัดภูเก็ต

นักศึกษา

นางสาวปารณีย์ สุรพิยวงศ์

รหัสประจำตัว

63602044

ปริญญา

ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชา

การออกแบบสื่อดิจิทัลและการภาพยนตร์

พ.ศ.

2565

อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

รองศาสตราจารย์ ดร.กิตติชัย เกษมศานต์

อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ(ร่วม)

-

## บทคัดย่อ

จังหวัดภูเก็ตได้รับการยกย่องให้เป็นเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารจากยูเนสโก ประจำปี 2558 ซึ่งเป็นเมืองแรกของประเทศไทยและของอาเซียนเป็นหนึ่งใน 18 เมืองโลกด้านอาหาร อย่างไรก็ตาม ปัจจุบันอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ตกำลังประสบปัญหาที่สำคัญเช่น การขาดการสืบทอดภูมิปัญญาอาหารท้องถิ่นของความเป็นอาหารภูเก็ตแท้ ๆ ที่เริ่มสูญหายไปและขาดสื่อที่จะสนับสนุน “การท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่น” ให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น โดยสื่อที่ใช้ยังขาดความน่าสนใจสำหรับนักท่องเที่ยว โดยการวิจัยชิ้นนี้ มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งาน (User Experience) ที่ตอบสนองต่อการใช้งานของผู้ใช้งาน (User Interface) เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต 2) สร้างต้นแบบแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์พกพา (Mobile Application) เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต ให้กับผู้ที่สนใจ 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อการออกแบบแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์พกพา (Mobile Application) โดยแบ่งเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ศึกษาแนวคิดการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต ผ่านการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิรวมทั้งผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์และด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต จำนวน 7 ท่าน 2) ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบ ผ่านการสัมภาษณ์จากผู้เชี่ยวชาญด้านออกแบบ จำนวน 3 ท่าน 3) พัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว เมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต 4) ทดสอบและประเมินผลการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน ด้วยแบบสอบถามออนไลน์ (Online Questionnaire) จำนวน 100 คน ผลจากการประเมินสามารถสรุปได้ว่าแอปพลิเคชันที่ผลิตขึ้นได้คะแนนเฉลี่ย 4.55 (พึงพอใจมากที่สุด) ในด้านประสบการณ์ผู้ใช้งาน (User Experience) ได้คะแนนเฉลี่ย 4.55 (พึงพอใจมากที่สุด) ในด้านการออกแบบแอปพลิเคชัน (User Interface) เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ได้คะแนนเฉลี่ย 4.54 (พึงพอใจมากที่สุด) ในด้านเนื้อหาข้อมูลภายในแอปพลิเคชัน และได้คะแนน 4.59 (พึงพอใจมากที่สุด) ในด้านการประชาสัมพันธ์และสร้างภาพลักษณ์ของแอปพลิเคชัน โดยค่าเฉลี่ยของผลรวมทุกตัวแปรได้ 4.55 (พึงพอใจมากที่สุด)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

<b>Independent Study</b>	Developing and prototyping an application to promote creative city of local food tourism in Phuket
<b>Student</b>	Miss. Paranee Surapiyawong
<b>Student ID</b>	63602044
<b>Degree</b>	Master of Fine Arts Program
<b>Program</b>	Digital Media Design and Motion Pictures
<b>Year</b>	2022
<b>Independent Study Advisor</b>	Associate Professor Kittichai Kasemsarn, Ph.D.
<b>Independent Study Co-Advisor</b>	-

## ABSTRACT

Phuket has been named from UNESCO as Creative City of Food in 2015, as the first city of Thailand and ASEAN and one of the 18 world food cities. However, local foods of Phuket are facing a lack of inheritance, the authenticity of Phuket food and the media to support “City tourism creative local food” to be known. Therefore, the objectives of this research are 1) to study the user experience design approach that responds to the user interface to promote the creative city tourism about local foods in Phuket; 2) to create a mobile application prototype promoting creative tourism with the local foods in Phuket; 3) to assess satisfaction with mobile application design. This study is organized into 4 phases as follows: 1) studying the concept of tourism with the local foods of creative city, Phuket, through interviews with 7 experts in creative city tourism and local foods in Phuket; 2) studying the concept of design through interviews with 3 design experts; 3) developing an application prototype promoting tourism with the local foods of creative city, Phuket; 4) testing and evaluating the application prototype with 100 online questionnaires. As a result, it could be concluded that the application produced received mean score 4.55 (very satisfied) in user experience, 4.55 (very satisfied) on user interface, 4.54 (very satisfied) in the information content, 4.59 (very satisfied) in public relations and good image of the application. In total, the average of all variables is 4.55 (very satisfied).

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.กิตติชัย เกษมศานต์ ที่ให้ความอนุเคราะห์รับเป็นอาจารย์ที่ปรึกษา ให้คำปรึกษา แนะนำ และให้การช่วยเหลือในการทำวิทยานิพนธ์ รวมถึงสอนวิธีการทำงานที่ดีทำให้ผู้วิจัยรู้จักพัฒนาตนเอง ในด้านการทำงานให้ดียิ่งขึ้น

ขอขอบคุณคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ที่ให้คำแนะนำและแนวทางในการปรับปรุง วิทยานิพนธ์ให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น ขอขอบคุณคณะอาจารย์คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ สาขาวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัลและการภาพยนตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบังทุกท่าน ที่สั่งสอนวิชาความรู้ ถ่ายทอดประสบการณ์ต่าง ๆ และนำความรู้เหล่านั้นมาใช้ในการทำวิจัยนี้

ขอขอบคุณคุณวีรวิชัย เครือสมบัติ, คุณวีร์ณญา ประชุม และคุณกริตปาณัสม์ สุขศรี ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการท่องเที่ยวของจังหวัดภูเก็ต ที่ให้ความร่วมมือในการสัมภาษณ์และให้คำแนะนำ ที่เป็นประโยชน์ต่อการทำวิจัย

ขอขอบคุณนายแพทย์โกศล แดงอุทัย, ดร.อดุล นาคะโร, ดร.อมรรัตน นาคะโร และอาจารย์ฤทธิภูมิภูภาวาร์ ผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต ที่ให้ความร่วมมือในการสัมภาษณ์และให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ต่อการทำวิจัย

ขอขอบคุณอาจารย์ภาชีตา ต้นสกุล, อาจารย์กุลรัศม์ ชีวินวนกิจกุล และอาจารย์อรรถเวศ บริรักษ์เลิศ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ที่ให้ความร่วมมือในการสัมภาษณ์และให้คำแนะนำ ที่เป็นประโยชน์ต่อการทำวิจัย

สำหรับคุณประโยชน์และคุณงามความดีอันใดที่เกิดจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอมอบให้บิดามารดาผู้เป็นที่รักและเคารพยิ่ง รวมถึงกัลยาณมิตรที่ให้อกำลังใจตลอดจนครูอาจารย์ที่เคารพทุกท่านที่คอยช่วยเหลือรวมทั้งให้คำปรึกษาในองค์ความรู้และถ่ายทอดประสบการณ์ที่ดีให้แก่ข้าพเจ้า

ปารณีย์ สุรปियวงศ์

# สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	III
กิตติกรรมประกาศ.....	IV
สารบัญ.....	V
สารบัญตาราง.....	IX
สารบัญรูป.....	X
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	3
1.3 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	4
1.4 ขอบเขตของงานวิจัย.....	4
1.5 ขั้นตอนของการวิจัย.....	5
1.6 ประโยชน์ที่จะได้รับ.....	6
1.7 ช่องว่างของการวิจัย.....	6
1.8 คำจำกัดความของงานวิจัย.....	7
บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรม.....	8
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์.....	8
2.1.1 การขับเคลื่อนยุทธศาสตร์เศรษฐกิจสร้างสรรค์.....	9
2.1.2 องค์ประกอบในการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์.....	10
2.2 แนวคิดเรื่องความแท้ของอาหารท้องถิ่นที่เกิดความเป็นอัตลักษณ์ของ.....	12
อาหารบาบ๋า – เพอรานากัน.....	
2.2.1 อาหารท้องถิ่นภูเก็ต ความเป็นอัตลักษณ์ของอาหารบาบ๋า – .....	13
เพอรานากัน.....	
2.2.2 เส้นทางอาหารท้องถิ่นที่เหมาะสมกับการท่องเที่ยว.....	18
2.3 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมผู้บริโภค.....	19
2.3.1 แรงจูงใจในการท่องเที่ยว.....	19
2.3.2 ปัจจัยผลักดัน.....	20
2.3.3 ปัจจัยดึงดูด.....	21

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
2.4 แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบ.....	22
2.4.1 การกำหนดสี.....	23
2.4.2 รูปแบบตัวอักษรและขนาด.....	25
2.4.3 การใช้ภาพประกอบ.....	28
2.5 แนวคิดและทฤษฎีประสบการณ์ผู้ใช้.....	29
2.5.1 แนวคิดเกี่ยวกับประสบการณ์ผู้ใช้.....	29
2.5.2 แนวคิดเกี่ยวกับส่วนที่ผู้ใช้ในการเชื่อมต่อกับผู้ใช้งาน.....	31
2.5.3 หลักการออกแบบส่วนต่อประสานกับผู้ใช้.....	33
2.5.4 การใช้กฎ 8 ข้อสำหรับการออกแบบหน้าจอ.....	34
2.5.5 การออกแบบไอคอน.....	35
2.5.6 การออกแบบโมบายแอปพลิเคชัน.....	36
2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	37
2.6.1 การส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารจังหวัดภูเก็ต.....	37
2.6.2 การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ : กรอบแนวคิดสู่แนวทาง... ปฏิบัติสำหรับประเทศไทย.....	38
2.6.3 การศึกษาปัจจัยผลักดันและดึงดูดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการ..... บริโภคอาหารริมทางของนักท่องเที่ยวไทย กรณีศึกษา.....	39
ตลาดใต้ร่มห้วยหินจังหวัดประจวบคีรีขันธ์.....	
2.6.4 การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อการท่องเที่ยวจังหวัดภูเก็ต..... สำหรับนักท่องเที่ยวจีน.....	40
2.6.5 การออกแบบแอปพลิเคชันท่องเที่ยวบ้านหลวง.....	40
2.7 กรณีศึกษา 5 แอปพลิเคชันที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย.....	44
2.7.1 Applications Cookpad.....	44
2.7.2 Applications Kitchen Stories.....	45
2.7.3 Applications SEE THRU THAILAND.....	46
2.7.4 Applications Hello Phuket Service.....	46
2.7.5 Applications Phuket Travel Guide Official.....	47
2.8 กรณีศึกษา 20 แอปพลิเคชันด้านอาหารและท่องเที่ยวจากทั่วโลก.....	49

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
2.9 แผนผังสรุปการทบทวนวรรณกรรม.....	56
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	57
3.1 แผนการวิจัย.....	57
3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	58
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	59
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	64
3.5 แผนผังสรุปวิธีดำเนินการวิจัย.....	65
บทที่ 4 ผลการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ.....	66
4.1 สรุปผลการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยว.....	66
เมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต ด้านการท่องเที่ยว.....	
ของจังหวัดภูเก็ต ด้านการออกแบบ.....	
4.2 แผนผังสรุปผลการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ.....	82
บทที่ 5 ผลงานการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน.....	84
5.1 ผลงานการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว.....	84
เมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต.....	
5.1.1 การออกแบบตราสัญลักษณ์แอปพลิเคชัน (Logo) .....	84
5.1.2 การใช้สี (Color) ในการออกแบบ.....	88
5.1.3 รูปแบบอักษรที่ใช้ (Font) ในการออกแบบ.....	91
5.1.4 รูปแบบภาพที่ใช้สำหรับแอปพลิเคชัน (Images).....	92
5.1.5 ผลงานการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน (application).....	97
5.2 แผนผังสรุปผลงานการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน.....	134
บทที่ 6 การประเมินผลงานการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน.....	135
6.1 สรุปการประเมินผลงานการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน.....	135
6.1.1 การประเมินผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับสถานการณ์ของ.....	136
ผู้ตอบแบบสอบถามทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามออนไลน์.....	
(Questionnaire).....	

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
6.1.2 การประเมินผลการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริม.....	137
การท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต..	
ของผู้ตอบแบบสอบถามออนไลน์ (Questionnaire).....	
6.1.3 ข้อเสนอแนะการประเมินผลการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน.....	142
6.2 แผนผังสรุปการประเมินผลการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน.....	143
บทที่ 7 การอภิปรายผล.....	144
7.1 การอภิปรายผล.....	144
7.2 คำถามสำคัญของงานวิจัย.....	148
7.2.1 การพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชันการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์.....	148
ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ตควรมีลักษณะเช่นใด.....	
มีส่วนประกอบอะไรบ้าง.....	
7.2.2 ผลการใช้ต้นแบบแอปพลิเคชันดังกล่าวส่งผลให้การท่องเที่ยว.....	155
เมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ตเป็นอย่างไร.....	
7.3 ข้อเสนอแนะ.....	156
บรรณานุกรม.....	157
ภาคผนวก.....	162
ภาคผนวก ก หนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูล.....	163
ภาคผนวก ข เครื่องที่ใช้ในการวิจัย.....	174
ภาคผนวก ค ผลงานการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว.....	178
เมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต.....	
ภาคผนวก ง การเก็บข้อมูลเพื่องานวิจัย.....	180
ประวัติผู้เขียน.....	184

# สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2.1 สรุปรายชื่ออาหารท้องถิ่นภูเก็ต ที่เกี่ยวข้องและนำข้อมูลมาปรับใช้ในงานวิจัย	14
2.2 สรุปข้อมูลที่เกี่ยวข้อง และการนำข้อมูลมาปรับใช้ในงานวิจัย	42
2.3 กรณีศึกษา 5 แอปพลิเคชันที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย	48
2.4 กรณีศึกษา 20 แอปพลิเคชันด้านอาหารและท่องเที่ยวจากทั่วโลก	49
2.5 สรุปกรณีศึกษา 20 แอปพลิเคชันด้านอาหารและท่องเที่ยวจากทั่วโลก	54
3.1 คำถามการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิรวมทั้งผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ และด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต	59
3.2 คำถามแบบสอบถามออนไลน์ (Online Questionnaire) กลุ่มตัวอย่าง	61
4.1 สรุปความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิด้านการท่องเที่ยวของจังหวัดภูเก็ต และผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต	67
4.2 สรุปความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ	78
4.3 ตารางแผนผังสรุปความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิด้านการท่องเที่ยวของจังหวัดภูเก็ต และผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต	82
4.4 ตารางแผนผังสรุปความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ	83
5.1 รูปแบบภาพที่ใช้สำหรับแอปพลิเคชัน (Images)	92
6.1 การประเมินผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถามทั่วไป	136
6.2 การประเมินผลการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต	137
7.1 การประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อการออกแบบแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์พกพา (Mobile Application)	147

# สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย	4
2.1 ระดับการไล่สีของชิเกโนบุ โคบายาชิ (Shigenobu Kobayashi)	24
2.2 การแบ่งสีตามบุคลิกภาพของชิเกโนบุ โคบายาชิ (Shigenobu Kobayashi)	24
2.3 รูปแบบหรือประเภทของฟอนต์ (Font Categories)	26
2.4 น้ำหนักของฟอนต์ (Font)	27
2.5 ขนาดของฟอนต์ (Sizing)	27
2.6 องค์ประกอบของประสบการณ์ของผู้ใช้ (User Experience Design Diagram)	31
2.7 Applications Cookpad	45
2.8 Applications Kitchen Stories	45
2.9 Applications SEE THRU THAILAND	46
2.10 Applications Hello Phuket Service	47
2.11 Applications Hello Phuket Service	48
2.12 แผนผังสรุปการทบทวนวรรณกรรม	56
3.1 สูตรของทาโร ยามาเน่ (Taro Yamane) ที่คำนวณแบบสำเร็จรูปในแต่ละระดับความคลาดเคลื่อน	58
3.2 แผนผังสรุปวิธีการดำเนินการวิจัย	65
4.1 การวิเคราะห์เนื้อหาข้อมูลร่วมกันกับอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ร่วมงาน	66
5.1 หาดัชนีลักษณะความเป็นเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต	85
5.2 แบบร่างที่ 1 ตราสัญลักษณ์แอปพลิเคชัน (Logo)	86
5.3 แบบร่างที่ 2 ตราสัญลักษณ์แอปพลิเคชัน (Logo)	86
5.4 แบบร่างที่ 3 ตราสัญลักษณ์แอปพลิเคชัน (Logo)	86
5.5 แบบร่างที่ 4 ตราสัญลักษณ์แอปพลิเคชัน (Logo)	87
5.6 แบบร่างที่ 5 สรุปตราสัญลักษณ์แอปพลิเคชัน (Logo)	87
5.7 ชุดโทนสีที่ 1. ความชิค (Chic)	88
5.8 ชุดโทนสีที่ 2. ความธรรมชาติ (Natural)	89
5.9 ชุดโทนสีที่ 3. ความใส (Clear)	89
5.10 การใช้สี (Color) ในการออกแบบ	90
5.11 รูปแบบอักษรที่ใช้ (Font) ในการออกแบบ	91
5.12 รูปแบบอักษรที่ใช้ (Font) ในการออกแบบ	92

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และ X อ่างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
5.13 ผลงานการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน (application)	97
5.14 โครงสร้างแอปพลิเคชัน (Site Map)	99
5.15 ภาพแสดงรูปแบบเมนูในแอปพลิเคชัน	101
5.16 ผลงานออกแบบชุดสัญลักษณ์ (Icon)	102
5.17 ร่างภาพโครงร่าง Wireframe	103
5.18 แบบร่างที่ 1 ภาพแสดงโครงสร้างแอปพลิเคชัน	104
5.19 แบบร่างที่ 2 ภาพแสดงโครงสร้างแอปพลิเคชัน	105
5.20 แบบร่างที่ 3 ภาพแสดงโครงสร้างแอปพลิเคชัน	106
5.21 แบบร่างที่ 4 ภาพแสดงโครงสร้างแอปพลิเคชัน	107
5.22 งานออกแบบแอปพลิเคชัน (หน้าก่อนเข้าใช้งาน)	111
5.23 งานออกแบบแอปพลิเคชัน (หน้าหลัก)	115
5.24 งานออกแบบแอปพลิเคชัน (หน้าค้นหา)	116
5.25 งานออกแบบแอปพลิเคชัน (หน้าโปรไฟล์)	117
5.26 งานออกแบบแอปพลิเคชัน (หน้าหมวดหมู่)	118
5.27 งานออกแบบแอปพลิเคชัน (หน้าเขียนโพสต์)	123
5.28 งานออกแบบแอปพลิเคชัน (หน้าหมวดหมู่อาหารท้องถิ่น)	125
5.29 งานออกแบบแอปพลิเคชัน (หน้าหมวดหมู่ขนมหวานท้องถิ่น)	127
5.30 งานออกแบบแอปพลิเคชัน (หน้าหมวดหมู่ร้านอาหารท้องถิ่น)	129
5.31 งานออกแบบแอปพลิเคชัน (หน้าหมวดหมู่วัดพุทธท้องถิ่น)	130
5.32 งานออกแบบแอปพลิเคชัน (หน้าหมวดหมู่ร้านของฝากภูเก็ต)	131
5.33 งานออกแบบแอปพลิเคชัน (หน้าหมวดหมู่การท่องเที่ยววิถีชุมชน)	132
5.34 งานออกแบบแอปพลิเคชัน (หน้าหมวดหมู่ Map of Phuket)	133
5.35 งานออกแบบแอปพลิเคชัน (หน้าหมวดหมู่อาหารภูเก็ต)	133
5.36 แผนผังสรุปผลงานการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน	134
6.1 แผนผังสรุปการประเมินผลการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน	143
7.1 ภาพการสร้าง Topic highlight	150
7.2 ภาพโทนสีภายในแอปพลิเคชัน	151
7.3 ภาพหน้าเขียนโพสต์	152
7.4 ภาพหน้าหมวดหมู่ Map of Phuket	153

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และ XI อ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
7.5 ภาพโครงร่าง Wireframe	154
ก.1 หนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูล	163
ข.1 แบบสอบถามงานวิจัย เรื่อง การพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต	174
ค.1 ผลงานการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน	178
ง.1 การวิเคราะห์เนื้อหาข้อมูลร่วมกันกับอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ร่วมงาน	181
ง.2 นำเสนอโครงการประชุมวิชาการระดับบัณฑิตศึกษา GRADUATE INTEGRITY : GI.13	183



# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

#### 1.1.1 ความเป็นมา

จังหวัดภูเก็ตได้รับการยกย่องให้เป็นเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารจากยูเนสโกประจำปี 2558 ซึ่งเป็นเมืองแรกของประเทศไทยและของอาเซียนเป็นหนึ่งใน 18 เมืองโลกด้านอาหาร จังหวัดภูเก็ตมีลักษณะเด่นสำคัญด้านความหลากหลายทางวัฒนธรรมโดยเฉพาะวัฒนธรรมอาหาร เช่น อาหารทะเล อาหารไทย อาหารบาบ่าและอุตสาหกรรมแปรรูปอาหารท้องถิ่น จังหวัดภูเก็ตยังมีความเป็นอัตลักษณ์มีสูตรลับเฉพาะที่ถ่ายทอดผ่านคนในครอบครัวและยังใช้วัตถุดิบภายในท้องถิ่น จังหวัดภูเก็ตยังมีความเข้มแข็งสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมด้านอาหารเพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นของการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์บนฐานอัตลักษณ์ทางด้านวัฒนธรรม การได้รับให้เป็นเมืองสร้างสรรค์จากยูเนสโกด้านอาหารจะทำให้จังหวัดภูเก็ตมีโอกาสพัฒนาเศรษฐกิจการลงทุนทางด้านท่องเที่ยวเชิงอาหารต่อไป (แผนยุทธศาสตร์ Phuket : City of Gastronomy, 2560)

การท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ตได้รับความสนใจจากนักท่องเที่ยวเพิ่มมากขึ้น โดยเฉพาะการท่องเที่ยวในย่านเมืองเก่าที่มีถนนสายวัฒนธรรม มีสถาปัตยกรรมอันงดงามและยังคงมีชุมชนชาวจีนบาบ่า – เพอรานากันอาศัยอยู่ “อาหารบาบ่า” เป็นอาหารท้องถิ่นที่แสดงถึงอัตลักษณ์ของชาวจีนบาบ่า – เพอรานากัน เป็นอาหารที่กำลังมีปัญหา การขาดการสืบทอดภูมิปัญญาอาหารท้องถิ่นความเป็นอาหารภูเก็ตแท้ ๆ เริ่มมีความคิดเรื่องความคุ้มค่าทางเศรษฐศาสตร์มุ่งแต่ประหยัดต้นทุนเพื่อเพิ่มผลกำไรของ

ผู้ประกอบการธุรกิจ ทำให้กรรมวิธีการประกอบอาหารในรสชาติดั้งเดิมตามประเพณีวัฒนธรรมโบราณเริ่มสูญหายไป อีกทั้งยังมีความไม่ชัดเจนในการเจาะจงชนิดอาหารว่าอาหารใดเป็นอาหารบาบ่า – เพอรานากัน ถือเป็นสาเหตุลูกกลมที่ส่งผลเสียต่อความมั่นคงยั่งยืนด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต ความเป็นมรดกภูมิปัญญาด้านวัฒนธรรมอาหาร ความเป็นอัตลักษณ์ของอาหารภูเก็ตแท้ ๆ ยังคงจะต้องรักษาฟื้นฟูและอนุรักษ์มรดกทางภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมอาหารจึงจำเป็นต้องถูกรักษาเพื่อสืบทอดต่อคนยุคหลัง (ภูเก็ต เมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารของยูเนสโก, 2558)

ปัจจุบันการใช้งานโมบายแอปพลิเคชันมีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้นแบบก้าวกระโดด ซึ่งส่งผลมาจากการพัฒนาแอปพลิเคชันและเทคโนโลยีที่เพิ่มมากขึ้นจากค่ายของผู้ผลิตสมาร์ตโฟนต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นระบบปฏิบัติการ iOS หรือ Android เพื่อให้ได้แอปพลิเคชันที่หลากหลายมีประสิทธิภาพ

ในการทำงานมากยิ่งขึ้น (บุชรา ประกอบธรรม, 2553) ในการออกแบบแอปพลิเคชันจำเป็นต้องเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ศึกษาเรื่องของประสบการณ์ผู้ใช้งาน (User Experience) เพื่อสร้างประสบการณ์ที่ดีให้กับผู้ใช้งาน การออกแบบจะช่วยแก้ปัญหาการใช้งานของผู้ใช้ เพื่อให้ได้โปรแกรมหรือแอปพลิเคชันที่สามารถใช้งานง่ายสะดวกสบายตบโจทย์ความต้องการของผู้ใช้งานให้ได้มากที่สุด

### 1.1.2 ปัญหาและความสำคัญ

จากผลการศึกษาปัจจุบันอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ตกำลังประสบปัญหาการขาดการสืบทอดภูมิปัญญาอาหารท้องถิ่นความเป็นอาหารภูเก็ตแท้ ๆ เริ่มสูญหายไป อาหารถูกจำกัดการรู้จักเฉพาะแค่กลุ่มคนท้องถิ่นที่อยู่ในจังหวัดภูเก็ตและยังไม่เป็นที่แพร่หลายในกลุ่มคนพื้นที่อื่น รวมถึงนักท่องเที่ยวในจังหวัดภูเก็ตหรือแม้กระทั่งสื่อที่จะสนับสนุนให้ผู้คนทั่วไปและนักท่องเที่ยวกล่าวถึงภูเก็ตในนามของ “การท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่น” ให้เป็นที่รู้จักแพร่หลายนั้นยังคงมีน้อยสื่อที่ใช้อย่างขาดความน่าสนใจสำหรับนักท่องเที่ยว ดังนั้นการนำมาซึ่งแอปพลิเคชันสามารถสร้างสัมผัสประสบการณ์เชิงการรับรู้ในรูปแบบใหม่ เช่น ประวัติของอาหาร ประสบการณ์การทดลองทำ เป็นต้น เพื่อให้สื่อมีความหลากหลายทันสมัยทำให้ทุกคนเข้าถึงได้มากยิ่งขึ้น

ผู้วิจัยได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของปัญหาดังกล่าวเพื่อให้กลุ่มเป้าหมายที่มีความสนใจจะเดินทางเข้ามาท่องเที่ยวภายในจังหวัดภูเก็ต เข้าถึงข้อมูลที่ต้องการต้องเป็นการช่วยส่งเสริมและเสริมสร้างความเข้าใจด้วยการใช้กระบวนการสื่อสารในรูปแบบโปรแกรมประยุกต์หรือแอปพลิเคชัน ซึ่งปัจจุบันเป็นที่ทราบดีว่าโมบายดีไวซ์เข้ามามีบทบาทเพิ่มมากขึ้นในชีวิตประจำวันและมีการใช้งานที่เพิ่มขึ้นอย่างก้าวกระโดดในช่วงเวลาไม่กี่ปีที่ผ่านมาเป็นปัจจัยที่มีความจำเป็นในชีวิตประจำวัน ซึ่งเป็นผลมาจากการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ต่าง ๆ ที่มีอยู่ในตัวเครื่องสามารถพัฒนาและใช้ในการสื่อสาร เช่น การดูข่าวสาร การเก็บข้อมูล และการแลกเปลี่ยนความรู้ต่าง ๆ ตลอดจนจนชุมชนเล็งเห็นถึงความสำคัญของการอนุรักษ์วัฒนธรรมทางด้านอาหารท้องถิ่นของภูเก็ตเพื่อรองรับ “การท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์”

### 1.1.3 โอกาสของงานวิจัย

ผู้วิจัยจึงได้นำเสนอสื่อโปรแกรมประยุกต์หรือแอปพลิเคชันเพื่อการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน ที่สามารถใช้เป็นช่องทางการสร้างการประชาสัมพันธ์และสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต สามารถเรียนรู้เข้าใจถึงวัฒนธรรมของจังหวัดภูเก็ตได้เป็นอย่างดี โดยผ่านการนำเสนอในรูปแบบแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์พกพาเพื่อความสะดวกรวดเร็วในการเข้าถึงกลุ่มผู้ใช้งานได้อย่างกว้างขวางเป็นการเพิ่มช่องทางประชาสัมพันธ์และกระจายความรู้ให้กับกลุ่มเป้าหมายได้เป็นอย่างดี

### 1.1.4 คำถามสำคัญของงานวิจัย

1.1.4.1 การพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชันการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ตควรมีลักษณะเช่นใด มีส่วนประกอบอะไรบ้าง

1.1.4.2 ผลการใช้ต้นแบบแอปพลิเคชันดังกล่าวส่งผลให้การท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ตเป็นอย่างไร

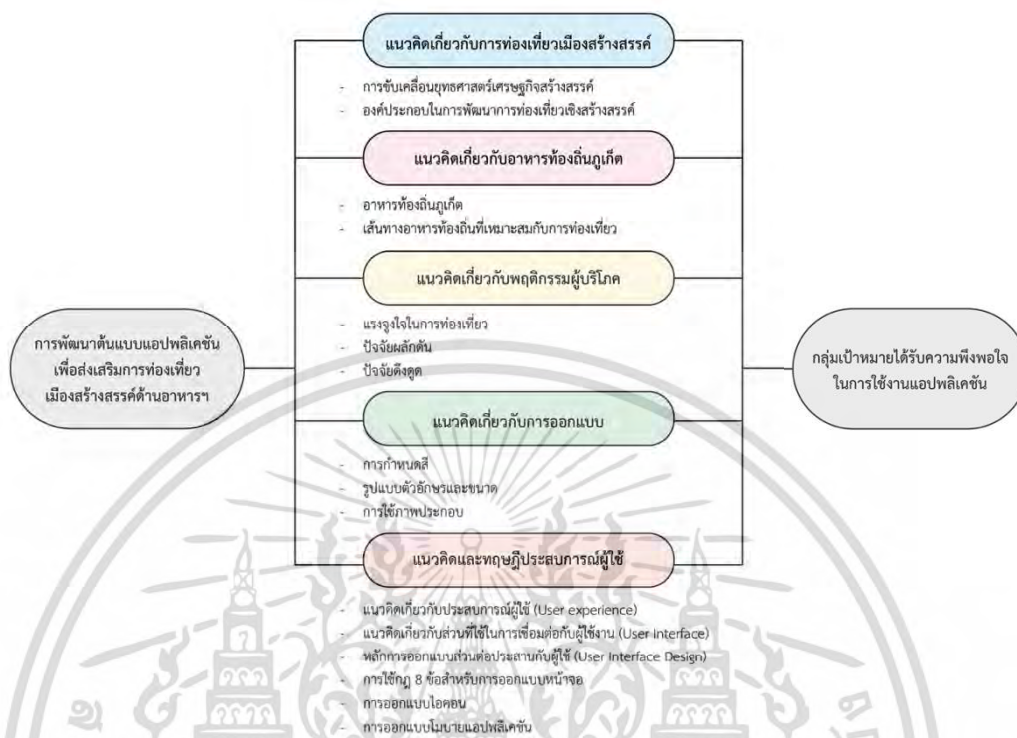
## 1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งาน (User Experience) ที่ตอบสนองต่อการใช้งานของผู้ใช้งาน (User Interface) เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต

2. สร้างต้นแบบแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์พกพา (Mobile Application) เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต ให้กับผู้สนใจ

3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อการออกแบบแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์พกพา (Mobile Application)

### 1.3 กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ที่มา : ผู้วิจัย (2564)

### 1.4 ขอบเขตของงานวิจัย

ขอบเขตของการวิจัยจะแบ่งเป็นรายละเอียด ดังนี้

1. การวิจัยในครั้งนี้ศึกษาอาหารท้องถิ่นเฉพาะในเขตพื้นที่อำเภอเมืองจังหวัดภูเก็ต ซึ่งเป็นศูนย์การท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต
2. ทำการศึกษาเส้นทางอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต ที่ได้รับความนิยม จำนวน 2 กรณีศึกษา ได้แก่ อาหารคาว 30 ชนิด และอาหารหวาน 15 ชนิด โดยการเก็บข้อมูลในการศึกษา
3. ตัวอย่างกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ศึกษา แบ่งกลุ่มเป้าหมายตามไลฟ์สไตล์ Foodie ซึ่งเกิดจากความสนใจ (Interests) นำมาจับกลุ่มเป็นไลฟ์สไตล์ (Lifestyle Segmentation) จะช่วยให้เข้าใจความต้องการของกลุ่มเป้าหมายได้อย่างละเอียดขึ้น อายุระหว่าง 21-32 ปี (ณัฐริตา มงคลศิริ และเจริญชัย เอกมาไพศาล, 2561) ใช้วิธีการตอบแบบสอบถามออนไลน์ (Online Questionnaire) จำนวน 100 คน โดยไม่จำกัดเพศ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการท่องเที่ยวของจังหวัดภูเก็ต ใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi - Structured) จำนวน 3 ท่าน โดยไม่จำกัดเพศ
- ผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต ใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi - Structured) จำนวน 4 ท่าน โดยไม่จำกัดเพศ
- ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi - Structured) จำนวน 3 ท่าน โดยไม่จำกัดเพศ

4. ทำการศึกษาการออกแบบและทฤษฎีประสบการณ์ผู้ใช้สำหรับแอปพลิเคชัน ซึ่งจะประกอบด้วย

- การกำหนดสี
- รูปแบบตัวอักษรและขนาด
- การใช้ภาพประกอบ
- ประสบการณ์ผู้ใช้ UX/UI
- การออกแบบไอคอน
- การออกแบบโมบายแอปพลิเคชัน

5. กำหนดข้อมูลภายในแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต มีข้อมูลดังต่อไปนี้ หน้าหลัก อาหารท้องถิ่น ร้านอาหารพื้นเมือง ร้านขายขนมของฝากพื้นเมือง แหล่งจำหน่ายวัตถุดิบการประกอบอาหารพื้นเมือง การท่องเที่ยววิถีชุมชน แผนที่การเดินทาง รวมถึงหน้าอื่น ๆ ที่ได้จากการเก็บข้อมูลจากการค้นคว้าวิจัย

## 1.5 ขั้นตอนของการวิจัย

ขั้นตอนของการวิจัย มีกระบวนการศึกษาวิจัย ดังนี้

1. ศึกษาเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่

- แนวคิดเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์
  - แนวคิดเรื่องความแท้ของอาหารท้องถิ่นภูเก็ตความเป็นอัตลักษณ์ของอาหารบาบ๋า
  - เพอรานากัน
  - แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมผู้บริโภค
  - แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบ
  - แนวคิดและทฤษฎีประสบการณ์ผู้ใช้
2. วิเคราะห์ข้อมูลการสัมภาษณ์ครั้งที่ 1 ได้แก่
- สัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการท่องเที่ยวของจังหวัดภูเก็ต จำนวน 3 ท่าน

- สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต จำนวน 4 ท่าน

- สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จำนวน 3 ท่าน

3. สร้างต้นแบบแอปพลิเคชัน

4. นำต้นแบบแอปพลิเคชันไปทดสอบกับผู้ใช้งาน โดยการประเมินความพึงพอใจครั้งที่ 2 ใช้วิธีการตอบแบบสอบถามออนไลน์ (Online Questionnaire) ในที่นี้คือกลุ่มสไตล์ Foodie จำนวน 100 คน

5. วิเคราะห์และอภิปรายผลงานวิจัย

## 1.6 ประโยชน์ที่จะได้รับ

1. การสร้างประสบการณ์การใช้งานที่ดีให้แก่ผู้ใช้บริการแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ตเข้าถึงข้อมูลสารสนเทศได้ง่าย และตอบสนองความต้องการผู้ใช้งาน

2. เป็นแนวทางในการพัฒนาแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต

3. กลุ่มเป้าหมายได้รับความพึงพอใจจากการใช้งานแอปพลิเคชัน จนกระทั่งเกิดการเดินทางเข้ามาท่องเที่ยวภายในจังหวัดภูเก็ต

## 1.7 ช่องว่างของการวิจัย

เมื่อผู้วิจัยสืบค้นข้อมูลที่ได้รับมาจาก Google Scholar, ศูนย์ข้อมูลการวิจัย Digital "วช.", THAIJO และ Thailis โดยใช้คำสำคัญสำหรับการค้นหา 4 คำดังต่อไปนี้ “อาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต” “การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์” “พฤติกรรมผู้บริโภค” รวมทั้ง “การออกแบบแอปพลิเคชัน” พบว่ายังไม่มียานวิจัยในประเด็นหัวข้อการผลิตต้นแบบแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต โดยส่วนมากพบเกี่ยวกับการส่งเสริมการท่องเที่ยว การพัฒนาแอปพลิเคชันสื่อการเรียน แล้วก็กระบวนการ สร้างสรรค์ เพราะฉะนั้นเลยเป็นโอกาสให้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูล และสร้างต้นแบบชิ้นงานที่เกี่ยวข้องกับหัวข้องานวิจัย

## 1.8 คำจำกัดความของงานวิจัย

คำจำกัดความของการวิจัย ดังนี้

1. เมืองท่องเที่ยวสร้างสรรค์ (Tourism Creative City) คือ การท่องเที่ยวที่เปิดโอกาสให้นักท่องเที่ยวได้พัฒนาศักยภาพเชิงสร้างสรรค์ผ่านกิจกรรมการมีส่วนร่วม และได้เรียนรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม วิถีชุมชนรวมทั้งเอกลักษณ์ของสถานที่

2. อัตลักษณ์ (Identity) คือ ลักษณะเฉพาะตัวที่โดดเด่น ที่เป็นตัวบ่งชี้ของลักษณะเฉพาะอาหารท้องถิ่นในทัศนคติของจังหวัดภูเก็ต เช่น รสชาติ คุณภาพ รูปลักษณ์ เป็นต้น

3. อาหารท้องถิ่น (Phuket Local food) คือ อาหารที่สามารถลิ้มรสได้เฉพาะในท้องถิ่น และใช้วัตถุดิบภายในท้องถิ่นจังหวัดภูเก็ต

4. แอปพลิเคชัน (Application) คือ โปรแกรมประยุกต์สารสนเทศที่มีเนื้อหาของข้อมูลด้านอาหารและการท่องเที่ยวที่เกี่ยวข้องกับจังหวัดภูเก็ต ช่วยตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งาน (User) ยังส่งเสริมให้ผู้ใช้งานแอปพลิเคชันสามารถใช้งานง่ายยิ่งขึ้น

5. ประสบการณ์ของผู้ใช้งาน (User Experience) คือ ประสบการณ์ของผู้ใช้งานในด้านความรู้สึกที่สนองต่อการใช้งานผลิตภัณฑ์ ความสะดวกสบาย ใช้งานง่าย จนเกิดเป็นความพึงพอใจและเกิดประสบการณ์ที่ดีต่อการใช้งาน

6. กลุ่มบุคคลที่ให้ความสนใจในอาหารเป็นพิเศษ (foodie) คือ กลุ่มนักท่องเที่ยวผู้หลงใหลอาหารและมีอาหารเป็นเหตุผลหลักในการเดินทาง ต้องการความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมด้านอาหารเพื่อสร้างเสริมประสบการณ์ใหม่

## บทที่ 2

### การทบทวนวรรณกรรม

การค้นคว้าวิจัยเรื่องการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต ได้นำแนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้เป็นแนวทางในการค้นคว้าวิจัยดังต่อไปนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์
2. แนวคิดเรื่องความแท้ของอาหารท้องถิ่นภูเก็ตความเป็นอัตลักษณ์ของอาหารบาป้า - เพอรานากัน
3. แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมผู้บริโภค
4. แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบ
5. แนวคิดและทฤษฎีประสบการณ์ผู้ใช้
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
7. กรณีศึกษา 5 แอปพลิเคชันที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย
8. กรณีศึกษา 20 แอปพลิเคชันด้านอาหารและท่องเที่ยวจากทั่วโลก
9. แผนผังสรุปการทบทวนวรรณกรรม

#### 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์

การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative tourism) เป็นการท่องเที่ยวในรูปแบบใหม่ที่มีพัฒนาการมาจากการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม แต่รูปแบบการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ได้เน้นการให้นักท่องเที่ยวมีส่วนร่วมในกระบวนการลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งแนวคิดนี้จะทำให้นักท่องเที่ยวสามารถเข้าถึงวัฒนธรรมได้มากยิ่งขึ้น โดยมีการร่วมปฏิบัติเรียนรู้ จากการลงมือทำร่วมกับเจ้าบ้านหรือผู้รู้ในแหล่งพื้นที่ท่องเที่ยวนั้น ๆ อีกทั้งยังเป็นการนำไปสู่การใช้ทักษะเชิงท้องถิ่นเพื่อการกระตุ้นการท่องเที่ยวในจุดหมายปลายทางต่าง ๆ ซึ่งการท่องเที่ยวลักษณะนี้ไม่ใช่เป็นเพียงการสร้างรายได้ให้กับชุมชน แต่ยังสามารถก่อเกิดการติดต่อที่มีความหมายมากขึ้นระหว่างชุมชนและนักท่องเที่ยว (ชิตชนก อนันตมงคลกุล และกัญญาพัชร พัฒนาโกคินสกุล, 2562)

สุดแดน วิสุทธิลักษณ์ และคณะ (2556) และ ชนินทร์ อยู่เพชร (2559) ได้กล่าวว่า การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เป็นรูปแบบการท่องเที่ยวแนวใหม่ มีการริเริ่มในประมาณปี พ.ศ. 2542 โดยมีแรงบันดาลใจมาจากความโดดเด่นในด้านวัฒนธรรมของประเทศแถบเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ที่คำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างนักท่องเที่ยวและเจ้าบ้านในท้องถิ่นนั้น ๆ เพื่อเป็นการส่งเสริมและเปิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โอกาสให้นักท่องเที่ยวและเจ้าบ้านมีส่วนร่วมในการถ่ายทอดและเรียนรู้วัฒนธรรมอย่างจริงจัง ผ่านประสบการณ์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ในพื้นที่ท่องเที่ยว ซึ่งการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์นี้ จะทำให้นักท่องเที่ยวเกิดความจดจำและประทับใจอย่างลึกซึ้งในพื้นที่ของการท่องเที่ยว

Richards and Raymond (2000) ได้ร่วมกำหนดแนวความคิดเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์โดยให้นิยามว่าการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ คือ การท่องเที่ยวที่เปิดโอกาสให้นักท่องเที่ยวพัฒนาขีดความสามารถสร้างสรรค์ผ่านการมีส่วนร่วมในกิจกรรมและกระบวนการเรียนรู้ในแหล่งท่องเที่ยว และนักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ไม่ใช่บุคคลที่บริโภคการท่องเที่ยวอย่างทั่วไป แต่เป็นนักท่องเที่ยวที่กระตือรือร้นในการเข้าไปมีส่วนร่วมในวัฒนธรรมของประเทศหรือชุมชนที่เข้าไปเยี่ยมชมเยือน

UNESCO (2006) ได้ให้นิยามคำว่า “การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์” ไว้ว่า เป็นการท่องเที่ยวที่มีความเชื่อมโยงกับการพัฒนาชุมชนเพื่อชีวิตที่ยั่งยืน กิจกรรมใด ๆ ที่ชุมชนนำเสนอต้องช่วยให้นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้ไม่ว่าจะเป็นประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม วิถีชีวิตท้องถิ่น ได้กลมกลืนความสอดคล้อง และเสริมสร้างประสบการณ์อันน่าประทับใจ

สรุปนิยามของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ คือการท่องเที่ยวที่มอบโอกาสให้กับผู้เดินทางหรือนักท่องเที่ยว ได้มีการพัฒนาศักยภาพการสร้างสรรค์ของตน ผ่านการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยประสบการณ์จริง ที่เป็นไปตามลักษณะเฉพาะของพื้นที่เป้าหมายที่ไปท่องเที่ยว ให้ความสนใจ รวมไปถึงการพบปะผู้คนในชุมชนหรือสัมผัสกับวัฒนธรรมท้องถิ่นโดยตรงได้มีส่วนร่วมลงมือทำกิจกรรมกับชุมชน และแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับชุมชนในสถานที่จริง

### 2.1.1 การขับเคลื่อนยุทธศาสตร์เศรษฐกิจสร้างสรรค์

การขับเคลื่อนยุทธศาสตร์เศรษฐกิจสร้างสรรค์ เป็นแนวทางสำคัญในการเปลี่ยนมุมมองและกระบวนการในการดำเนินการทั้งผลิต นำเสนอ หรือสร้างสรรค์สินค้าหรือบริการที่สามารถสร้างคุณค่า และมูลค่าให้กับผู้ที่เกี่ยวข้อง ทั้งนี้หากกล่าวถึงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีคนจำนวนมากเข้าใจหรือมีมุมมองที่ว่าด้วยแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ รวมไปถึงทุกกิจกรรมที่ต้องอาศัยภูมิปัญญา องค์ความรู้ ประสบการณ์และทุนทางวัฒนธรรมในการพัฒนา ต่อยอดหรือสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณค่า (ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ, 2556)

การกำหนดยุทธศาสตร์เศรษฐกิจสร้างสรรค์ไม่ได้เป็นเพียงยุทธศาสตร์ที่รัฐบาลไทยนำมาใช้หรือกำหนดขึ้นเพียงประเทศเดียวแต่เป็นในระดับนานาชาติ เศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่รัฐบาลในต่างประเทศ หรือแม้แต่กระบวนการทัศน์ของผู้ประกอบการ หรือผู้คนให้ความสำคัญกับแนวคิดสร้างสรรค์ที่ถูกถ่ายทอดผ่านกระบวนการทางสังคม โดยในการประชุมสหประชาชาติว่าด้วยการค้าและการพัฒนา (UNCTAD) ได้มีการจำแนกประเภทเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (ศักดิ์ชัยเกียรติ นาคินทร์, 2553) ออกเป็น 4 ประเภทได้แก่

1. มรดกทางวัฒนธรรมเป็นกลุ่มที่มีความเกี่ยวข้องกับเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ โบราณคดี วิถีชีวิต วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี ความเชื่อ และสภาพสังคม

2. งานศิลปะ โดยมีความเกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์บนพื้นฐานของศิลปะและวัฒนธรรมที่ถูกถ่ายทอดและส่งต่อผ่านชิ้นงานทั้งในมิติที่จับต้องได้ และมิติที่จับต้องไม่ได้ โดยงานศิลปะภายใต้แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

3. งานสื่อ เกี่ยวข้องกับงานสร้างสรรค์ผ่านสื่อต่าง ๆ ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อกระจายเสียง หรือสื่ออินเทอร์เน็ตที่สามารถสื่อสารกับคนในสังคมจำนวนมากและก่อให้เกิดการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม รวมไปถึงการถ่ายทอดและสร้างสรรค์ผ่านชิ้นงานภาพยนตร์ หรือภาพเคลื่อนไหวที่สามารถนำเสนอเรื่องราว วัฒนธรรมและประเพณีที่ดีได้

4. งานสร้างสรรค์ เกี่ยวข้องกับธุรกิจและผู้ประกอบการที่มีการผลิตหรือนำเสนอสินค้าและบริการให้กับลูกค้าที่มีเอกลักษณ์และความแตกต่างจากคู่แข่ง

สรุปได้ว่าอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ คือกลุ่มของอุตสาหกรรมที่ผลิตสินค้าและบริการโดยใช้ความสร้างสรรค์ ทักษะภูมิปัญญา (Intellectual capital) เป็นฐาน มีกิจกรรมที่ใช้ฐานขององค์ความรู้เป็นสำคัญ (Knowledge-based activities) อาจเป็นทั้งสินค้าที่อยู่ในรูปแบบวัตถุหรือทรัพย์สินทางปัญญาซึ่งจะช่วยให้เศรษฐกิจการค้าของโลกมีการพัฒนาได้เป็นอย่างดี

### 2.1.2 องค์ประกอบในการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ให้บรรลุผลตามแนวคิดนี้นักวางแผน และนักพัฒนาควรทราบถึงองค์ประกอบย่อยที่เกี่ยวข้องกัน เพื่อนำไปสู่การกำหนดวัตถุประสงค์ในแนวทางปฏิบัติที่เหมาะสม และองค์กรได้นำแนวคิดการพัฒนาการท่องเที่ยวในรูปแบบต่าง ๆ ไปใช้ แต่ในทางปฏิบัติพบว่า องค์กรมีความคิดและการกำหนดแนวทางในการดำเนินงานไม่สอดคล้องกับแนวคิดดังกล่าวเลยทำให้ส่งผลเสียไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง องค์ประกอบในการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์มี 2 ด้าน ดังนี้

1. นักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative tourists) ผู้ที่มีบทบาทเนื่องจากเป็นผู้ได้รับประสบการณ์การท่องเที่ยว และแสดงพฤติกรรมบริโภคในลักษณะต่าง ๆ ที่ผ่านมายังไม่ระบุคุณลักษณะของนักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ไว้อย่างชัดเจน มีเพียงการตั้งสมมติฐานจากคำนิยามความหมาย ซึ่งสามารถระบุคุณลักษณะของนักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ มีการสรุปได้ดังนี้ (Salman & Uygur, 2010)

1.1 มีความเต็มใจที่ก้าวออกมาจากวิถีแห่งการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบดั้งเดิม

1.2 ค้นหาทางเลือกใหม่

1.3 มองหาประสบการณ์จริงในวันหยุดพักผ่อนที่สร้างสัมพันธภาพ การมีส่วนร่วม

การเรียนรู้ และการเปลี่ยนแปลงจากภายใน เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 1.4 ต้องการเข้าร่วมกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาทักษะของตนเอง
- 1.5 คาดหวังประสบการณ์ที่เปิดโอกาสให้มีปฏิสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับชุมชนในท้องถิ่น
- 1.6 ใช้ประสบการณ์จากการท่องเที่ยวเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างอัตลักษณ์ของตนเอง

สรุปได้ว่าองค์ประกอบในการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ก่อให้เกิดการสร้างรูปแบบของการสร้างสรรค์แหล่งท่องเที่ยวซึ่งเป็นการผสมผสานระหว่างประสบการณ์ วัฒนธรรม ประเพณี ชุมชนและแหล่งท่องเที่ยวที่มีอยู่เดิมมาสร้างสรรค์รูปแบบการท่องเที่ยวแบบใหม่ให้มีความน่าสนใจ

## 2. ปัจจัยสนับสนุนการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

ภัทรพงศ์ อินทรกำเนิด และคนอื่น ๆ (2553) ได้กล่าวว่า การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งนำมาประยุกต์ในแง่ของการเสริมสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยว โดยแบ่งปัจจัยสนับสนุน 6 ประการ ดังนี้

2.1 ปัจจัยเมืองและชุมชน (City and community) มีการครอบคลุมตั้งแต่ผังเมืองในเชิงสัณฐานวิทยา (Urban morphology) ลักษณะทางสถาปัตยกรรมทั้งในเชิงกายภาพ เชิงพื้นที่ รวมถึงวิถีชีวิตของชุมชนทั้งในเมือง และต่างจังหวัด โดยพัฒนาควบคู่กับปัจจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องในเชิงบูรณาการไม่ว่าจะเป็นประวัติศาสตร์ สังคมวิทยา จิตวิทยา ฯลฯ

2.2 ปัจจัยอัตลักษณ์และเอกลักษณ์ (Identity and uniqueness) อัตลักษณ์และเอกลักษณ์ของข้อมูลที่สะท้อนความเป็นจริง การเปลี่ยนแปลงสภาพของพื้นที่ทางกายภาพ พื้นที่ในโลกเสมือนจริง โดยมีอัตลักษณ์ เป็นสิ่งที่สะท้อนตัวตนที่แสดงให้เห็นถึงความหลากหลายทางพลวัตเชิงความหมายที่ไม่หยุดนิ่ง ในขณะที่เอกลักษณ์ เป็นลักษณะพื้นฐานในการสร้างจุดขาย (Uniqueselling point) และภาพลักษณ์ (Image) ของแหล่งท่องเที่ยวนั้น ๆ ทั้งนี้ ปัจจัยอัตลักษณ์และเอกลักษณ์เป็นตัวบ่งชี้คุณภาพความแตกต่างในจุดหมายปลายทางของแหล่งท่องเที่ยว

2.3 ปัจจัยวัฒนธรรมที่มีชีวิต (Living culture) วัฒนธรรมที่มีชีวิตในบริบทการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เป็นวัฒนธรรมที่มีการสืบสานมาตั้งแต่เดิมแล้ว วัฒนธรรมที่ถูกสร้างใหม่สามารถผสมผสานวัฒนธรรมร่วมสมัย วัฒนธรรมระดับชาติ วัฒนธรรมสมัยนิยม และวัฒนธรรมท้องถิ่นได้อย่างกลมกลืน

2.4 ปัจจัยประสบการณ์จริง (Authentic experience) ประสบการณ์ของนักท่องเที่ยว เป็นการรับประสบการณ์จริงที่ทำให้มนุษย์หลุดพ้นจากกรอบโครงสร้างการจัดการชีวิต และสามารถสร้างพื้นที่สำหรับประสบการณ์ใหม่ ๆ ตามความสนใจของตนเอง

2.5 ปัจจัยผู้มีความคิดสร้างสรรค์ในแต่ละพื้นที่ (Creative people in residence) คนในชุมชนหรือท้องถิ่นได้รับการถ่ายทอดภูมิปัญญา มีทักษะความสามารถในการดัดแปลงหรือประยุกต์ให้เข้ากับบริบทปัจจุบัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.6 ปัจจัยกระบวนการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม (Participative learning process) การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ระหว่างชุมชนที่เป็นเจ้าบ้าน (Host community) กับนักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative tourists) หรือการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม

สรุปได้ว่าการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้มีส่วนช่วยส่งเสริม หรือสนับสนุนให้เกิดความสมดุลทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และตัวประกอบประกอบต่าง ๆ ของปัจจัยหลักการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน

## 2.2 แนวคิดเรื่องความแท้ของอาหารท้องถิ่นภูเก็ตความเป็นอัตลักษณ์ของอาหารบาบ๋า – เพอรานากัน

อาหารพื้นเมืองภูเก็ต มีความหลากหลายเนื่องจากชาวภูเก็ตประกอบด้วยชนหลายเชื้อชาติ หลากหลายภาษา การปฏิบัติทางศาสนา ความคิดความเชื่อ ความเลื่อมใสศรัทธาตามแบบบรรพชน ของตน ดังนั้นส่วนประกอบของเครื่องปรุงอาหารจะมีความเหมือนและความแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับ ความนิยม ความชอบของแต่ละชนชาติที่อยู่ในจังหวัดภูเก็ต (คณิงนิจ ภักดีวงศ์, 2545) ความเป็น อัตลักษณ์ (Identity) ของอาหารท้องถิ่นภูเก็ต หมายถึง ลักษณะของตนเองที่มีความเฉพาะตัว ที่ต้องการให้ผู้คนรับรู้ มองเห็นและจดจำได้สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามความจริงที่ปรากฏตามมิติต่าง ต่าง ๆ ดังนั้น เมื่อยุคสมัยเปลี่ยนไปตามมิติของกาลเวลา ความเป็นอัตลักษณ์ของอาหารบาบ๋า - เพอรานากัน ย่อมมีการเปลี่ยนแปลงได้เช่นกัน ส่วนที่ไม่เปลี่ยนแปลง นั่นคือความเป็นเอกลักษณ์ (Uniqueness) ซึ่งเป็นลักษณะที่โดดเด่นเน้นลักษณะที่เป็นหนึ่งเดียวเป็นสิ่งที่ตายตัวไม่สามารถ เปลี่ยนแปลงได้ (พัชรี ตั้งตระกูล และคณะ, 2561)

อาหารท้องถิ่นภูเก็ตบาบ๋า – เพอรานากัน เป็นอาหารของชาวบาบ๋า ซึ่งมีบรรพบุรุษเป็นชาวจีนฮกเกี้ยนที่เดินทางอพยพโดยเรือสำเภามาจากมณฑลตอนใต้ของจีน มาสมรสกับคนท้องถิ่น จากรายงานการรวบรวมข้อมูล เรื่องภูมิปัญญาอาหารบาบ๋า - เพอรานากัน โดย นพ.โกศล แต่งอุทัย และคณะ กล่าวว่า กำเนิดของอาหารบาบ๋า – เพอรานากันเป็นเรื่องราวที่ลึกลับ เช่นเดียวกับอาหารของชนชาติต่าง ๆ ด้วยมีวิวัฒนาการมาหลายยุคหลายสมัย จนปัจจุบันก็ยังไม่หยุดนิ่งที่จะพัฒนาไปตามศิลปะของผู้ปรุง และความพึงพอใจของผู้บริโภค อาหารบาบ๋า – เพอรานากันมีอัตลักษณ์เฉพาะตัว มีชื่อตามภาษาท้องถิ่น มีรสชาติกลมกล่อมไม่จัดจ้านเท่าอาหารปักษ์ใต้ทั่วไป อุดมด้วยคุณค่าทางโภชนาการของวัตถุดิบท้องถิ่นเป็นอาหารที่ได้รับการผสมผสานทางวัฒนธรรมของชาวพื้นเมืองและชาวจีนฮกเกี้ยนเนื่องจากวัตถุดิบที่นำมาใช้ในการปรุงอาหารแตกต่างกัน จึงต้องมีการประยุกต์เลือกใช้วัตถุดิบที่มีในท้องถิ่นมาประกอบอาหาร โดยนำส่วนประกอบของวัฒนธรรมอาหารจีน ได้แก่ หมู ซีอิ้ว เต้าเจี้ยวและเต้าหู้ยี้ มาปรุงกับวัตถุดิบและเครื่องปรุงในท้องถิ่นนั้น ๆ ซึ่งได้แก่ กุ้ง ปลาทะเล กะปิ เคยเค็ม กะทิ น้ำมะขาม น้ำตาลมะพร้าว และผักต่าง ๆ ฯลฯ ประกอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กับองค์ความรู้ด้านสมุนไพรโบราณทั้งไทย จีน มุสลิม เนื่องจากวัฒนธรรมของชนกลุ่มนี้เป็นส่วนหนึ่งของประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรมของคาบสมุทรมาลายู อาจารย์ศรีสมร คงพันธ์ ผู้เชี่ยวชาญอาหารไทย กล่าวไว้ในหนังสือวัฒนธรรมอาหารไทยจากอดีตสู่ปัจจุบันว่า “คนโบราณเขาคิดทุกอย่างเอาไว้ดีแล้ว แต่คนสมัยนี้มีก๋ายไม่เห็นคุณค่าบรรพบุรุษได้คิดวิธีการปรุงอาหารดีแล้วและเป็นวิทยาศาสตร์ เพราะได้ลองผิดลองถูกจนได้รสอร่อยถูกปาก รวมไปถึงคุณค่าทางโภชนาการการปรุงอาหารของคนรุ่นใหม่ที่ไม่คำนึงถึงสูตรดั้งเดิมจึงถือเป็นการทำลายคุณค่าอาหารและภูมิปัญญาดั้งเดิม” (ลินาภูศิริสุนทร, 2555)

ดังนั้นการสืบทอดภูมิปัญญาวัฒนธรรมทางด้านอาหารบาบ๋า - เพอรานากัน จึงให้ความสำคัญกับวิธีการปรุงอาหารตามแบบฉบับสูตรดั้งเดิมและมีการศึกษาความแท้ ความเป็นเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ของอาหารท้องถิ่นภูเก็ต โดยให้ความสำคัญกับสูตรอาหารดั้งเดิมที่บรรพบุรุษที่ได้คิดวิธีการปรุงอาหาร การเลือกวัตถุดิบมาเป็นองค์ประกอบหลักที่สำคัญในอาหารท้องถิ่นภูเก็ต การศึกษางานวิจัยนี้จึงมีการวิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูลเชิงสุขภาพด้วยการใช้องค์ความรู้ทางวิทยาศาสตร์การอาหารสามารถยืนยัน และแสดงให้เห็นถึงคุณประโยชน์ทางโภชนาการของอาหารท้องถิ่นภูเก็ตแต่ละชนิดที่บรรพบุรุษชาวบาบ๋า - เพอรานากันได้คิดค้น และผสมผสานวัฒนธรรมอาหารมาในแบบฉบับภูมิปัญญาอาหารท้องถิ่น

### 2.2.1 อาหารท้องถิ่นภูเก็ต ความเป็นอัตลักษณ์ของอาหารบาบ๋า - เพอรานากัน

อาหารบาบ๋า - เพอรานากัน หมายถึง อาหารพื้นเมืองของชาวบาบ๋า - เพอรานากัน ผู้กำเนิดจากบรรพบุรุษชาวจีนโพ้นทะเลมาสมรสกับชาวไทยท้องถิ่น แถบจังหวัดภาคใต้ชายฝั่งทะเลอันดามัน ตามสายแร่ดีบุก ความเจริญทางเศรษฐกิจจากการทำเหมืองแร่ดีบุกในท้องถิ่น ก่อเกิดพหุสังคมที่มีนักเดินทางชาติพันธุ์ต่าง ๆ มาแวะเยือน ค้าขาย หรืออยู่อาศัยจำนวนมาก ได้กำเนิดอาหารบาบ๋า - เพอรานากันที่หล่อหลอมศิลปะเด่นในการปรุงอาหารของชาติพันธุ์ต่าง ๆ กว่า 100 ปี ([www.ich.culture.go.th](http://www.ich.culture.go.th), 2564)

อาหารบาบ๋า - เพอรานากัน มีอัตลักษณ์เฉพาะตัวรสชาติกลมกล่อมไม่จัดจ้านเท่าอาหารปักชี่ได้ทั่วไป อุดมด้วยคุณค่าทางโภชนาการจากวัตถุดิบท้องถิ่น เครื่องปรุงที่หลากหลายเกิดเป็นอาหารคาวหวานกว่า 300 ชนิด อาทิ “หมีผัดฮกเกี้ยน” ที่มีส่วนผสมของอาหารทะเล (ชาวประมงพื้นเมืองดั้งเดิม) กับเส้นหมี (ผลิตในท้องถิ่น) และหมู (วัฒนธรรมจีน) “หมีไทย” (จากหมีกะทิชาวสยามเป็นหมีคลุกชีอิ้ว) “โอด้าว” เป็นหอยทอดผสมเผือกสูตรมลายู - จีน “น้ำซุบ” (น้ำพริก) หย่าที่ปรุงจากกุ้งสด กุ้งเคย (กะปิพื้นเมือง) พริกขี้หนู มะนาว “ข้าวยาไบพาโหม” ฯลฯ อาหารชนิดอื่น ๆ ที่เป็นจุดเด่นของอาหารบาบ๋า - เพอรานากัน ได้แก่ หมูฮ้อง อาจาด เปือทอด คั่วบังก้วน เป็นต้น

ประเภทของหวาน เช่น ข้าวเหนียวหีบ ปักถ่องโก้ ขนมห่อ เป็นต้น ประเภทของหวานเครื่องดื่ม เช่น ตูโบ้ โอวเอว โกปี้ภูเก็ต เป็นต้น ในงานเทศกาลต่าง ๆ ตามความเชื่อดั้งเดิมของชาวบาบ๋า - เพอรานากัน เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์อื่นใด ๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้













กันนั้นจะมีการปรุงอาหารพิเศษ เช่นในงานพิธีต่อจะมีการทำขนมเต่าแดงตัวใหญ่ที่เรียกว่า “ตัวกู่” งานเทศกาลกินผักก็มีการปรุงอาหารจากพืชผัก งดเนื้อสัตว์และอาหารที่ส่งกลิ่นฉุน ในพิธีวิวาห์จะมี วัน “ทำหมนสด” เช่น การร่วมกันกวนกันแม่ (กะละแม) เหนียวหีบ เป็นต้น สำหรับการแจ้งทารกเกิดใหม่ครบเดือนแก่เพื่อนบ้านจะมีการทำ “อ๊วปิ่ง” แจก หากเพื่อฟื้นฟูสุขภาพคนป่วยมีการปรุง “ซิบจ้วน” เป็นต้น ชาวบ่า - เพอรานากันชุมชนย่านเมืองเก่าภูเก็ต กะทู้ เชียงทะเล ตะกั่วป่า (พังงา) กระบี่ ระนอง ตรัง สตูล เป็นกลุ่มที่ยังรักษาวัฒนธรรมอาหารเหล่านี้มาจนปัจจุบัน ความรู้ในการปรุงอาหารบ่า - เพอรานากันมักจะเป็นเคล็ดลับถ่ายทอดผ่านลูกหลานในครอบครัวตนเอง จึงอาจมีการสูญหายหรือผิดเพี้ยนไปตามกาลเวลา ด้วยวัตถุประสงค์ที่ป้องกันอันตรายในพื้นที่ธรรมชาติจากการรุกรานของชุมชนเมืองหรือแหล่งท่องเที่ยว วิธีชีวิตในปัจจุบันที่เร่งรีบหรือการประหยัดต้นทุน เพิ่มกำไร ทำลายกระบวนการและผลผลิตอาหารตามธรรมเนียมวัฒนธรรมดั้งเดิมให้เสื่อมหรือหายไป การอนุรักษ์อาหารบ่า - เพอรานากัน จะเป็นการรักษาไว้ซึ่งขนบธรรมเนียมดั้งเดิม สายใยเชื่อมความสัมพันธ์จากสมาชิกในครอบครัวสู่ชุมชน ให้เป็นมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมสำคัญที่แสดงให้ทราบถึงความเป็น “คนบ่า” ตราบจนปัจจุบัน (www.ich.culture.go.th, 2564)

ตารางที่ 2.1 สรุปรายชื่ออาหารท้องถิ่นภูเก็ต ที่เกี่ยวข้องและนำข้อมูลมาปรับใช้ในงานวิจัย

ประเภทอาหารคาว		ประเภทอาหารหวาน
1. แกงส้มปลาสร้อยประด	16. กะหรี่ปั๊พผัด	1. ตู๋โป๊
		
2. แกงยาคัดหมูสามชั้น	17. หมี่ฮกเกี้ยนน้ำ	2. บี้ถ่ายบัก
		













เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2.1 (ต่อ)

ประเภทอาหารคาว		ประเภทอาหารหวาน
<p>3. แกงตุ๋ม</p> 	<p>18. หมี่ฮกเกี้ยนผัด</p> 	<p>3. โอเอ๋ว</p> 
<p>4. ต้มกะทิผักเหลียง</p> 	<p>19. หมี่สั่ว</p> 	<p>4. เปาล้าง หรือปาวล้าง</p> 
<p>5. กุ้งมะขาม</p> 	<p>20. หมี่ไทยภูเก็ต</p> 	<p>5. เหนียวหีบ</p> 
<p>6. หมูฮ้อย</p> 	<p>21. หมี่หุ่นบะฉ่าง น้ำซุปลากราดูกหมู</p> 	<p>6. อังกุ๋</p> 













เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2.1 (ต่อ)

ประเภทอาหารคาว		ประเภทอาหารหวาน
<p>7. หมูผัดเคยเค็ม</p> 	<p>22. โอ๊ต้าว</p> 	<p>7. ขนมจี๊</p> 
<p>8. ผัดบั้งกวน (ผัดมันแกวแบบ ภูเก็ต)</p> 	<p>23. ข้างย่าใบพาโหม</p> 	<p>8. ขนมพริก</p> 
<p>9. น้ำชุบควั</p> 	<p>24. โล๊ะ</p> 	<p>9. ผ่างเปี้ยะ</p> 
<p>10. ลูกชิ้นภูเก็ต</p> 	<p>25. เกี้ยนทอด</p> 	<p>10. อาโป้ง</p> 

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2.1 (ต่อ)

ประเภทอาหารคาว		ประเภทอาหารหวาน
<p>11. เป็๋อทอด</p> 	<p>26. ป๊ะจ่าง</p> 	<p>11. เต้าส้อ</p> 
<p>12. เคยเค็มอี๊ก</p> 	<p>27. ฮูแซ่</p> 	<p>12. ขนมงาฟอง (ขนมหม้อ หลาว)</p> 
<p>13. น้ำซุบหย่า</p> 	<p>29. เกี่ยมโก้ย</p> 	<p>13. ปี่โกหมอย (ข้าวเหนียวดำ ราดน้ำกะทิ)</p> 
<p>14. บะกุดเต้</p> 	<p>29. ปอเปี๊ยะฮกเกี้ยน</p> 	<p>14. โถ้ยเป่งก้า (บัวปิ่นมันสำปะหลัง)</p> 

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ตารางที่ 2.1 (ต่อ)

ประเภทอาหารคาว		ประเภทอาหารหวาน
15. น้ำพริกกุ้งสด 	30. อั่วปิ้ง 	15. ฮวดโก้ย 

### 2.2.2 เส้นทางอาหารท้องถิ่นที่เหมาะสมกับการท่องเที่ยว

การท่องเที่ยวเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมที่มีขนาดใหญ่ และยังเป็นอุตสาหกรรมที่มีการเติบโตเร็วสามารถสร้างรายได้หลักให้กับประเทศได้เป็นอย่างมาก ทำให้ก่อเกิดการหมุนเวียนและการกระตุ้นให้เกิดการขยายตัวทางเศรษฐกิจในประเทศได้อีกทางหนึ่ง การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (Cultural Tourism) เป็นส่วนหนึ่งของการท่องเที่ยวที่ซึ่งกำลังได้รับความนิยมมากขึ้นเรื่อย ๆ ในหมู่นักท่องเที่ยวจากทั่วโลก โดย ชาญวิทย์ เกษตรศิริ (2547) ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไว้ว่าเป็นวิธีการศึกษาประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมผ่านการเดินทางท่องเที่ยวเป็นการท่องเที่ยวที่เน้นการพัฒนาด้านภูมิปัญญาสร้างสรรค์เคารพต่อสิ่งแวดล้อมวัฒนธรรมและวิถีชีวิตผู้คนสามารถกล่าวได้ว่าการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม คือการท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้ผู้อื่น และย้อนกลับมามองตนเองอย่างเข้าใจความเกี่ยวพันของสิ่งต่าง ๆ ในโลกที่มีความเกี่ยวโยงพึ่งพาไม่สามารถแยกออกจากกันได้เราอาจกล่าวได้ว่า การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เป็นการท่องเที่ยวที่เน้นการเจาะลึกลงไปสู่การชื่นชม และซึมซับวัฒนธรรมในท้องถิ่นนั้น ๆ ไม่ว่าจะเป็นวิถีการดำเนินชีวิตของคน ศาสนา ประวัติศาสตร์ ศิลปะ สถาปัตยกรรม โบราณสถาน โบราณวัตถุ รวมไปถึงประเพณีและสิ่งต่าง ๆ ที่แสดงถึงความเชื่อ มุมมองความคิด ความศรัทธา ซึ่งถูกหล่อหลอมขึ้นมาในท้องถิ่นตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน นักท่องเที่ยวที่นิยมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมนั้นมักจะมองหาประสบการณ์ซึ่งทรงคุณค่ามากกว่าการเยี่ยมชมสถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญ ๆ เพียงผิวเผิน พวกเขาเหล่านั้นต้องการจะลงไปสัมผัสกับขนบธรรมเนียมซึ่งแตกต่างไปจากสิ่งที่ตนเองเคยประสบพบเจอมา เช่น การพูดคุยหรือใช้ชีวิตร่วมกับคนในท้องถิ่น การมีส่วนร่วมในงานประเพณี การเยี่ยมชมการแสดงศิลปวัฒนธรรม ตลาดสินค้าพื้นเมือง รวมไปถึงการลิ้มลองอาหารท้องถิ่น ซึ่ง “อาหาร” เป็นหนึ่งในองค์ประกอบสำคัญยิ่งของวัฒนธรรม ที่สามารถแสดงออกถึงเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ของพื้นที่นั้น ๆ อีกด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ดังนั้นเส้นทางอาหารที่เหมาะสมกับการท่องเที่ยว ต้องผสมผสานระหว่างธรรมชาติของพื้นที่ วิถีชีวิต วัฒนธรรม การเข้าถึง และเอกลักษณ์เฉพาะพื้นที่ รวมกันเป็นประสบการณ์ให้กับนักท่องเที่ยว โดยเฉพาะรสชาติของอาหารท้องถิ่น การได้เรียนรู้และลงมือทำซึ่งถือว่าเป็นการสร้างประสบการณ์ที่ประทับใจให้กับนักท่องเที่ยว

## 2.3 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมผู้บริโภค

Laksitanon (2001) และ Santiwong (n.d., ascited in Wiriyakijpatthana, 2007) บอกความหมายของพฤติกรรมของผู้บริโภค (consumer behavior) คือ ความประพฤติของบุคคลใดบุคคลหนึ่งซึ่งเกี่ยวเนื่องโดยตรงกับการจัดหาแล้วก็การใช้สินค้า มีความหมายรวมทั้งกระบวนการตัดสินใจซึ่งเกิดขึ้นก่อนแล้วก็มีส่วนสำหรับการกำหนดให้เกิดการปฏิบัติ โดย พฤติกรรมต่าง ๆ ของการบริโภคเป็น “กิจกรรมที่บุคคลปฏิบัติเพื่อได้สินค้าหรือบริการมาเพื่อบริโภคตลอดจนรวมทั้งการบริโภคด้วย” (Jatulongkhakul, 2006) เหมือนกันกับ Hoyer and MacInnis (n.d., as cited in Meejinda, 2010) แล้วก็ Solomon (2009, as cited in Smithkrai, 2557) ซึ่งบอกว่า พฤติกรรมของผู้บริโภคเป็นการปฏิบัติของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับการจัดหา การตัดสินใจเลือก การซื้อ การใช้ แล้วก็การจัดการที่เหลือตอนหลังการบริโภคสินค้า / บริการที่จะตอบสนองสิ่งที่ต้องการของคนซื้อ ในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง

สรุปได้ว่า พฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการบริโภค เป็นกิจกรรมทั้งหมดทั้งปวงของนักเดินทางที่เกี่ยวข้องกับการซื้อ การกิน หรือรวมถึงอารมณ์จิตใจที่มีการสนองตอบเชิงความประพฤติปฏิบัติที่เกิดขึ้น โดยมีต้นสายปลายเหตุมาจากอิทธิพลต่อพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการบริโภคอาหารในสถานที่ท่องเที่ยว มี 5 สาเหตุ เช่น ปัจจัยทางวัฒนธรรมและกึ่งศาสนา ปัจจัยด้านสังคม ลักษณะอาหารที่คุ้นเคย ประสบการณ์ก่อนหน้า และที่สิ่งจูงใจ โดยพบว่า ปัจจัยด้านสิ่งจูงใจที่ทรงอิทธิพลต่อพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการบริโภคอาหารสำหรับการท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยว มี 5 มิติ เช่น สัญลักษณ์ การหลีกเลี่ยงจากชีวิตประจำวัน ความต่าง ความเกี่ยวเนื่อง รวมทั้งความสุข (Mak, Lumbers, Eves, & Chang, 2012)

### 2.3.1 แรงจูงใจในการท่องเที่ยว

แรงจูงใจ (motivation) เป็นความจำเป็นที่ขับให้บุคคลทำสิ่งใด ๆ ให้บรรลุสิ่งที่ตนอยากได้ (Moutinho, 2000) เป็นความอยากที่มีแรงกระตุ้นเพียงพอที่จะชักจูงให้บุคคลตอบสนองในสิ่งที่ต้องการเพื่อกำเนิดความพอใจ มีการระบุแนวทางที่ชี้เฉพาะของการโต้ตอบนั้น รวมทั้งแรงกระตุ้นส่งเสริมด้านในนี้ไม่อาจจะสังเกตได้ (Armstrong & Kotler, 2012)

แรงจูงใจสำหรับการท่องเที่ยวเป็นสิ่งที่เป็นตัวกระตุ้นให้นักท่องเที่ยวเริ่มเดินทางท่องเที่ยว เพื่อทำให้ทำตามที่ต้องการของตน (Goeldner & Ritchie, 2012) เป็นเหตุผลเบื้องต้นของพฤติกรรมการเดินทางที่สำคัญ แล้วก็มีหน้าที่สำหรับการทำความเข้าใจวิธีการตัดสินใจของนักเดินทางตลอดจนการประมาณความพอใจสำหรับการท่องเที่ยวของนักเดินทาง (Snepenger, King, Marshall & Uysal, 2006) ซึ่งแรงบันดาลใจของนักเดินทาง สามารถแบ่งออกเป็น 2 สาเหตุ เป็นต้นว่า ปัจจัยภายในจากตัวนักเดินทางหรือเหตุผลเสริม และต้นเหตุดึงดูดใจจากจุดมุ่งหมายหรือปัจจัยดึงดูด (ณัฐริดา มงคลศิริ และรุ่งเรืองชัย เอกมากว้างใหญ่, 2561)

### 2.3.2 ปัจจัยผลักดัน

ปัจจัยผลักดันหมายถึงแรงขับเคลื่อนจิตวิทยาของพฤติกรรม ดังเช่น ความมุ่งมาดปรารถนาที่จะแอบหนีสิ่งรบกวน ความต้องการพักผ่อน หรือ ผจญภัย (Wu & Pearce, 2014) ซึ่ง Crompton (1979) กล่าวว่า ต้นเหตุผลักดันนี้เป็นแรงกระตุ้นที่มาจากสิ่งที่ต้องการด้านในตัวบุคคล อันเป็นต้นสายปลายเหตุหรือปัจจัยข้างในตัวบุคคลที่ทำให้นักเดินทางนั้นอยากเดินทางเพื่อการท่องเที่ยว

สรุปได้ว่า เหตุส่งเสริมหมายถึง “กำลังขับเคลื่อนจิตวิทยาจากด้านในตัวบุคคล ที่มีผลต่อการแสดงออกทางพฤติกรรมของบุคคลให้ออกไปแสวงหาสถานที่เที่ยว กิจกรรม หรือแหล่งพักผ่อนที่ตอบสนองในสิ่งที่ต้องการของตัวเอง” การเรียนรู้งานศึกษาค้นคว้าและทำการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจสำหรับการท่องเที่ยว และก็สาเหตุที่มีผลต่อการบริโภคอาหารท้องถิ่นแล้วก็เครื่องดื่มในจุดมุ่งหมายนักวิชาการ Kim, Eves, & Scarles (2009) ได้เรียนรู้และก็พบว่า แรงจูงใจทางด้านบริโภคอาหารท้องถิ่นของนักเดินทางแบ่งเป็น 3 ปัจจัยเป็นปัจจัยที่สร้างแรงจูงใจ เช่น ด้านการหนีจากชีวิตประจำวันและการศึกษาประสบการณ์จริง เหตุทางด้านประชากรศาสตร์และสาเหตุด้านร่างกาย (ณัฐริดา มงคลศิริ และเจริญชัย เอกมาไพศาล, 2561)

#### 1. การหนีจากชีวิตประจำวัน

สิ่งจูงใจสำหรับการเดินทางพักผ่อนด้านการหลบหนีจากการใช้ชีวิตประจำวัน เป็นการหนีจากสิ่งแวดล้อมที่น่าเบื่อรวมทั้งเลี่ยงการติดต่อกับผู้คน (Caber & Albayrak, 2016) ซึ่ง Park et al. (2015) ได้กล่าวเพิ่มว่า การเดินทางของนักท่องเที่ยวมาจากความอยากหนีจากชีวิตประจำวันและการต้องการการคลายเครียดไม่ว่าจะด้วยการไปชื่นชมวัฒนธรรมท้องถิ่น วิธีการสำหรับเลือกซื้อสินค้าท้องถิ่น หรือการทานอาหารประจำท้องถิ่นโดยมีสิ่งจูงใจในมิติที่ปรารถนาความต่างจากชีวิตประจำวัน หรือความต่างจากรสชาติอาหารที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน ดังนี้ การทานอาหารเป็นมิติหนึ่งของเหตุผลสนับสนุนสำหรับการดึงดูดใจให้นักท่องเที่ยวหนีจากการใช้ชีวิตประจำวัน โดยเดินทางเพื่อค้นหาอาหารที่มีรสชาติแตกต่างออกไป (Lin, 2014) เหมือนกันกับ Kim et al. (2009) ซึ่งได้พูดว่า แรงบันดาลใจที่มีผลต่อพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการบริโภคอาหารท้องถิ่นของ

นักเดินทางมีเหตุมาจากการอยากได้หลบซ่อนจากกิจวัตรที่ทำเป็นประจำหรือการเสาะหาประสบการณ์ที่ไม่เหมือนกับชีวิตประจำวันด้วยการชิมรสของอาหารท้องถิ่นที่แท้จริง

## 2. ความสนใจในอาหารเป็นพิเศษ

Tourism Authority of Thailand (2017b) พูดถึง ความสนใจในอาหารเป็นพิเศษ (foodie) โดยกล่าวว่า foodie หมายถึงคนที่มีความชอบรวมทั้งสนใจเรื่องอาหารมากเกินปกติ โดยชอบแสวงหาของกินแปลก ๆ ไม่หวั่นเกรงที่จะจำต้องทดลองทานอาหารแปลก ๆ ชอบศึกษาวัฒนธรรมท้องถิ่นผ่านอาหารท้องถิ่น ตั้งใจในทุก ๆ เนื้อหาของอาหาร เริ่มเดินทางท่องเที่ยวเพื่อตระเวนชิมอาหารตามสถานที่เฉพาะเพื่อได้ชิมเมนูอาหารนั้นโดยยิ่งไปกว่านั้น รวมถึงการพยายามถ่ายทอดประสบการณ์ของตนผ่านสื่อสังคมออนไลน์ให้คนอื่น ๆ ได้รู้ ดังนี้ กลุ่มของผู้คนซึ่งสนใจด้านอาหารเป็นพิเศษเป็นนักเดินทางผู้หลงใหลอาหารรวมทั้งมีอาหารเป็นเหตุผลหลักสำคัญสำหรับการเดินทาง ชอบเรียนรู้แล้วก็อยากมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมท้องถิ่นผ่านการทานอาหารท้องถิ่น โดยนักเดินทางกลุ่มนี้ไม่เกรงที่จะทดสอบทานอาหารใหม่ๆ และไม่ยึดติดกับรสชาติเดิมที่รู้จัก โดยอาหารนับว่าเป็นชีวิตจิตใจ รวมทั้งเป็นแหล่งสะสมเรื่องราวอันแสดงถึงเอกลักษณ์วัฒนธรรมของท้องถิ่นโดยการศึกษาวัฒนธรรมผ่านอาหารเป็นสิ่งที่สร้างเสริมประสบการณ์แล้วก็ตาม ความรู้สำหรับนักเดินทางกลุ่มนี้ (Kim et al., 2009; Yeoman & McMahon-Beatte, 2016)

สรุปได้ว่าสาเหตุสนับสนุนให้มีการหลบหนีจากชีวิตประจำวัน (escape) และความสนใจในอาหารเป็นพิเศษ (foodie) โดยสาเหตุหลักต้นด้านการหลบหนีจากชีวิตประจำวัน เป็นการแสดงออกของพฤติกรรมนักเดินทางที่มีสิ่งจูงใจจากความต้องการหนีสิ่งซ้ำซากในชีวิตประจำวัน ด้วยเหตุว่าอาหารที่รับประทานเป็นประจำ เมนูอาหารแบบเดิม ลักษณะอาหารแบบเดิม หรือสิ่งแวดล้อมการทานอาหารแบบเดิม ๆ ที่ส่งเสริมให้นักเดินทาง ๆ ไปทานอาหารริมทางท้องถิ่นในแหล่งต่าง ๆ ที่ไม่ใช่สิ่งแวดล้อมเดิม ๆ ส่วนปัจจัยส่งเสริมด้านความสนใจในอาหารเป็นพิเศษ หมายถึงการแสดงออกถึงความชอบรวมทั้งหลงใหลในอาหารมากยิ่งขึ้นกว่าระดับปกติ บรรณานามีประสบการณ์หรือสร้างประสบการณ์ใหม่ ๆ จากอาหารรวมทั้งต้องการทำความเข้าใจวัฒนธรรมผ่านการรับประทานอาหาร

### 2.3.3 ปัจจัยดึงดูด

ปัจจัยดึงดูดเป็นสาเหตุด้านจุดมุ่งหมายหรือสถานที่ท่องเที่ยวที่กระตุ้นให้นักเดินทางตัดสินใจเดินทางไปท่องเที่ยวยังสถานที่นั้น ๆ ไม่ว่าจะด้วยความน่าดึงดูดของตัวสถานที่ท่องเที่ยว ความสะดวกสบายสำหรับการเดินทางความหลากหลายของกิจกรรม ชื่อเสียง ภาพลักษณ์หรือข้อมูลทางการท่องเที่ยวของสถานที่ท่องเที่ยวนั้น (Dann, 1977) และเป็นสิ่งจูงใจหรือเหตุการณ์ภายนอก ดังเช่น คุณลักษณะจุดหมายปลายทางแล้วก็ส่วนประกอบเบื้องต้นด้านการกีฬา และการพักผ่อน (Wu & Pearce, 2014) สิ่งที่ต้องการบริโภคอาหารจากแหล่งผลิตอาหารโดยตรงอีกทั้งเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่โดยไม่ผ่านการอนุมัติใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การทำอาหาร วิชาความรู้ใหม่ด้านของกินและกึ่งขั้นตอนการทำอาหารในพื้นที่จุดหมายปลายทาง (Chang, Kivela, & Mak, 2011; Dimitrovski & Crespi-Vallbona, 2017)

สรุปได้ว่า ต้นเหตุผลักดัน มี คุณลักษณะทางประสาทสัมผัส (sensory attributes) ราคา รวมทั้งคุณภาพ (price, value and quality) ชนิดของอาหาร (food cuisine type) กรรมวิธีการประกอบอาหาร (methods of preparation and cooking) รวมทั้งภาพลักษณ์ (image) โดยต้นเหตุคุณสมบัติ 2 หัวข้อ คือทางประสาทสัมผัส รวมทั้งภาพลักษณ์ (ณัฐริดา มงคลศิริ และเจริญชัย เอกมาไพศาล, 2561)

#### 1. คุณลักษณะทางประสาทสัมผัส

สาเหตุคุณลักษณะทางประสาทสัมผัสอาหาร เป็นสาเหตุที่มีความซับซ้อน รวมทั้งมีส่วนเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมสังคมจิตวิทยาที่มีบทบาทในขั้นตอนตัดสินใจ ซึ่งโดยปกตินักวิจัยด้านอาหารเห็นพ้องต้องกันว่า สาเหตุพวกนี้สามารถแยกประเภทได้เป็น 3 ชนิดใหญ่ ๆ อาทิเช่น ด้านอาหารและสภาพแวดล้อม ด้านอาหารที่ก่อให้เกิดคุณสมบัติทางประสาทสัมผัส ดังเช่น กลิ่นรสเนื้อสัมผัสและลักษณะที่ปรากฏ รวมทั้งด้านสิ่งแวดล้อมที่มีผลกระทบต่อวัฒนธรรมสังคมเศรษฐกิจรวมทั้งกายภาพ

สรุปว่า สาเหตุคุณลักษณะทางประสาทสัมผัส สามารถดึงดูดให้นักเดินทางเดินทางเลือกซื้ออาหารในท้องถิ่นได้ โดยสาเหตุคุณสมบัติทางประสาทสัมผัสนี้ นับว่าเป็นประสบการณ์ด้านอาหารของนักเดินทาง ซึ่งได้รับประสบการณ์ผ่านทางจมูกเป็น การได้กลิ่น ทางตา เป็นการมองเห็นรูปลักษณ์ รวมทั้งผ่านทางลิ้นชิมรสชาติของอาหาร

#### 2. ภาพลักษณ์

ภาพลักษณ์เป็นสิ่งที่ประชากรหรือผู้ซื้อรับรู้เกี่ยวกับบริษัท องค์กร หรือผลิตภัณฑ์แล้วบริการขององค์กรโดย ภาพลักษณ์มีสาเหตุจากปัจจัยหลายประการที่อยู่ภายใต้การควบคุมของธุรกิจ (Kotler, 2000) มีความหมายต่อการทำงานด้านการตลาดรวมทั้งเกี่ยวเนื่องกับการประชาสัมพันธ์ที่สร้างเสริมภาพลักษณ์เชิงบวกของหน่วยงาน สถาบัน หรือองค์กร (good image) ในความคิดของประชากร เพื่อผลแห่งชื่อเสียง และความเชื่อถือศรัทธาจากประชาชนที่มีต่อองค์กรหรือสถาบัน (Laphiruttanakul, 1997) โดย Seo, Yun, and Kim (2017) ชี้แจงว่า ภาพลักษณ์ของอาหารในจุดมุ่งหมาย มีความเด่นและกึ่งชัดเจนในทางของความมีเอกลักษณ์ วัฒนธรรมประจำท้องถิ่นของอาหาร รวมทั้งยังสื่อความหมายรวมทั้งความตั้งใจในด้านของชื่อเสียงของจุดหมาย

## 2.4 แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบ

วิรัตน์ พิชญ์ไพฑูลย์ (2528) ได้บอกคำจำกัดความของการออกแบบว่า การใช้ความรู้สึนึกคิดในการสร้างสรรค์งานศิลปะ การจัดวัสดุรวมทั้งเครื่องมือเพื่อสร้างงานศิลปะที่มีรูปลักษณ์ให้

เหมาะสมกับหน้าที่ในด้านความงามและคุณประโยชน์หรือการสร้างสรรค์งานศิลปะบริสุทธิ์ที่มีเป้าหมายในด้านความงาม ความซาบซึ้ง ความรู้สึกสะเทือนใจ เพื่อเกิดความนิยมชมชอบ

ศิริพงษ์ พยอมแย้ม (2537) ได้ให้ความหมายของการออกแบบ (design) ซึ่งมีรากศัพท์มาจากภาษาละตินว่า "Designare" หมายถึง การกำหนดออกมาหรือขีดเขียนไว้เป้าหมายที่ได้แสดงออกมา อาจเป็นโครงการ รูปแบบ หรือแผนผัง โดยผู้ออกแบบได้กำหนดขึ้นมาด้วยการจัดทำทาง ถ้อยคำ เส้น สี แสง รูปร่าง โครงสร้าง ลักษณะพื้นผิวตามหลักเกณฑ์

วิบูล จันทรแย้ม (2546) ได้บอกคำจำกัดความของการออกแบบว่า การวางเป้าหมายการทำงาน และการสร้างสรรค์ผลงานขึ้นใหม่ หรือเป็นการดัดแปลงปรับปรุงแก้ไขปรับแต่งของเดิมให้ดีขึ้น โดยใช้องค์ประกอบของการออกแบบ และหลักการจัดส่วนประกอบเพื่อให้ผลงานที่เกิดขึ้นมีความงามหรือมีคุณประโยชน์ทางการใช้สอยก็ได้แล้วแต่เป้าหมายที่วางไว้

สรุปได้ว่าการออกแบบเป็นการคิดทำการสิ่งใดให้บรรลุจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยใช้องค์ประกอบทางศิลปะ เช่น เส้น สี รูปร่าง รูปทรง พื้นผิวที่ว่าง พื้นผิวประกอบพร้อมกันได้ผลงานนั้นเกิดความสวยงาม มีสุนทรียภาพ แล้วก็เกิดประโยชน์ใช้สอยจากที่กำหนดเป้าหมายไว้ หรือเป็นกระบวนการทางความคิดในอันที่วางแผนการเก็บรวบรวมองค์ประกอบทั้งหลายเข้าด้วยกันอย่างมีระบบเพื่อสร้างสรรค์ อย่างมีคุณภาพอีกทั้งในด้านประโยชน์ใช้สอยรวมทั้งด้านความสวยงามหรือให้บรรลุตามจุดหมายของการออกแบบที่ได้วางไว้

#### 2.4.1 การกำหนดสี

ชิเกโนบุ โคบายาชิ (Shigenobu Kobayashi, 1990) ได้กล่าวถึงการสร้างระบบ Color Image Scale ขึ้นมาเพื่อเป็นเครื่องมือในการแยกแยะคุณสมบัติต่าง ๆ ของสี โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ๆ ดังนี้ 1. chromatic เช่น สีแดง เหลือง ฟ้ำ และ 2. achromatic เช่น สีขาว สีดำ สีเทา ซึ่งในระบบของ Japanese Industrial Standard จะมีอยู่ 10 สีที่ใช้เป็นพื้นฐานในการผสมสีต่าง ๆ โดยสีแต่ละสีจะมีความแตกต่างของโทนสีด้วย 2 ปัจจัย คือ ความสว่างของสี หรือที่เรียกว่า Value และ ความอึมตัวของสี หรือที่เรียกว่า chroma

ระบบการไล่ระดับสีของชิเกโนบุ โคบายาชิ (Shigenobu Kobayashi) ขึ้นอยู่กับระยะห่างระหว่างสีในสเกลที่ส่งผลต่อภาพลักษณ์ของสี เช่น สีขาว สีแดง และสีดำ ที่มีระยะห่างที่ไกลจากกันทำให้ภาพลักษณ์ของสียิ่งแตกต่างกันมากขึ้น ในทางตรงข้าม สีที่มีระยะห่างใกล้เคียงกันก็จะให้ภาพลักษณ์ที่คล้ายคลึงกัน ซึ่งสามารถแบ่งเฉดและโทนสีได้ ดังนี้

Vivid tones คือ สีสด เป็นสีเดียวที่มีความอึมตัวของสีสูงที่สุด เป็นสีสด ให้ความรู้สึกมีชีวิตชีวา และดึงดูดความสนใจได้ดี

Bright tones คือ สีสว่าง เป็นสีเดียวที่ความสว่างของสีสูง เป็นสีที่สว่างใส ให้ความรู้สึกที่

อ่อนหวาน น่ารัก ช่างฝัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



สรุปความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพกับสีที่ชิเกโนบุ โคบายาชิ (Shigenobu Kobayashi) ยังได้อธิบายในการเลือกใช้สีให้ตรงตามบุคลิกภาพย่อยอีกจำนวนมาก ผลที่ปรากฏในหนังสือผู้วิจัยจะได้นำมาใช้เป็นคำตอบเรื่องสีต่อไป เพื่อใช้ในการสื่อสารและส่งเสริมภาพลักษณ์ของแอปพลิเคชันได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น

## 2.4.2 รูปแบบตัวอักษรและขนาด

ฟอนต์ (Font) หรือรูปแบบตัวอักษร มีอยู่จำนวนมากและก็หลายหมวดหมู่ หากลองเข้าไปมองแต่ละเว็บไซต์ จะมองเห็นความแตกต่างอย่างเห็นได้ชัด โดยเฉพาะอย่างยิ่งเว็บไซต์ต่างประเทศที่มีการใช้ภาษาอังกฤษเป็นหลัก บ้างก็มีการใช้มากกว่าหนึ่งฟอนต์ (Font) ใช้เพียงแค่ฟอนต์เดียวแต่หลายขนาด ฯลฯ (www.sennalabs.com, 2564) ซึ่งจะแบ่งเป็น 4 ส่วนใหญ่ ๆ ดังต่อไปนี้

### 1. รูปแบบหรือประเภทของฟอนต์ (Font Categories)

การออกแบบจำนวนมากทั้ง Graphics Design, Motion Design หรือ Web Design ล้วนแล้วแต่มี “ตัวอักษร” เป็นส่วนประกอบสำคัญสำหรับการช่วยทำให้การสื่อสารของนักออกแบบ แม้กระนั้นผลงานที่ยอดเยี่ยมและก็น่าจดจำส่วนมากย่อมไม่ใช่ผลงานที่ทำหน้าที่เพียงแค่การอ่านรวมทั้งสื่อความหมายเพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่ว่ามันยังจำเป็นต้องนำดึงดูดและมีความน่าสนใจไปพร้อม ๆ กัน รวมทั้งหากจะพูดถึงศาสตร์ที่ว่ากัน ด้วยการออกแบบ รวมทั้งตัวอักษร (www.beartheschool.com, 2561)

แบบตัวอักษรมีที่ใช้สำหรับการออกแบบ หรือการนำเสนอ โดยแต่ละ Font จะมีความต่างกันอีกทั้งทางด้านรูปแบบ ขนาด ความหนา แล้วก็ความกว้าง โดยการเลือกใช้งาน Font นั้นขึ้นกับความเหมาะสมของแต่ละประเภทงาน (www.blog.nextzy.me, 2563) Font มีหลายชนิดดังนี้

1.1 Serif Typeface มีลักษณะเป็น Font แบบที่มีขีดเล็ก ๆ ที่ปลายตัวอักษร เรียกอีกชื่อว่า Font แบบโรมัน เป็น Font แบบเริ่มแรก เหมาะกับการพิมพ์เนื้อความ เพราะว่าเชิงที่ปลายอักษรทำให้ไม่ยุ่งยากต่อการอ่าน หรืองานออกแบบที่ให้ความรู้สึก Classic

1.2 Sans serifs Typeface มีลักษณะเป็น Font เรียบสะอาด ๆ ไม่มีเชิงหรือขีดที่ปลายตัวอักษร เป็น Font ที่มองล้ำยุค ก็เลยเหมาะสมกับการใช้แรงงานบนหน้าเว็บไซต์หรืองานดิจิทัล หรืองานออกแบบที่ให้ความรู้สึก Modern

1.3 Handwritten Typeface มีลักษณะเป็น Font ที่มองไม่เป็นทางการ เนื่องจากดูอย่างก็ว่าเป็นการเขียนมากกว่าการพิมพ์ เหมาะสมใช้กับงานที่เน้นความรู้สึกสบาย ๆ เป็นกันเอง

1.4 Display Typeface มีลักษณะเป็น Font แบบ Display หรือ Font แบบ ประติษฐาน จุดแข็งของ Font ชนิดนี้คือแต่ละตัวอักษรจะถูกตกแต่งให้มีความสวยงามและก็เด่น ดังนั้นก็เลยเหมาะสมกับการนำไปใช้พาดหัวเรื่อง แต่ก็ไม่เหมาะสมกับการพิมพ์เนื้อความ

1.5 Monospace Typeface การกำหนดให้อักษรแต่ละตัวมีระยะห่างเสมอกันหมดไม่ว่าจะเป็น i หรือ m



ภาพที่ 2.3 รูปแบบหรือประเภทของฟอนต์ (Font Categories)

ที่มา : ที่มา : [www.blog.nextzy.me](http://www.blog.nextzy.me) (2563)

## 2. น้ำหนักของฟอนต์ (Font)

ฟอนต์ (Font) ที่เป็นแบบตัวอักษรเดียวกันแต่มีค่าน้ำหนักของฟอนต์ที่แตกต่างกัน จะก่อให้เกิดตัวอักษรที่มีความต่างกัน อีกทั้งทางด้านรูปแบบไม่ว่าจะเป็นขนาด ความหนา ความกว้าง และความเอียง ซึ่งโดยส่วนมากจะมองเห็นร่วมกัน 5 น้ำหนัก เป็นต้นว่า บางมาก (Thin) บาง (Light) ปกติ (Regular) หนา (Bold) และก็หนามาก (Black) ซึ่งค่าน้ำหนักของฟอนต์บางชุดก็สามารถทำให้ฟอนต์มองเปลี่ยนไปแบบคนละฟอนต์ ด้วยเหตุผลดังกล่าวเลือกใช้น้ำหนักที่พอดีแล้วก็เหมาะสมกับแต่ละส่วนงาน ([www.sennalabs.com](http://www.sennalabs.com), 2564)

## Sarabun

Thin	Extra Light	Light	Regular
Medium	Semibold	Bold	Extra Bold

ภาพที่ 2.4 น้ำหนักของฟอนต์ (Font)

ที่มา : [www.sennalabs.com](http://www.sennalabs.com) (2564)

### 3. ขนาดของฟอนต์ (Sizing)

ขนาดฟอนต์สำหรับเว็บไซต์ จะใช้หน่วย px (Pixel) ซึ่งเป็นหน่วยวัดบอกความสูงของฟอนต์ที่มองเห็นในจอ LCD ทุกรูปแบบ อาทิเช่น ฟอนต์ขนาด 12 px คือ ฟอนต์นี้มีความสูง 12 พิกเซลจากฐาน ฯลฯ โดยขนาดฟอนต์สำหรับเว็บไซต์คือ “16 px” ซึ่งเป็นขนาดเริ่มมาตรฐาน เหมาะสมทั้งบนจอแบบ Desktop Tablet แล้วก็ Mobile โดยขนาดฟอนต์ที่ใช้ก็จะสร้างเป็น Design System ชุดเดียวกัน รวมทั้งนำไปเลือกใช้ขนาดให้เหมาะสมกับแต่ละส่วน แต่ควรจะอยู่ที่ 4-6 ขนาด แต่ว่าทั้งนี้ก็ขึ้นกับงาน และก็ความเหมาะสม ([www.sennalabs.com](http://www.sennalabs.com), 2564) มีดังนี้

Main title 38 - 42 px

Title 24 - 28 px

Sub title 18 - 20 px

Body text 16 px

Details 12 px

Smallest text 10 px

ภาพที่ 2.5 ขนาดของฟอนต์ (Sizing)

ที่มา : [www.sennalabs.com](http://www.sennalabs.com) (2564)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4. ระยะห่างบรรทัด (Line-height / Line-spacing)

ระยะห่างของบรรทัด (Line-height / Line-spacing) ควรมีการเว้นให้พอดีเพราะว่าจะช่วยให้การอ่านเนื้อหาบนเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันง่ายขึ้น หากมีการเว้นห่างกันมากเกินไปจนความจำเป็นก็จะมองไม่เป็นเรื่องเดียวกัน หรือเว้นระยะน้อยเกินไปก็จะอ่านยากดูหนาแน่นจนเกินไป โดยเฉพาะกับภาษาไทยที่มีทั้งสระและวรรณยุกต์จึงต้องระวังเรื่องของระยะห่างบรรทัดให้พอเหมาะพอควรไม่ห่างและไม่ชิดกันจนเกินไป ซึ่งการจะคิด Line-height ของฟอนต์ โดยส่วนใหญ่ขั้นตอนการคำนวณจะนำขนาดของฟอนต์ที่ใช้ คูณกับ 1.5 อาทิเช่น ขนาดของฟอนต์อยู่ที่ 16 px ก็คือจะนำ  $16 * 1.5 = 24$  ซึ่งค่าที่ได้ก็คือจะเป็น Line-height ที่เหมาะสม แต่ว่าหากค่าที่ได้มาเป็นเลขคี่หรือเป็นเศษทศนิยมก็อย่าลืมนำปัดให้เป็นเลขคู่ เลขกลม ๆ ไม่เอาเศษทศนิยม เพื่อความเรียบร้อย แล้วก็จำได้ง่าย ซึ่งการคิด Line-height ตัวเลขที่นำไปคูณก็จำเป็นที่จะต้องขึ้นกับรูปแบบฟอนต์แต่ละชุดด้วย และพิจารณาชุดฟอนต์ที่ใช้คุณได้ตั้งแต่ 1.2 - 1.5 หรือตามความเหมาะสมของงาน ([www.sennalabs.com](http://www.sennalabs.com), 2564)

สรุปได้ว่าการเลือกองค์ประกอบรูปแบบตัวอักษรทางกราฟิกที่มีความแตกต่างในการใช้งาน ออกแบบและส่งผลต่อการออกแบบ ดังนั้นการนำข้อมูลในส่วนนี้ไปปรับใช้งานในแอปพลิเคชันบนมือถือสามารถจัดรูปแบบให้เหมาะสมตามความต้องการ ซึ่งนอกจากจะทำให้เกิดความสวยงามแล้ว และเพื่อใช้ในการเน้นความสำคัญของข้อมูลด้วย

#### 2.4.3 การใช้ภาพประกอบ

ภาพประกอบเป็นสิ่งที่ช่วยกระตุ้นความสนใจ รวมทั้งทำให้งานออกแบบน่าดึงดูดเพิ่มมากขึ้น เพราะผู้ใช้จะให้ความสนใจเบื้องต้นต่อภาพมากกว่าเนื้อหาที่ต้องอ่าน ใช้เวลาสำหรับการทำความเข้าใจน้อยกว่า โดยเหตุนี้ถ้าภาพที่ใช้ประกอบในการออกแบบมีคุณภาพสามารถสื่อความหมายได้ดี มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและจุดประสงค์ของการใช้สื่อสารจะมีประโยชน์ตามสิ่งที่ต้องการมากยิ่งขึ้น ([www.gotoknow.org](http://www.gotoknow.org), 2555)

##### 1. หลักการสำหรับการใช้ภาพประกอบ 5 ส่วนดังนี้

1.1 ดึงดูดความสนใจ คือ ธรรมชาติของมนุษย์จะชอบดูสิ่งสวยงาม ภาพประกอบที่ดีจะสื่อความหมายของเนื้อหา และดึงดูดสายตาของผู้อ่านให้นำไปสู่เนื้อหา

1.2 ประกอบเรื่อง คือ ความชัดเจนในรายละเอียด และเรื่องราวที่ต้องทำความเข้าใจโดยใช้ภาพประกอบ ดังเช่นว่า แผนที่ globe เครื่องยนต์ต่าง ๆ ภาพแผนภูมิแสดงสถิติ ซึ่งภาษาในการเขียนไม่อาจจะเล่าให้เห็นภาพได้ดีพอ

1.3 อธิบายเรื่อง คือ ภาพประกอบบางภาพบอกเรื่องราวของสถานการณ์ โดยมีคำอธิบายเพียงแค่ว่า น้อย ๆ คำบรรยายบางที่อาจเปลี่ยนเป็นส่วนประกอบ อาทิเช่น นิตยสารการตกแต่งบ้าน โปสเตอร์ภาพยนตร์ต่าง ๆ

1.4 แสดงความเกี่ยวเนื่องของเรื่องราว คือ ภาพที่อยากให้อ่านได้รับสัมผัสที่แสดงออก อาทิเช่น การเคลื่อนไหวของบุคคลสำคัญ สถานการณ์สะท้อนใจบางกรณีอาจจะเป็นภาพการ์ตูนก็ได้ เพราะว่าภาพพวกนี้สามารถสื่อความหมายได้มากกว่าการบรรยาย

1.5 ช่วยสำหรับการจัดหน้า คือ ทำให้หน้าแต่ละหน้ามีจุดสนใจ มีชีวิตชีวาดึงดูดความสนใจสู่รายละเอียดจะสังเกตเห็นได้ว่าสื่อสิ่งพิมพ์ที่ไม่มีภาพประกอบจะไม่ชักชวนให้ยกขึ้นมาอ่าน ในการออกแบบบางครั้งจะออกแบบตัวอักษรเอามาจัดวางเข้าเป็นชื่อเรื่องราวให้เกิดความสวยงามสามารถชดเชยภาพประกอบได้

## 2. เทคนิคการถ่ายภาพอาหารด้วยแสงธรรมชาติ

เยาวนารถ พันธุ์เพ็ง (2553) กล่าวว่า การถ่ายภาพอาหารให้ตรงกับวัตถุประสงค์ เพื่อเป็นการดึงดูดความสนใจให้ผู้ที่สนใจในภาพอาหารก่อนให้เกิดความรู้สึกอยากรับประทานอาหาร โดยการถ่ายภาพอาหารควรจะมีที่สวยงาม สดใหม่ สมจริง เกิดความน่ารับประทาน ภาพถ่ายภาพที่ปรากฏในชั้นอาจจะไม่จำเป็นต้องเป็นของจริงก็ได้

ฝ่ายภาพนิตยสาร Face (2549) กล่าวว่า การถ่ายภาพอาหารไม่ใช่สิ่งที่ยากเพราะภาพอาหารควรจะเน้นทั้งรูปร่าง สี สัน และรูปแบบได้เป็นอย่างดี จำเป็นต้องใช้ช่างภาพที่มีความสามารถเฉพาะด้าน ช่างภาพควรมีความสามารถออกแบบอาหารและเลือกฉากหลังให้ถูกต้อง การจัดแสงเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุด โดยส่วนมากแสงที่ใช้จะถูกส่องมาจากด้านบนของอาหาร โดยการจัดแสงไฟให้เกิดความแตกต่างระหว่างจุดเด่นและเงาดำ สำหรับการถ่ายภาพอาหารที่มีขนาดใหญ่บางครั้งต้องใช้ไฟดวงที่สองเพื่อลดความสว่างจ้าและทำให้รายละเอียดในเงาดำปรากฏขึ้นและบางครั้งแผ่นสะท้อนแสงสามารถช่วยได้

## 2.5 แนวคิดและทฤษฎีประสบการณ์ผู้ใช้

### 2.5.1 แนวคิดเกี่ยวกับประสบการณ์ผู้ใช้

ประสบการณ์ผู้ใช้ (User experience) หมายถึง พฤติกรรมของผู้บริโภคโดยมีการออกแบบให้ตอบสนองต่อความต้องการหรือการสร้างประสบการณ์ผู้ใช้เกิดความพึงพอใจต่อผู้บริโภคทำให้เกิดประสบการณ์การใช้ เกิดความรู้สึก มีปฏิสัมพันธ์กับชิ้นงาน และมีการออกแบบให้ใช้งานง่ายบรรลุจุดประสงค์ในการใช้งานทั้งหมด เป็นการสร้างความประทับใจให้กับผู้บริโภค และเพิ่มคุณค่าให้กับผลิตภัณฑ์ซึ่งจะส่งผลดีในเชิงพาณิชย์ต่อไป (ภัทร รุจยาชยะกูร, 2558) การออกแบบที่มุ่งสร้างประสบการณ์ที่ดีให้กับผู้บริโภค นั้นมาจากการวิเคราะห์ว่ามนุษย์เรานั้นมีความกังวลกับสิ่งที่ไม่พอดี

พอดีกับร่างกายประสาทสัมผัสหรือความรู้สึก ดังนั้นจากแนวความคิดนี้ความพอดีระหว่างผู้ใช้และผลงานออกแบบถือเป็นเรื่องสำคัญไม่ว่าจะ เป็นความพอดีทางกายภาพ ประสบการณ์ หรือความ

พอดีด้านประสาทสัมผัส เช่น การรับรู้ รูป รส กลิ่น เสียง ฯลฯ ผลงานออกแบบที่ดีจึงสมควรจะมี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์เพื่อการเรียนการสอน ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต

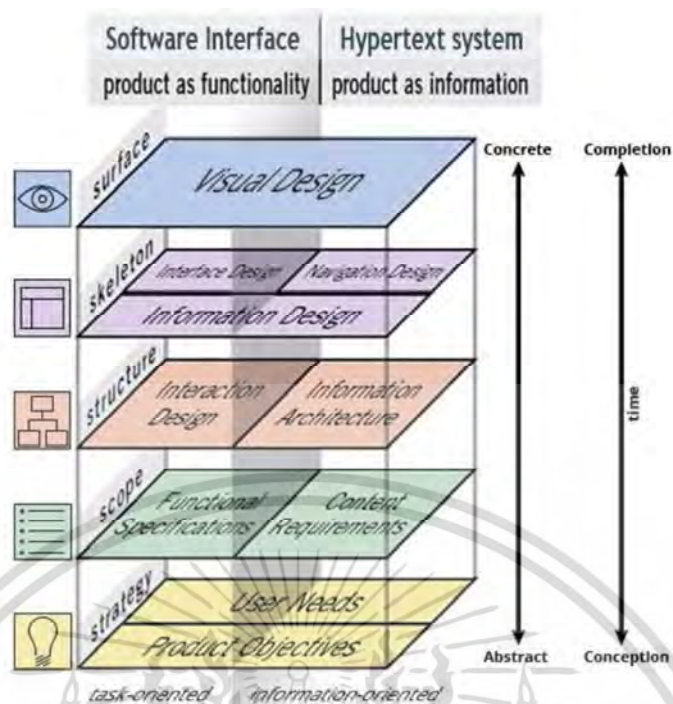
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความพอดีกับผู้ใช้ในทุก ๆ ด้าน และไม่เกิด ความตึงเครียดของจิตใจในการใช้ สามารถสื่อสารกับผู้ใช้ได้อย่างดี มีความเป็นธรรมชาติเพราะผู้ใช้อักไม่ต้องการเวลาไตร่ตรองมากในขณะที่ใช้งานและเวลาผลลัพธ์การใช้ต้องเป็นที่แม่นยำในจุดประสงค์ (James L. Adams, 2012)

ประสบการณ์ผู้ใช้เป็นการออกแบบ จากประสบการณ์ใช้งานจริง จำเป็นต้องรู้เรื่องความนึกคิด สิ่งที่ต้องการ พฤติกรรม ของผู้ใช้งาน จำเป็นจะต้องมีความสามารถในการสื่อสารที่ดี เข้าใจปัญหาที่ ทำ และตีโจทย์นั้นให้แตก เพื่อหาข้อมูลในเชิงลึกมากขึ้น มองว่าปัญหาอะไร พร้อมวิธีการแก้ไข ปัญหา สิ่งที่เกิดขึ้นได้จริงหรือไม่ ถ้าหากทำได้จริง ก็จะเริ่มดำเนินการสร้างระบบขึ้นมาเพื่อเริ่มออกแบบว่า จำเป็นจะต้องออกแบบอย่างไรให้ผู้ใช้งานเข้าใจ แล้วก็ใช้งานได้จริง (www.swiftlet.co.th, 2564)

การแบ่งองค์ประกอบของประสบการณ์ของผู้ใช้ตามรูปแบบ (User Experience Design Diagram) ดังกล่าวมีประโยชน์ต่อการช่วยวิเคราะห์ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ของผู้ใช้ (อรรถ เวศ บริรักษ์เลิศ, 2563) โดยแบ่ง 5 ระดับ ดังนี้

1. การวางแผนการ (Strategy) คือ เบื้องต้นขอบเขตของการออกแบบเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชัน ซึ่งไม่เพียงแต่ทำให้ผู้ใช้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ยังสามารถทำให้ผู้ใช้ได้รับผลดีจากการเข้าชมเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันได้สูงสุดด้วย
2. การสร้างขอบเขต (Scope) คือ รูปแบบกลุ่มข้อมูลที่มีฟังก์ชันเหมาะสมรวมทั้งมีความเป็นไปได้สำหรับการใช้งานบนเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชัน ซึ่งมีองค์ประกอบที่ดีสามารถทำให้ระบบขอบเขตได้อย่างมีคุณภาพ
3. การวางโครงสร้าง (Structure) คือ ลักษณะของการกำหนดระดับกรอบขอบเขตที่มีความเป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น ดังนี้ กรอบขอบเขตก็คือส่วนประกอบที่แสดงผลลัพธ์นั่นเอง
4. การออกแบบโครงร่าง (Skeleton) คือ รูปแบบตำแหน่งรวมทั้งการจัดวางองค์ประกอบบนหน้าเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชัน อาทิเช่น ปุ่มกดการควบคุม รูปภาพ ตัวอักษร เป็นต้น
5. การแสดงผล (Surface) คือ รูปแบบชุดหน้าเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันที่เห็นได้ในระดับแรก มีรูปภาพรวมทั้งตัวอักษร



ภาพที่ 2.6 องค์ประกอบของประสบการณ์ของผู้ใช้ (User Experience Design Diagram)

ที่มา : [www.medium.com](http://www.medium.com) (2563)

สรุปนิยามของประสบการณ์ผู้ใช้ คือ ประสบการณ์ของผู้ใช้งานในด้านความรู้สึกที่ตอบสนองต่อการใช้งานผลิตภัณฑ์ หรือระบบต่าง ๆ อย่างเช่น ความสะดวกสบาย ใช้งานง่าย ความสนุกสนาน จนเกิดเป็นความพึงพอใจสูงสุดหรือเกิดประสบการณ์ที่ดีของผู้ใช้งาน ดังนั้นนักออกแบบหรือนักพัฒนา จึงต้องทำการศึกษาวางแผนและประสานงานกัน

## 2.5.2 แนวคิดเกี่ยวกับส่วนที่ใช้ในการเชื่อมต่อกับผู้ใช้งาน

ส่วนที่ใช้ในการเชื่อมต่อกับผู้ใช้งาน (User Interface) หมายถึง ส่วนที่ใช้ในการเชื่อมต่อกับผู้ใช้งาน กล่าวคือ ส่วนที่ให้ผู้ใช้งานสามารถโต้ตอบกับการใช้งานผลิตภัณฑ์ได้ ซึ่งจะมุ่งเน้นไปที่เรื่องของหน้าตา การออกแบบ และการดีไซน์ ยกตัวอย่างเช่น หน้าจอ แพลตฟอร์ม เมนู ฟอนต์ต่าง ๆ การวางภาพ ขนาดตัวอักษร ปุ่ม แป้นพิมพ์ เสียง หรือแม้แต่แสงไฟ เป็นต้น สิ่งสำคัญสำหรับส่วนที่ใช้ในการเชื่อมต่อกับผู้ใช้งาน ก็คือดีไซน์ที่ดูสะอาด สวยงาม ดึงดูดใจ อีกทั้งต้องเข้าใจง่าย ใช้งานง่าย มีมาตรฐานและเป็นมิตรต่อผู้ใช้งาน นอกจากนี้ยังต้องมีฟังก์ชันที่น่าสนใจ มีภาษาภาพที่ทำให้เกิดความรู้สึกอยากจะทำ และที่สำคัญจะต้องมีความเป็นเอกลักษณ์ โดดเด่น แต่ก็ไม่ฉูดฉาดหรือต่างมากเกินไป ฉะนั้นอาจเปรียบได้ว่าส่วนที่ใช้ในการเชื่อมต่อกับผู้ใช้งาน คือ “ศาสตร์แห่งความสวยงาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

งาม” ที่จะมาเติมเต็มให้ประสบการณ์ผู้ใช้ ออกมาเป็นรูปร่างจนเกิดเป็นความประทับใจแรกที่ดีที่สุด สำหรับผู้ใช้งาน

ส่วนที่ใช้ในการเชื่อมต่อกับผู้ใช้งานจะเน้นย้ำองค์ประกอบและส่วนประกอบของการ ออกแบบ ยกตัวอย่างเช่น การออกแบบผลิตภัณฑ์แล้วก็บริการ ออกแบบแอปพลิเคชันและเว็บไซต์ โดยนำสิ่งที่ต้องการของผู้ใช้งานที่ได้ถูกวิเคราะห์จากประสบการณ์ผู้ใช้ มาออกแบบต่ออีกครั้ง เป็นการออกแบบที่เน้นการนำเสนอภาพที่มีส่วนประกอบต่าง ๆ ตัวอย่างเช่น การใช้โทนสี ต้นแบบ โครงสร้าง การวางรูปภาพ พื้นหลังที่ให้ความรู้สึกตามประเภทของธุรกิจ เน้นการที่ผู้ใช้งานมองเห็นและกั จำได้ง่าย จดจำจากลักษณะการใช้งาน และสีสำหรับในการใช้ ความเรียบร้อยของหน้าจอ อาทิเช่น สี เขียว ใช้กับคำสั่งตกลง สีแดง ใช้กับคำสั่งยกเลิก ฯลฯ (www.swiftlet.co.th, 2564)

ด้วยเหตุดังกล่าวส่วนที่ใช้ในการเชื่อมต่อกับผู้ใช้งาน จะมีตัวอักษร รูปภาพลายเส้น ภาพสาม มิติ เสียง วิดีโอ ภาพเคลื่อนไหว ฯลฯ ซึ่งการใส่องค์ประกอบต่าง ๆ จำเป็นต้องพิจารณาด้วยว่า เหมาะสมหรือมากเกินไปหรือไม่

กุลรัศมี ชีวินวนกิจกุล (2563) ได้กล่าวถึง “10 Usability Heuristic” เป็นหลักการออกแบบ ส่วนที่ใช้ในการเชื่อมต่อกับผู้ใช้งาน (User Interface) ให้มีการใช้งาน (Usability) ที่ดี 10 ข้อ ดังนี้

1. ระบบของคุณควรบอกสถานะที่กำลังเกิดขึ้น (Visibility of system status) ผู้ใช้สามารถ มีปฏิสัมพันธ์ ต่อการโต้ตอบอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น เปลี่ยนแปลงสถานะ, ตำแหน่ง หรือควรจะบอก ผู้ใช้ว่าในขณะนี้กำลังทำอะไรอยู่ ตอนไหนที่จำเป็นต้องคอยให้ระบบทำงาน ตอนไหนที่ระบบ ดำเนินงานเสร็จแล้ว

2. ควรใช้ภาษา สัญลักษณ์ และ คอนเซ็ปต์ที่คุ้นเคย (Match between system and the real world) การออกแบบโดยยึดตามสิ่งที่คนคุ้นเคยอยู่แล้ว เพราะว่าคนไม่ต้องศึกษาอะไรใหม่ รวมทั้งรู้เรื่องวิธีการใช้งานได้โดยทันที

3. มีอิสระ และทางออกให้ผู้ใช้งาน (User control and freedom) ตอนที่อยากจะ ย้อนกลับไปเวลากดหรือทำอะไรพลาดในระบบ ควรออกแบบให้ เว็บหรือแอปพลิเคชัน มีปุ่ม Back, Undo, Redo เสมอ ขณะที่ผู้ใช้ทำอะไรผิดพลาด ควรต้องมีทางออก หรือวิธีแก้ ที่ทำได้ทันทีโดยการ ที่ไม่ต้องผ่านขั้นตอนอะไรมาก

4. มีความสม่ำเสมอในภาษา และงานออกแบบ (Consistency and standards) การ ออกแบบควรจะให้ไปในทิศทางเดียวกัน หากปุ่มที่หนึ่งมีการออกแบบเป็นอย่างไร ปุ่มต่อไปก็ควร เหมือนกันหรือเป็นไปในรูปแบบเดียวกัน การใช้ Pattern ซ้ำ ๆ จะทำให้คนจำได้ว่าอะไรอยู่ตรงไหน

5. ป้องกันไม่ให้ผู้ใช้งานทำงานผิดพลาด (Error prevention) ออกแบบโดยจำกัดทางเลือก ผู้ใช้งาน ตรงไหนที่คิดว่าผู้ใช้ทำแล้วจะเจอ Error ก็ให้ไป block ช่องทางนั้น เช่น ถ้ามีช่องไหนที่ลื มกรอกข้อมูล เมื่อคลิกปุ่ม Submit มันจะขึ้น Error ดังนั้นในการออกแบบ ก็ไม่ควรทำให้ปุ่ม Submit ใช้งานได้ถ้ายังกรอกข้อมูลไม่สมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. ใช้ความเข้าใจ และไม่ต้องจำขั้นตอนเพื่อใช้งาน (Recognition rather than recall) พยายามอย่าให้ผู้ใช้งานต้องจำมาก ควรจะโชว์ข้อมูลบนหน้าจอแทนที่จะบังคับให้ผู้ใช้งานจดจำหรือจะต้องใช้เวลาคิดว่าข้อมูลคืออะไร

7. ต้องยืดหยุ่น และสามารถใช้งานได้ดี (Flexibility and efficiency of use) ควรจะออกแบบระบบให้เหมาะสมกับการใช้งานของผู้ใช้หลาย ๆ ระดับ โดย Novice User (ระดับเริ่มต้น) สามารถใช้งานฟังก์ชันตามแนวทางปกติได้ รวมทั้งมีทางเลือกให้ Pro User ใช้ฟังก์ชันในแนวทางที่มีประสิทธิภาพและรวดเร็วกว่า

8. กระชับ และข้อมูลไม่มากเกินไปจนความจำเป็น (Aesthetic and minimalist design) ออกแบบโดยเน้นความเรียบง่าย มีข้อมูล การตกแต่ง การเลือกใช้สีทุก ๆ อย่างเท่าที่จำเป็น ข้อมูลตรงไหนซ่อนได้ให้ซ่อนเอาไว้ภายใน Interaction

9. เมื่อระบบผิดพลาดควรแจ้ง และบอกวิธีแก้ไข (Errors recovery) ในเวลาที่ใช้พบเจอ Error message ต่าง ๆ ให้บอกผู้ใช้งานอย่างชัดเจนว่าผู้ใช้งานทำอะไรผิด (ด้วยคำพูดที่คนทั่วไปใช้กัน) และจะต้องทำอะไรถึงจะปรับแก้ได้

10. มีคู่มือการใช้งานที่ครบถ้วน และหาง่ายเมื่อต้องการ (Help and documentation) ถ้าเกิดระบบซับซ้อน บางทีอาจจะต้องมีลิงค์ที่สามารถเข้าไปอ่าน หรือดูวิดีโอได้ในเวลาที่ ผู้ใช้งานอยากได้การช่วยเหลือ

### 2.5.3 หลักการออกแบบส่วนต่อประสานกับผู้ใช้

การออกแบบส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ (User Interface Design) คือ การออกแบบส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ ระหว่างผู้ใช้กับอุปกรณ์ ซึ่งมีการออกแบบระบบที่จะต้องมีการตอบสนองกับผู้ใช้ (พงศธร ตั้งสะสม, 2559) ผู้ออกแบบจึงจำเป็นต้องนึกถึงเรื่องต่อไปนี้

1. ประเมินความสามารถผู้ใช้งาน เพราะว่าผู้ใช้งานมีความหลากหลาย การรู้จักผู้ใช้เป็นหลักการแรกที่จะจำเป็น (Hansen, 1971) แบ่งความถนัดผู้ใช้งานออกเป็น 3 ส่วนดังนี้

- 1.1 ผู้ใช้มือใหม่ (Novice or first-time user)
- 1.2 ผู้ใช้ระดับกลาง (Knowledgeable intermittent users)
- 1.3 ผู้ที่มีความเชี่ยวชาญ (Expert frequent user)

ถ้าเกิดจะออกแบบให้ใช้งานได้กับกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งจะเป็นเรื่องที่ไม่ยาก จำเป็นจะต้องออกแบบให้คนทั้งสามกลุ่มเข้าใจด้วยกันได้

2. อธิบายงาน นักออกแบบจะต้องอธิบายหน้าที่รวม อีกทั้งงานของระบบอย่างละเอียดก่อน แล้วเรียงลำดับว่างานไหนมีความสำคัญก่อนงานไหนสำคัญหลัง

3. เลือกแบบการมีปฏิสัมพันธ์ การปฏิสัมพันธ์มีได้หลายแบบอย่างนักออกแบบจำเป็นต้อง

เลือกอย่างเหมาะสม เป็นต้นว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1 การสัมผัสโดยตรง (Direct manipulation) ตัวอย่างเช่น การลากไอคอนไปใส่ถึงขยะ มีความหมายว่าต้องการลบ มีลักษณะเด่นเป็น ภาพแสดงถึงหน้าที่อย่างเห็นได้ชัด ทำความเข้าใจได้ง่าย จำได้ง่าย หลบเลี่ยงความผิดพลาด สนับสนุนการค้นหา แล้วก็ ทำให้เกิดการกระทำตาม มีข้อเสียเป็น สร้างยาก และก็อยากการแสดงผลที่เป็นกราฟิกและต้องอาศัยสิ่งชี้แนะ (เมาส์, พอยเตอร์)

3.2 การเลือกรายการอาหาร (Menu Selection) มีลักษณะเด่นเป็น ทำความเข้าใจได้ง่าย ลดการใช้คีย์บอร์ดเกิดการตัดสินใจที่มีส่วนประกอบ ลดการเกิดจุดบกพร่อง มีข้อเสียเป็น รายการอาหารที่มากไปทำให้การนำเสนอไม่ดี ทำให้ผู้ใช้งานที่คล่องใช้งานได้ช้าลง ใช้พื้นที่สำหรับการแสดงผลลัพท์

3.3 การเติมค่าลงในฟอร์ม (Form Fill in) มีลักษณะเด่นคือ ทำให้การกรอกข้อมูลมีความง่าย สามารถฝึกฝนได้โดยง่าย รวมถึงมีข้อเสนอแนะที่สะดวก ใช้พื้นที่แสดงผลลัพท์

3.4 ภาษาสั่งการ (Command Language) ได้แก่การใช้ตัวหนังสือในการสั่งการ โดยมากจะใช้กับผู้ใช้ที่มีความชำนาญ มีคุณลักษณะเด่นคือ ยืดหยุ่น ดึงดูดผู้ใช้ ผู้ใช้สามารถสร้างคำสั่งเองได้ มีข้อผิดพลาดได้ง่าย ต้องการการฝึกฝนและการจดจำสูง

3.5 ภาษาพูด หรือภาษาที่ใช้โดยธรรมชาติ (Natural Language) มีลักษณะเด่นก็คือ สร้างสาระสำคัญของระบบการเรียน จำต้องจำแนกบทสนทนา อาจไม่แสดงถึงรายละเอียด บางทีอาจจำเป็นต้องพิมพ์มาก และก็เดาไม่ได้

#### 2.5.4 การใช้กฎ 8 ข้อสำหรับการออกแบบหน้าจอ

กฎของการออกแบบ เป้าหมายที่สำคัญของการออกแบบปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับอุปกรณ์ (Ben, 2548) ประเภทของการออกแบบมี 8 ข้อดังต่อไปนี้

1. ทำให้เกิดความสม่ำเสมอ (Strive for consistency) ไม่ว่าจะเป็นรายการอาหาร ไอคอน สี แบบอย่าง ตัวหนังสือต่าง ๆ ควรมีความสม่ำเสมอเป็นแบบเดียวกัน ไม่ว่าจะเป็นเครื่องหมาย สี ขนาดที่ใช้ต้องเป็นชุดเดียวกัน

2. ให้ความพอใจกับผู้ใช้ (Cater to universal usability) คือ กลุ่มผู้ใช้บางที่อาจต้องการข้อมูลผู้ใช้งานมาให้ครอบคลุมทั้งสิ้น แล้วเลือกการออกแบบที่ผู้ใช้งานโดยมากถูกใจ

3. ให้ข้อมูลป้อนกลับเมื่อมีการปฏิสัมพันธ์ (Offer information feedback) คือ ข้อมูลป้อนกลับจะเป็นตัวกระตุ้นที่ดีสำหรับผู้ใช้งาน ให้คิดว่ากำลังได้ควบคุมและก็ได้กลับกับระบบอยู่

4. โต้ตอบโดยยืนยันการสิ้นสุด (Design dialog yield closure) คือ ออกแบบให้มีจุดเริ่มแรก ระหว่างกึ่งกลาง และจุดสุดท้าย

5. มีการปกป้องข้อผิดพลาดจากผู้ใช้งาน (Prevent error) คือ เมื่อมีการคลิกเมาส์ผิดที่ หรือ ป้อนข้อมูลผิด ระบบจะมีเนื้อความเตือนว่าผู้ใช้งานคีย์ข้อมูลผิดพลาด จะช่วยลดจุดผิดพลาดของข้อมูลได้มาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. อนุญาตให้กลับรายการได้ง่าย (Permit easy reversal of actions) คือ สามารถย้อนกลับมาได้ง่ายเพื่อปรับแต่งถ้าจุดผิดพลาด
7. ระบบมีการจัดแจงการควบคุมด้านใน (Support internal locus of control) คือ ต้องออกแบบให้มีการตอบโต้ของหน้าจอกับสิ่งที่ผู้ใช้ได้ปฏิบัติลงไปให้มีส่วนเกี่ยวข้องกัน
8. ลดความยาวของเวลาที่เสนอเนื้อหา (Reduce short - term memory load) เพื่อง่ายสำหรับการจดจำในความจำระยะสั้น

### 2.5.5 การออกแบบไอคอน

การออกแบบไอคอนเป็นขั้นตอนสำหรับการออกแบบสัญลักษณ์กราฟิกที่ใช้แสดงวัตถุสิ่งของ การกระทำแอปพลิเคชัน และอื่น ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้สัญลักษณ์ เพื่อสื่อความหมายในการทำงานให้ผู้ใช้รับรู้ด้วยเหตุนี้ การใช้สัญลักษณ์ที่เหมาะสม ชัดเจน รวมทั้งง่ายต่อการทำความเข้าใจจะผลักดันให้งานออกแบบเกิดความน่าดึงดูดใจมากขึ้น ประเภทของสัญลักษณ์มีส่วนสำคัญ (รัชนิพร แก้ววิชิต, 2561) โดยแบ่งออกเป็น 6 ประเภท ดังนี้

1. ภาษาภาพ (Pictograph) คือ ซึ่งเป็นสื่อกลางสำหรับการสื่อความหมายได้ โดยไม่มีตัวอักษรชี้แจง มีลักษณะเรียบง่ายรวมทั้งเป็นสากล อาทิเช่น ป้ายสัญญาณจราจร ป้ายบอกทิศทางตามสถานที่ต่าง ๆ
2. เครื่องหมายที่ไม่มีตัวอักษรสำหรับการสื่อความหมาย (Symbol) คือ เครื่องหมายของหน่วยงาน สถาบัน บริษัท อื่น ๆ อีกมากมาย สาเหตุของภาพเครื่องหมายบางครั้งก็อาจจะได้มาจากหลายทาง หรือบางทีอาจจะผลิตขึ้นจากนักออกแบบ
3. ภาพตัวอักษร (Letter Mark) คือ ภาพเครื่องหมายที่ใช้ตัวอักษรสำหรับการสื่อความหมาย โดยบางครั้งก็อาจจะหยิบชื่อ หรือ สโลแกนมาดัดแปลงทำตัวอักษรต่าง ๆ นิยมใช้เป็นสัญลักษณ์ทั่วไป
4. ภาพสัญลักษณ์ที่เป็นตัวอักษร (Logos) คือ อ่านออกเสียงเป็นคำ เป็นประโยคได้
5. ภาพสัญลักษณ์ที่มีการประสมประสานระหว่างภาพ (Combination Mark) คือ ตัวอักษรมาใช้งานด้วยกัน เพื่อสื่อความหมายจากที่ออกแบบไว้
6. เครื่องหมายการค้า (Trade Mark) คือ ภาพสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ชี้แจงมาทั้งหมด นำมาเลือกใช้ให้ตรงกับบุคลิกลักษณะของผลิตภัณฑ์

สรุปได้ว่าการออกแบบไอคอนเป็นแนวทางการออกแบบสัญลักษณ์กราฟิกที่ใช้แสดงวัตถุสิ่งของ การออกแบบจำเป็นจะต้องเรียบง่าย โดยนำเสนอความหมายที่เป็นสากลให้กับผู้ใช้ และก็ทำให้มีการเกิดความน่าดึงดูดใจ หรือการใช้คำสั่งต่าง ๆ ในอินเตอร์เฟซที่เข้าใจง่ายและสื่อความหมาย

## 2.5.6 การออกแบบโมบายแอปพลิเคชัน

โมบายแอปพลิเคชัน (เฉลิมพันธ์ ธโนปจัย, 2558) แบ่งออกได้ 3 ประเภท ตามการพัฒนา ดังต่อไปนี้

1. Native Application เป็น Application ที่ถูกปรับปรุงมาด้วย Library (ไลบรารี) หรือ SDK (เอส ดี เค) เป็นเครื่องมือที่เอาไว้สำหรับเขียนโปรแกรมหรือแอปพลิเคชัน ของ OS Mobile (โอ เอส โมบายล์) โดยเฉพาะอย่างยิ่ง Android (แอนดรอยด์) ใช้ Android SDK, IOS ใช้ Objective c, Windows Phone ใช้ C# ฯลฯ

จุดเด่นของ Native Application คือ ผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงได้ง่าย จาก Google Play หรือ App Store รวมทั้งการทำงานแบบไม่ต้อง เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตในบางแอปพลิเคชันทำให้ผู้ใช้งานสะดวก ในการใช้งานแอปพลิเคชันถ้าหากไม่มีสัญญาณอินเทอร์เน็ต รวมทั้งสะดวกในการให้ผู้ใช้งาน กล้องดิจิทัล, GPS และรายชื่อผู้ติดต่อ ในขณะที่ใช้งานแอปพลิเคชันได้อีก

2. Hybrid Application เป็น Application ที่ถูกพัฒนาขึ้นมาด้วยจุดมุ่งหมายที่ต้องการให้ สามารถ รันบนระบบปฏิบัติการได้ทุก OS โดยใช้ Framework เข้าช่วย เพื่อสามารถดำเนินงานได้ทุก ระบบปฏิบัติการ

จุดเด่นของ Hybrid Application คือ แอปพลิเคชันที่ถูกออกแบบมาให้รองรับ ระบบปฏิบัติการ ได้หลายแพลตฟอร์มในแอปพลิเคชันเดียว จึงมีลักษณะเด่นทำให้ผู้พัฒนาไม่ต้อง เสียเวลาในการเขียนชุดคำสั่ง สามารถใช้ได้ทุกแพลตฟอร์ม รวมทั้งเสียค่าใช้จ่ายน้อย

3. Web Application เป็น Application ที่ถูกเขียนขึ้นมาเพื่อเป็น Browser ในการใช้งาน เว็บเพจต่าง ๆ ซึ่งถูกปรับแต่งให้แสดงผลแต่บางส่วนที่จำเป็น เพื่อเป็นการลดทรัพยากรสำหรับการ ประเมินผล ของตัวเครื่องสมาร์ทโฟน หรือ แท็บเล็ต ทำให้โหลดหน้าเว็บไซต์ได้เร็วขึ้น อีกทั้งผู้ใช้งาน ยังสามารถใช้งานผ่านอินเทอร์เน็ตในความเร็วต่ำได้

จุดเด่นของ Web Application คือ ใช้งานง่ายได้สะดวกทุกที่ ทุกเมื่อ หากไม่มีเครื่อง คอมพิวเตอร์ แต่ต้องการใช้ Web browser ก็สามารถใช้แอปพลิเคชันประเภทนี้ได้ รวมทั้งมีการ อัปเดตปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ อยู่ตลอดเวลา รวมทั้งใช้งานได้ทุกแพลตฟอร์ม

## 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 2.6.1 การส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารจังหวัดภูเก็ต

สืบค้นจาก : ศูนย์ข้อมูลการวิจัย Digital "วช."

ผู้วิจัย : พัชรี ตั้งตระกูล และคณะ, 2561

ปัญหา / โอกาส : ผลการศึกษาวิจัยอาหารบาบา ซึ่งเป็นภูมิปัญญามรดกทางวัฒนธรรมที่สืบทอดมายาวนาน แสดงถึงอัตลักษณ์ของชาวบาบา - เพอรานากัน ซึ่งเป็นชุมชนในเขตเมืองเก่าจังหวัดภูเก็ต เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว ศึกษาความเป็นอัตลักษณ์และเอกลักษณ์ของอาหารท้องถิ่น เพื่อเพิ่มพูนทักษะการปรุงอาหารท้องถิ่นให้กว้างขวางถูกต้อง นำเสนอ / สื่อสารความเป็นอาหารท้องถิ่นจังหวัดภูเก็ตที่แท้จริงแก่นักท่องเที่ยว (พัชรี ตั้งตระกูล และคณะ, 2561)

จุดมุ่งหมาย : จัดทำหนังสือคู่มือสูตรอาหารแท้ดั้งเดิม พร้อมคุณค่าโภชนาการ รวมทั้งใช้วิชาการทางการจัดองค์ประกอบทางศิลปะที่มองเห็นได้ (Food design) เพื่อส่งเสริม / สร้างประสบการณ์การบริโภคอาหารท้องถิ่น และก็การพัฒนาสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก

กระบวนการ : งานศึกษาวิจัยมีการศึกษาการรับรู้เกี่ยวกับภาพลักษณ์ของการเป็นเมืองสร้างสรรค์ทางด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ตในมุมมองของนักเดินทาง มีการดำเนินงานโดยโครงการย่อย ร่วมกับการสัมภาษณ์ ประชุมกลุ่มย่อย รวมถึงประชุมร่วมกับผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้ที่มีความชำนาญด้านอาหารท้องถิ่น และผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง อย่างเช่น เทศบาลนครจังหวัดภูเก็ต สมาคมเพอรานากัน ชมรมชาวบาบา หอการค้าจังหวัด ฯลฯ

- เก็บรวบรวมรายชื่อ ตรวจสอบแหล่งจำหน่าย ประเภทอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต เลือกประเภทอาหาร วิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้ของกินท้องถิ่นจังหวัดภูเก็ตจากเอกสารการสัมภาษณ์ลงพื้นที่ และประชุมแบบมีส่วนร่วมกับผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านอาหาร เรียนรู้อัตลักษณ์ และเอกลักษณ์ของอาหารท้องถิ่นจังหวัดภูเก็ต

- ศึกษาการรับรู้เกี่ยวกับภาพลักษณ์ของการเป็นเมืองสร้างสรรค์ทางด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต โดยอาศัยแนวความคิดการสร้างตราสินค้าเชิงวัฒนธรรม และก็แนวทางการสร้างความหมายเชิงสัญลักษณ์ของนักท่องเที่ยว รวมทั้งประยุกต์ใช้แนวความคิดการสร้างค่าร่วมกันใช้กระบวนการค้นในการวิจัยเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณแบบวิธีผสม

- สืบค้นข้อมูลร้านอาหาร รวมทั้งสัมภาษณ์เจาะลึกผู้ประกอบการร้านค้าอาหารท้องถิ่น วิเคราะห์เส้นทางอาหารท้องถิ่นในจังหวัดภูเก็ตที่มีความเชื่อมโยงกันกับ ลักษณะเด่น จุดเด่น แล้วก็ประเพณีวัฒนธรรมใน 12 เดือน

ผลลัพธ์ : นำเสนอแนวทางส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต จากอัตลักษณ์และเอกลักษณ์ของอาหารท้องถิ่นสำหรับในการเป็นเมืองสร้างสรรค์ด้าน

อาหารของจังหวัดภูเก็ตที่ศึกษาได้ พัฒนาเป็นตำรับตำราที่ผสมผสานวัฒนธรรมอาหารกับเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์เพื่อการศึกษาค้นคว้า ไม่อนุญาตให้เผยแพร่ในเชิงพาณิชย์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิทยาศาสตร์การอาหารเข้าด้วยกัน ซึ่งนอกเหนือจากรายละเอียดของสูตรตำรับอาหารท้องถิ่น วัตถุดิบ รวมทั้งการปรุงอาหารท้องถิ่นที่เกิดขึ้นแล้ว ยังจะมีองค์ความรู้เชิงวิทยาศาสตร์การอาหาร พร้อมข้อมูลปริมาณคุณค่าอาหารที่นักท่องเที่ยวจะได้รับจากการบริโภคอาหารท้องถิ่นด้วย มีการสร้างมูลค่าเพิ่มของผลิตภัณฑ์อาหารท้องถิ่นจังหวัดภูเก็ต ได้ต้นแบบผลิตภัณฑ์อาหารรวมทั้งบรรจุภัณฑ์สร้างสรรค์

## 2.6.2 การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ : กรอบแนวคิดสู่แนวทางปฏิบัติสำหรับประเทศไทย

สืบค้นจาก : Google Scholar

ผู้วิจัย : ภูริวัจน์ เดชอุ่ม, 2556

ปัญหา / โอกาส : ความเคลื่อนไหวภายใต้กระแสโลกาภิวัตน์ทำให้เกิดผลกระทบต่อการท่องเที่ยวทั้งในแง่ที่เป็นโอกาสรวมทั้งภัยคุกคาม ประเทศใดก็ตามที่มีความรู้ความเข้าใจลึกซึ้งเพื่อการปรับตัวให้สอดคล้องกับความเคลื่อนไหวดังกล่าวมาแล้วข้างต้นได้อย่างทันการ ย่อมสร้างโอกาสและขีดความสามารถสำหรับการแข่งขันมากกว่าที่จะเป็นภัยคุกคาม ขณะนี้ หลายประเทศได้เริ่มนำแนวทางการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative tourism) โดยปรับใช้ให้กับบริบทของแต่ละพื้นที่ และเรียกต่าง ๆ นานาในแต่ละประเทศ (ภูริวัจน์ เดชอุ่ม, 2556)

จุดมุ่งหมาย : เพื่อสร้างความรู้ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องแนวทางการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ โดยมีใจประเด็นสำคัญอยู่ที่การอธิบายนิยามความหมาย ขอบเขต คุณสมบัติของนักท่องเที่ยว แก่นแท้ และองค์ประกอบที่จำเป็นสำหรับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

กระบวนการ : การวิเคราะห์เชิงลึกของเหตุการณ์การท่องเที่ยวในช่วงเวลานี้และความน่าจะเป็นไปได้สำหรับการเปลี่ยนกระบวนทัศน์การท่องเที่ยวใหม่เป็นการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ โดยผู้เขียนได้เสนอขั้นตอนการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับบริบทการท่องเที่ยวไทย อย่างเป็นสิ่งที่เป็นรูปธรรม มีวิธีการพัฒนา 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. การค้นหาอัตลักษณ์และทำความเข้าใจคุณค่าของวัฒนธรรม
2. การสร้างความโดดเด่นและความแตกต่าง
3. การหยั่งรู้ความต้องการของตลาดในเชิงลึก
4. การเสริมสร้างคุณค่าให้กับผลิตภัณฑ์การท่องเที่ยว
5. การปรับเปลี่ยนกลวิธีในการพัฒนาตลาด

ผลลัพธ์ : แนวทางการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และขั้นตอนการพัฒนาการท่องเที่ยวด้วยแนวทางการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ทั้งหมดนี้ยังคงเน้นการสร้างประสบการณ์เชิงพื้นที่ (On-site experiences)

ซึ่งเหมาะสมกับการพัฒนาสถานที่สำหรับท่องเที่ยวให้มีศักยภาพเพียงพอที่จะสร้างเสริมประสบการณ์ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่โดยไม่ผ่านการอนุญาต หากมีข้อสงสัยหรือต้องการข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อผู้จัดทำเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เชิงสร้างสรรค์ให้แก่นักท่องเที่ยว แต่ยังคงศึกษาที่มุ่งเน้นการสร้างประสบการณ์นอกพื้นที่ (Off-site experiences) ในลักษณะการนำเสนอความคิดสร้างสรรค์ที่แสดงความเป็นตัวของตัวเอง (Self-expressive creativity) ผ่านการแบ่งปันข้อมูลและบอกเล่าประสบการณ์การท่องเที่ยวทางสื่อเชิงสังคม (Social media) ซึ่งช่วยให้ประสบการณ์เชิงสร้างสรรค์ขยายไปสู่กลุ่มนักท่องเที่ยวอื่นอย่างมากและเป็นประโยชน์ในการพัฒนาตลาดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของชุมชนในทางอ้อมด้วย

### 2.6.3 การศึกษาปัจจัยผลักดันและดึงดูดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการบริโภคอาหารริมทางของนักท่องเที่ยวไทย กรณีศึกษา ตลาดโต้รุ่งหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

สืบค้นจาก : THAIJO

ผู้วิจัย : ญัฐริดา มงคลคีรี และเจริญชัย เอกมาไพศาล, 2561

ปัญหา / โอกาส : ศึกษาปัจจัยผลักดันรวมทั้งปัจจัยดึงดูดที่มีผลกระทบต่อพฤติกรรมต่าง ๆ ของบริโภคอาหารริมทางในตลาดโต้รุ่งหัวหิน เพื่อเป็นแนวทางในการปรับแก้และปรับปรุงรูปแบบการให้บริการร้านอาหารริมทางตลาดโต้รุ่งหัวหิน ให้กลายเป็นจุดหมายปลายทางร้านอาหารริมทางที่เป็นที่รู้จักอีกแห่งหนึ่ง (ญัฐริดา มงคลคีรี และเจริญชัย เอกมาไพศาล, 2561)

จุดมุ่งหมาย : รัฐบาลก็เลยมีนโยบายผลักดันการท่องเที่ยวเชิงอาหารโดยตลอด เพื่อพัฒนาสินค้าทางการท่องเที่ยวรวมทั้งสร้างจุดขายให้กับการท่องเที่ยวไทยให้สะท้อนถึงวิถีชีวิตท้องถิ่น เป็นการกระจายรายได้สู่ท้องถิ่น และสร้างเมืองที่อาหารริมทางที่ใหม่ในสถานที่สำหรับท่องเที่ยวที่ได้รับความนิยมต่าง ๆ

กระบวนการ : ศึกษาของกลุ่มของตัวอย่างเป็นนักท่องเที่ยวคนไทยที่มาใช้บริการในตลาดโต้รุ่งหัวหินจำนวน 270 คน เก็บข้อมูลด้วยแบบสำรวจ และใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันลำดับสอง และทำการวิเคราะห์โมเดลสมการโครงสร้าง

ผลลัพธ์ : ปัจจัยดึงดูดที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเลือกซื้ออาหารริมทางของนักท่องเที่ยวคนไทยในตลาดโต้รุ่งหัวหิน เป็นปัจจัยดึงดูด ประกอบด้วยด้านคุณลักษณะทางประสาทสัมผัสและภาพลักษณ์ของอาหารส่วนปัจจัยผลักดัน เช่น ด้านการหลบหลีกหนีจากชีวิตประจำวัน และความสนใจในอาหารเป็นพิเศษนั้น ไม่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเลือกซื้ออาหารริมทางของนักท่องเที่ยวคนไทยในพื้นที่ตลาดโต้รุ่งหัวหิน

## 2.6.4 การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อการท่องเที่ยวจังหวัดภูเก็ตสำหรับนักท่องเที่ยวจีน

สืบค้นจาก : Google Scholar

ผู้วิจัย : นายพงศธร ตั้งสะสม, 2559

ปัญหา / โอกาส : ในขณะนี้ประเทศจีนกลายเป็นประเทศในภูมิภาคเอเชียที่มีนักท่องเที่ยวเดินทางมาท่องเที่ยวประเทศไทยมากเป็นอันดับหนึ่ง ซึ่งจากการค้นคว้าวิจัยนักท่องเที่ยวจีน พบว่าหนึ่งในจังหวัดที่นักท่องเที่ยวจีนนิยมท่องเที่ยวอย่างจังหวัดภูเก็ต มีอัตราการท่องเที่ยวอยู่ในระดับสูงแต่น้อยกว่าจังหวัดเชียงใหม่และจังหวัดกรุงเทพฯ จากการสำรวจการสัมภาษณ์นักท่องเที่ยวจีนพบว่าสื่อแนะนำการท่องเที่ยวจังหวัดภูเก็ตที่สามารถสนองตอบการใช้งานของนักท่องเที่ยวจีนได้นั้น ยังไม่แพร่หลายทำให้จำเป็นต้องปรับปรุงสื่อที่สามารถตอบสนองต่อการใช้งานของนักท่องเที่ยวจีนให้เหมาะสม (นายพงศธร ตั้งสะสม, 2559)

จุดมุ่งหมาย : การใช้สื่อจากโทรศัพท์มือถือสูงมากทำให้เกิดการสร้างสื่อบนปฏิสัมพันธ์บนโทรศัพท์มือถือ ได้รับความนิยมนกว่าการสร้างสื่อแบบหลายแพลตฟอร์ม ก็เลยเป็นการเหมาะสมที่จะทำการศึกษาเรียนรู้การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ ประเภท แอปพลิเคชัน สำหรับโทรศัพท์มือถือ เพื่อผลักดันการท่องเที่ยวจังหวัดภูเก็ตให้เป็นหนึ่งในแหล่งท่องเที่ยวสำคัญสำหรับนักท่องเที่ยวจีน

กระบวนการ : การศึกษาผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมและทำการสำรวจข้อมูลผ่านการสัมภาษณ์สังเกต รวมทั้งสร้างแบบสำรวจความคิดเห็นนักท่องเที่ยวจีนที่เคยท่องเที่ยวในจังหวัดภูเก็ตรวมทั้งนำข้อมูลดังกล่าวมาวิเคราะห์โดยเชื่อมโยงตามจุดประสงค์ และประเด็นสำคัญของการค้นคว้าวิจัยผ่านแนวคิดและทฤษฎีการออกแบบ User Interface อันนำมาสู่การสร้างผลงานออกแบบแอปพลิเคชันเพื่อการท่องเที่ยวจังหวัดภูเก็ตสำหรับนักท่องเที่ยวจีน

ผลลัพธ์ : ผลงานการออกแบบทำการประเมินผลการออกแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ ใช้แบบสอบถามในการประเมินพบว่าผลของการประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับสูงที่สุด สำหรับในการวัดผลงานออกแบบโดยกลุ่มผู้ใช้งานพบว่าผลของการประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ซึ่งจากการศึกษาดังกล่าวสามารถยืนยันสมมติฐานที่ทำการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ประเภทแอปพลิเคชันสามารถสร้างความพึงพอใจรวมทั้งส่งเสริมการท่องเที่ยวในจังหวัดภูเก็ตได้

## 2.6.5 การออกแบบแอปพลิเคชันท่องเที่ยวบ้านหลวง

สืบค้นจาก : Thailis

ผู้วิจัย : มณีกาญจน์ ไชยนนท์ และธรรมนุญ พุ่มเพ็ญ, 2561

ปัญหา / โอกาส : หมู่บ้าน บ้านหลวง ตำบลโหล่งขอด อำเภอพร้าว จังหวัดเชียงใหม่ เป็นหมู่บ้านที่มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา ได้เข้าไปช่วยพัฒนาชุมชน ตามโครงการยกระดับหมู่บ้าน ซึ่งปัจจุบันได้มีการต่อยอดโครงการดังกล่าว คือ จัดทำแผนพัฒนาการท่องเที่ยวในหมู่บ้าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดยมีการจัดตั้งกลุ่มและจดทะเบียนวิสาหกิจชุมชนกลุ่มท่องเที่ยวอย่างเป็นทางการ ทำให้ภายในชุมชนมีความตื่นตัว ที่จะพัฒนาหมู่บ้านให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญแห่งหนึ่งของอำเภอพร้าว มีทรัพยากรธรรมชาติอุดมสมบูรณ์ มีสถานที่ท่องเที่ยวทางธรรมชาติและวัฒนธรรมที่หลากหลาย ดังนั้นจะเห็นได้ว่า หมู่บ้านบ้านหลวงมีความพร้อมและมีศักยภาพที่จะพัฒนาชุมชนด้านการท่องเที่ยวให้เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางได้ ซึ่งแผนท่องเที่ยวนี้ยังขาดสื่อที่เข้ามาส่งเสริมแผนงาน อีกทั้งยังขาดสื่อที่จะช่วยประชาสัมพันธ์กิจกรรมท้องถิ่น ที่สามารถตอบสนองพฤติกรรมการใช้สื่อของนักท่องเที่ยวยุคใหม่ที่สนใจ เข้าถึงข้อมูลการท่องเที่ยวที่ง่าย และสะดวกมากยิ่งขึ้น (มณีกาญจน์ ไชยพันธ์ และธรรมบุญ ฟูมเพื่อย, 2561)

จุดมุ่งหมาย : ผลิตแอปพลิเคชันตามนโยบายส่งเสริมให้มินิวัตกรรมใหม่ที่ตอบสนองความต้องการของชุมชน ในด้านการจัดการท่องเที่ยว ซึ่งวิสาหกิจชุมชนกลุ่มท่องเที่ยวบ้านหลวงได้จัดทำแผนการท่องเที่ยวบ้านหลวง โดยมีอยู่ 3 รูปแบบ คือ “แ่วล่องกอง มองวิถี ชมของดีชุมชน สุขสันต์กับธรรมชาติ” แผนท่องเที่ยว 2 วัน 1 คืน, “ม่วนอก ม่วนใจ๋” แผนท่องเที่ยว 1 วัน 1 คืน และ “กึดเต็งหา” แผนท่องเที่ยว 1 วัน

กระบวนการ : วิธีการวิจัยประกอบด้วย การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล โดยใช้วิธีการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง ประกอบไปด้วย กลุ่มวิสาหกิจชุมชนกลุ่มท่องเที่ยวบ้านหลวง, ท่านพระครูวรธรรมวิวัฒน์, เจ้าของกิจการโฮมสเตย์ และผู้สอนประจำแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ในหมู่บ้านที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวในชุมชนการเก็บข้อมูลทุติยภูมิ และการประชุมกลุ่มย่อยเพื่อสำรวจความต้องการด้านการท่องเที่ยวชุมชน นำข้อมูลที่ได้ไปออกแบบแอปพลิเคชัน จากนั้นทำการสำรวจความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชัน และนำผลวิจัยที่ได้ไปพัฒนาการออกแบบแอปพลิเคชันบนมือถือ การออกแบบหน้า UX,UI และข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบการท่องเที่ยว

ผลลัพธ์ : การวิจัยสรุปได้ 3 ประการ ดังนี้

ประการที่ 1 การออกแบบแอปพลิเคชันท่องเที่ยวบ้านหลวง ได้แบ่งหมวดการทำงานเป็น 5 หมวดใหญ่ คือ หมวดประวัติชุมชน, หมวดแผนการท่องเที่ยว, หมวดสถานที่ท่องเที่ยวและแหล่งเรียนรู้ในชุมชน, หมวดที่พักและหมวดการติดต่อ

ประการที่ 2 การประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวผ่านแอปพลิเคชัน ด้านลักษณะทางกายภาพในภาพรวม อยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ค่าเฉลี่ย คือ 4.30 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน คือ 0.71

ประการที่ 3 แอปพลิเคชันท่องเที่ยวบ้านหลวงได้นำเสนอข้อมูลการท่องเที่ยวที่มีความครบถ้วน และเน้นออกแบบให้ผู้ใช้สามารถใช้งานในหมวดต่าง ๆ ได้โดยง่าย สะดวกรวดเร็ว ซึ่งค่าเฉลี่ยในส่วนของการใช้งาน ผู้ใช้มีความพึงพอใจมาก ค่าเฉลี่ยคือ 4.29 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน คือ 0.69

ตารางที่ 2.2 สรุปข้อมูลที่เกี่ยวข้อง และการนำข้อมูลมาปรับใช้ในงานวิจัย

หัวข้องานวิจัย	กระบวนการวิจัย	การนำเอาไปปรับใช้
<p>1. การส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารจังหวัดภูเก็ต (พัชรดี ตั้งตระกูล และคณะ, 2561)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การดำเนินการสัมภาษณ์ ประชุมกลุ่มย่อย และประชุมร่วมกับผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญด้านอาหารท้องถิ่นและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง เช่น เทศบาลนครภูเก็ต สมาคมเพอรานากัน ชมรมชาวบาหลี หอการค้าจังหวัด ฯลฯ</li> <li>- รวบรวมรายชื่อ สำรองแหล่งจำหน่าย ชนิดอาหารท้องถิ่นของภูเก็ต</li> <li>- ศึกษาการรับรู้เกี่ยวกับภาพลักษณ์ของการเป็นเมืองสร้างสรรค์ทางด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต</li> <li>- สำรองข้อมูลร้านอาหาร และสัมภาษณ์เจ้าของผู้ประกอบการร้านค้าอาหารท้องถิ่น</li> </ul>	<p>- นำเอาข้อมูลด้านอาหารท้องถิ่นภูเก็ตไปปรับใช้ในงานวิจัย</p>
<p>2. การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ : กรอบแนวคิดสู่แนวทางการปฏิบัติสำหรับประเทศไทย (ภูริวัจน์ เตชช่อม, 2556)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การวิเคราะห์เชิงลึกของสถานการณ์การท่องเที่ยวในปัจจุบันและความเป็นไปได้ในการปรับเปลี่ยนกระบวนการท่องเที่ยวใหม่ โดยผู้เขียนได้เสนอแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับบริบทการท่องเที่ยวไทยอย่างเป็นรูปธรรม 5 ขั้นตอน</li> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. การค้นหาอัตลักษณ์และทำความเข้าใจคุณค่าของวัฒนธรรม</li> <li>2. การสร้างความโดดเด่นและความแตกต่าง</li> <li>3. การหยั่งรู้ความต้องการของตลาดในเชิงลึก</li> <li>4. การเสริมสร้างคุณค่าให้กับผลิตภัณฑ์การท่องเที่ยว</li> <li>5. การปรับเปลี่ยนกลวิธีในการพัฒนาตลาด</li> </ol> </ul>	<p>- นำเอาข้อมูลด้านการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ไปปรับใช้ในงานวิจัย</p>

## ตารางที่ 2.2 (ต่อ)

<p>3. การศึกษาปัจจัยผลักดันและดึงดูดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการบริโภค อาหารริมทางของนักท่องเที่ยวไทย กรณี ศึกษา ตลาดโต้รุ่งหัวหิน จังหวัด ประจวบคีรีขันธ์ (ชิตชนก อนันตมงคลกุล และ กัญญาพัชร พัฒนาโกคินสกุล, 2562)</p>	<p>- ศึกษากลุ่มตัวอย่าง คือ นักท่องเที่ยวชาวไทยที่มาใช้บริการในตลาดโต้รุ่งหัวหินจำนวน 270 คน เก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถาม และใช้เทคนิคการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันลำดับสอง และการวิเคราะห์โมเดลสมการโครงสร้าง</p>	<p>- นำเอาพฤติกรรมของกลุ่มเป้าไปปรับใช้ในการหาข้อมูลภายในแอปพลิเคชัน</p>
<p>4. การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อการท่องเที่ยวจังหวัดภูเก็ตสำหรับนักท่องเที่ยวจีน (พงศธร ตั้งสะสม, 2559)</p>	<p>- การศึกษาผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมและทำการสำรวจข้อมูลผ่านการสัมภาษณ์สังเกต จำนวนไม่น้อยกว่า 3 ท่าน และสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นนักท่องเที่ยวจีนที่เคยท่องเที่ยวในจังหวัดภูเก็ต จำนวน 120 คน</p>	<p>- ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบ นำเอาแนวทางการสัมภาษณ์สังเกต (observation) ไปปรับใช้งานวิจัย</p>
<p>5. การออกแบบแอปพลิเคชันท่องเที่ยวบ้านหลวง (มณี กาญจน์ ไชยนนท์ และ ธรรม นุญพุ่มเพ็ญ, 2651)</p>	<p>- วิธีการวิจัยประกอบด้วย การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกกรายบุคคล โดยใช้วิธีการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง ประกอบไปด้วย กลุ่มวิสาหกิจชุมชน กลุ่มท่องเที่ยวบ้านหลวง, ท่านพระครูวรธรรมวิวัฒน์, เจ้าของกิจการโฮมสเตย์ และผู้สอนประจำแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ในหมู่บ้านที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวในชุมชนการเก็บข้อมูลทุติยภูมิ และการประชุมกลุ่มย่อยเพื่อสำรวจความต้องการด้านการท่องเที่ยวชุมชน</p>	<p>- ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบ</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.7 กรณีศึกษา 5 แอปพลิเคชันที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

นำหลักการ 5C มาวิเคราะห์ข้อมูลเนื้อหาของแอปพลิเคชัน (กิตติชัย เกษมสานต์, 2563) แบ่งเป็น แอปพลิเคชันอาหาร และแอปพลิเคชันการท่องเที่ยว โดยมาวิเคราะห์ออกเป็น 5 หัวข้อ ดังนี้

- Content : ชื่อ application, บริษัทผู้ผลิต, ปีที่ผลิต และ เนื้อหาเกี่ยวกับอะไร
- Composition : นี้แทนด้วย Features ของ Application
- Concept (Context) : จุดประสงค์หรือแนวคิดของ application คืออะไร
- Connection : ความเกี่ยวข้องกับงาน
- Comment : จุดแข็ง จุดอ่อนของงานชิ้นนี้ และชอบหรือไม่ชอบงานชิ้นนี้

### 2.7.1 Applications Cookpad

- Content : Cookpad Inc. เป็น บริษัท เทคโนโลยีด้านอาหาร บริษัท ดำเนินการ "Cookpad" ซึ่งเป็นบริการแบ่งปันสูตรอาหารที่ใหญ่ที่สุดในญี่ปุ่น
- Composition : แบ่งปันสูตรอาหาร โดยใส่รายละเอียด รูปภาพอาหารที่ทำเสร็จ, ชื่อเมนู, เล่าเรื่องราวของสูตร, ปริมาณอาหาร, เวลาที่ใช้, ส่วนผสม, วิธีทำพร้อมรูปประกอบ, พุดคุย, และติดตามเพื่อนใหม่ที่ชอบทำอาหารเหมือนกัน
- Concept (Context) : ให้ผู้เยี่ยมชมสามารถอัปเดต ค้นหาผ่านสูตรอาหารดั้งเดิมที่ผู้ใช้สร้างขึ้น
- Connection : สามารถนำ features ต่าง ๆ ไปเป็นแนวทางการผลิตต้นแบบแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต
- Comment : จุดแข็งของแอปพลิเคชัน มีผู้ใช้ที่ไม่ซ้ำกัน 60 ล้านคนต่อเดือนในญี่ปุ่น และผู้ใช้ที่ไม่ซ้ำกัน 40 ล้านคนต่อเดือนทั่วโลก ชอบแอปพลิเคชัน ตรงที่มีสูตรอาหารที่หลากหลาย มีการแชร์โดยเป็นคอมมูนิตี้ของคนที่รักการทำอาหาร คนที่สนใจในเรื่องอาหาร และมีสูตรทำได้จริง ทำตามแล้วแชร์กันด้วย Cooksnap



ภาพที่ 2.7 Applications Cookpad

ที่มา : ผู้วิจัย (2564)

### 2.7.2 Applications Kitchen Stories

- Content : Kitchen Stories การทำอาหารเป็นเรื่องสนุก – สูตรอาหารเพื่อสุขภาพแสนอร่อย
- Composition : วิธีสอนทำอาหารทีละขั้นตอน, คำแนะนำจากวิดีโอ, เผยแพร่สูตรของคุณเอง, Shopping List
- Concept (Context) : เพื่อรับแรงบันดาลใจจากสูตรอาหารที่อร่อย และดีต่อสุขภาพนับพันวิดีโอแนะนำแบบ HD และบทความเกี่ยวกับการทำอาหารและการอบสำหรับนักชิมตัวจริง
- Connection : สามารถนำ UX/UI ไปเป็นแนวทางการผลิตต้นแบบแอปพลิเคชัน ให้ดูทันสมัย
- Comment : จุดแข็งของแอปพลิเคชัน เรียนรู้วิธีการทำอาหารอย่างมืออาชีพด้วยประสบการณ์การทำอาหารพร้อมไกด์ ไม่ว่าคุณจะเป็นมือใหม่หรือมืออาชีพก็มีสิ่งใหม่ ๆ อยู่เสมอในตำราอาหาร ชอบแอปพลิเคชัน ในเรื่องของการออกแบบที่มีความทันสมัย



ภาพที่ 2.8 Applications Kitchen Stories

ที่มา : ผู้วิจัย (2564)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาค้นคว้าเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.7.3 Applications SEE THRU THAILAND

- Content : See Thru Thailand ผู้ผลิตสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (Depa)
- Composition : มีข้อมูลแอปพลิเคชัน อาทิ แผนที่, ที่พัก, สถานที่ท่องเที่ยว, ร้านอาหาร, สถานที่สำคัญ, สินค้าและบริการ, เทคโนโลยี AR เบื้องต้นมี การบรรจุข้อมูลแหล่งท่องเที่ยวไปแล้ว 10 จังหวัด ได้แก่ เชียงใหม่ ลำปาง บุรีรัมย์ อุบลราชธานี เพชรบุรี กาญจนบุรี จันทบุรี ตราด ตรัง และพังงา
- Concept (Context) : เพื่อเป็นการส่งเสริมเศรษฐกิจการท่องเที่ยวโดยนำเทคโนโลยี (Augmented Reality) เทคโนโลยีเสมือนจริง ที่ผสานเอาโลกแห่งความเป็นจริง (Real) เข้ากับโลกเสมือน (Virtual)
- Connection : สามารถนำเทคโนโลยี (Augmented Reality) เทคโนโลยีเสมือนจริง มาปรับใช้ในแอปพลิเคชัน
- Comment : การนำเทคโนโลยีล้ำสมัยอย่าง AR มาต่อยอดทำให้ตัวแอปพลิเคชันมีความน่าสนใจ



ภาพที่ 2.9 Applications SEE THRU THAILAND

ที่มา : ผู้วิจัย (2564)

### 2.7.4 Applications Hello Phuket Service

- Content : Hello Phuket ให้บริการโดย Megazy Company Limited.
- Composition : features สามารถเรียก Taxi - เช่ารถ, บริการข้อมูลเส้นทางรถสาธารณะ, จองที่พัก - จองกิจกรรมต่าง ๆ, บริการข้อมูลแหล่งท่องเที่ยว, ศูนย์ช่วยเหลือ
- Concept (Context) : ภูเก็ตมีปัญหาด้านการขนส่งสาธารณะที่ไม่มีราคามาตรฐานและค่าเดินทางที่แพงเกินจริงทำให้การเดินทางในแต่ละวันมีราคาค่าใช้จ่ายที่สูง แอปพลิเคชันจะมาอำนวยความสะดวก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความสะดวกให้การใช้ชีวิตประจำวันในภูเก็ตง่ายขึ้นโดยสามารถเรียกรถแท็กซี่ได้อย่างสะดวกมีราคา  
 แจ่มให้ทราบอย่างชัดเจนก่อนออกเดินทาง รวมถึงบริการเช่ารถส่วนตัวก็สามารถเลือกได้

- Connection : สามารถนำแอปพลิเคชัน Hello Phuket ไปเป็นแนวทางการศึกษาข้อมูล  
 ให้กับงานวิจัยการผลิตต้นแบบแอปพลิเคชัน เพื่อที่จะตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งานให้ได้มาก  
 ที่สุดความเกี่ยวข้องกับงานของ นศ. และทำไมถึงเกี่ยวข้อง

- Comment : จุดแข็งสามารถเชื่อมต่อกับหน่วยงานต่าง ๆ เช่น กรมการขนส่งทางบก กรม  
 เจ้าท่ากรมท่าอากาศยาน และการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย



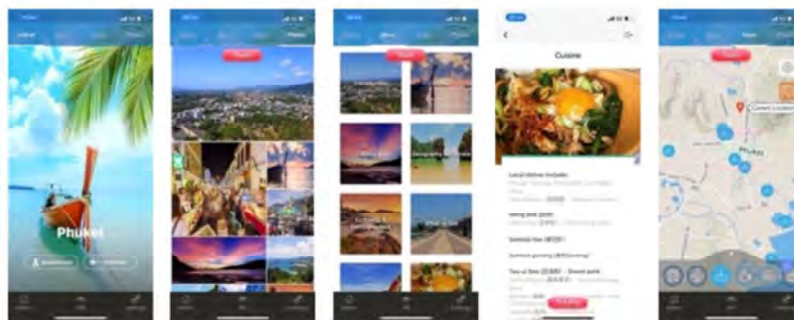
ภาพที่ 2.10 Applications Hello Phuket Service

ที่มา : ผู้วิจัย (2564)

### 2.7.5 Applications Phuket Travel Guide Official

- Content : Phuket Travel Guide ข้อมูลเกี่ยวกับการท่องเที่ยวภูเก็ต
- Composition : features ของ application ข่ายทัวร์ จุดสนใจในแผนที่ แสดงป้ายรถ  
 ประจำทาง ร้านอาหาร โรงแรม และอื่น ๆ AR แกลเลอรี่รูปภาพ
- Concept (Context) : คู่มือท่องเที่ยว eTips ให้บริการสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ ทำให้ไม่  
 หลงทาง
- Connection : สถานที่ท่องเที่ยวสามารถนำมาศึกษาข้อมูล และการถ่ายภาพมุมมองภาพ  
 สามารถนำมาเป็นแนวทางในการผลิตต้นแบบแอปพลิเคชัน
- Comment : มีความหลากหลายของสถานที่ท่องเที่ยว ไม่ใช่แค่จังหวัดภูเก็ต ชอบ Map ที่  
 แสดงโลเคชั่นแต่ละจุดว่าเป็นประเภทไหน แอปพลิเคชันมีเสียง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.11 Applications Hello Phuket Service

ที่มา : ผู้วิจัย (2564)

## ตารางที่ 2.3 กรณีศึกษา 5 แอปพลิเคชันที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

Application	Features	ข้อดี	ข้อเสีย
1. Cookpad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ข้อมูลสูตรอาหาร รายละเอียดรูปอาหาร ชื่อเมนู เรื่องราวของสูตร ปริมาณอาหาร เวลาที่ใช้ ส่วนผสม วิธีทำ</li> <li>- สามารถพูดคุยและติดตามเพื่อน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ข้อมูลสูตรอาหาร มีเยอะ</li> <li>- การจัดหมวดหมู่อาหารแบ่งได้อย่างชัดเจน</li> <li>- ช่วงเทศกาลสำคัญ ก็จะมีข้อมูลเกี่ยวกับเทศกาล</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ไม่มี VDO ให้ดูวิธีการทำ</li> </ul>
2. Kitchen Stories	<ul style="list-style-type: none"> <li>- วิธีสอนทำอาหารทีละขั้นตอน, คำแนะนำจากวิดีโอ, เผยแพร่สูตรของของตัวเอง, Shopping List</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- UX/UI ออกแบบสวยดู</li> <li>- มีขั้นตอนสอน VDO</li> <li>- สามารถดู List ส่วนผสม</li> </ul>	-
3. SEE THRU THAILAND	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ข้อมูลแอปพลิเคชัน เช่น แผนที่, ที่พัก, สถานที่ท่องเที่ยว, ร้านอาหาร, สถานที่สำคัญ, สินค้าและบริการ, เทคโนโลยี AR</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เทคโนโลยี AR</li> <li>- มี 4 ภาษา ได้แก่ ไทย อังกฤษ จีน ญี่ปุ่น</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ข้อจำกัดมี 10 จังหวัด เชียงใหม่ ลำปาง บุรีรัมย์ อุบลราชธานี ตรัง เพชรบุรี กาญจนบุรี จันทบุรี ตราด พังงา</li> </ul>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้เผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้


### ตารางที่ 2.3 (ต่อ)

4. Hello Phuket Service	- เรียก Taxi - เช่ารถ, บริการข้อมูลเส้นทางรถสาธารณะ, จองที่พัก - จองกิจกรรมต่าง ๆ, บริการข้อมูลแหล่งท่องเที่ยว, ศูนย์ช่วยเหลือ	- มี 3 ภาษา ได้แก่ ไทย อังกฤษ จีน - แบ่งหมวดหมู่ข้อมูลชัดเจน - มี ข้อมูล ศูนย์ช่วยเหลือ	-
5. Phuket Travel Guide Official	- ข่ายทัวร์, แผนที่ แสดงป้ายรถประจำทาง ร้านอาหาร โรงแรม - AR, แกลเลอรี่รูปภาพ	- มี ค ว า ม หลากหลายของสถานที่ท่องเที่ยว ไม่ใช่แค่จังหวัดภูเก็ต - มีเสียงบรรยายข้อมูล	- เทคโนโลยี AR ใช้งานไม่ขึ้น

### 2.8 กรณีศึกษา 20 แอปพลิเคชันด้านอาหารและท่องเที่ยวจากทั่วโลก

Review Applications ในรอบปี 2563 - 2564 ที่เกี่ยวกับอาหารและท่องเที่ยว โดยใช้คำสำคัญในการสืบค้น “Food and Travel Culture” ตามลำดับความนิยมใน App Store (อ้างอิง ณ เดือนกันยายน 2564) ที่ได้คะแนนรีวิว 3 ถึง 5 และมีจำนวนการดาวน์โหลดมากที่สุด จำนวน 20 แอปพลิเคชัน ดังนี้

### ตารางที่ 2.4 กรณีศึกษา 20 แอปพลิเคชันด้านอาหารและท่องเที่ยวจากทั่วโลก

Application	Features	คะแนนและรีวิว
1. Culture Trip 	- เนื้อหาการเดินทาง (ข้อมูลหลายประเทศ) - สร้างแผนการเดินทาง, การจองที่พักและการผจญภัย - ลงทะเบียนสมาชิก, เนื้อหาท่องเที่ยวที่น่าสนใจ - UX/UI ใช้งานง่าย, Save, Share, Select a City	5.0

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ตารางที่ 2.4 (ต่อ)

<p>2. Mamakoo - Food Guides</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- อาหารและร้านอาหารที่ต้องลอง</li> <li>- คู่มือการเดินทางที่เชื่อถือได้สำหรับนักท่องเที่ยว</li> <li>- สถานที่แนะนำในท้องถิ่น</li> <li>- ค้นหาตามเมือง อาหารและราคา</li> <li>- เข้าถึงรายการสถานที่ที่บันทึกไว้ของนักชิมในท้องถิ่นอื่น ๆ</li> </ul>	5.0
<p>3. Wanderlog - Travel Itinerary &amp; Road Trip Planner</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ดูเที่ยวบิน โรงแรม และสถานที่ท่องเที่ยว</li> <li>- ดูแผนการเดินทางบนแผนที่และแผนที่เส้นทาง</li> <li>- จัดเรียงลำดับของสถานที่ที่ได้</li> <li>- เพิ่มบันทึกและลิงก์ไปยังจุดแวะของคุณ</li> <li>- การจองโดยอัตโนมัติโดยการส่งต่ออีเมลหรือเชื่อมต่อ Gmail</li> </ul>	5.0
<p>4. Food - Culture</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- บันทึกและเข้าสู่สูตรอาหาร, บันทึกรายการโปรดของคุณ</li> <li>- แนะนำร้านอาหารของอาหารและอื่น ๆ</li> <li>- สูตรอาหารวิดีโอ</li> <li>- รายการข้อปิ้งต่าง ๆ ชื่อคอลเลกชันเครื่องเทศของและใช้กับสูตรอาหารต่าง ๆ ตรวจสอบของผลิตภัณฑ์อื่น ๆ</li> </ul>	5.0
<p>5. Airbnb</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ค้นหาที่พัก กิจกรรม และสถานที่โปรด</li> <li>- เพิ่มประสบการณ์และกิจกรรมในกำหนดการเดินทาง (Online Experiences)</li> <li>- ส่งข้อความถึงโฮสต์เพื่อขอเส้นทาง ความช่วยเหลือ เคล็ดลับ</li> </ul>	4.8
<p>6. ChowNow : Local Food</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ค้นหาอาหารที่คุณรัก</li> <li>- รีวิวอาหาร ภาพถ่ายร้านอาหารและอาหาร ราคา และเมนูเด็ดของร้าน</li> <li>- สร้างและแบ่งปันร้านอาหารส่วนตัว</li> <li>- บันทึกร้านอาหารที่ชื่นชอบในรายการโปรด</li> </ul>	4.8





เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ตารางที่ 2.4 (ต่อ)

<p>7. Visit A City Offline Guides</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การเข้าถึงแผนการเดินทางและแผนที่ของออนไลน์และออฟไลน์</li> <li>- สถานที่การเดินทางข้อมูลต่าง ๆ</li> <li>- คำแนะนำโดยละเอียดจะช่วยให้คุณค้นหาสิ่งที่ต้องทำ</li> <li>- Map, Share, Save, Bookings, My Plans</li> </ul>	4.8
<p>8. Food for All</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เชื่อมโยงคุณกับร้านอาหารและร้านกาแฟในท้องถิ่นที่เสนออาหาร ลดอย่างน้อย 50%</li> <li>- ศูนย์ช่วยเหลือใหม่เพื่ออำนวยความสะดวก</li> <li>- เพิ่มการให้คะแนนในโปรไฟล์ของร้านอาหาร</li> </ul>	4.8
<p>9. Tripadvisor</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การวางแผนการเดินทาง การจองที่พัก ร้านอาหาร</li> <li>- คำแนะนำเกี่ยวกับสถานที่พัก กิจกรรมน่าสนใจ และสถานที่กินจากนักท่องเที่ยวที่เคยสัมผัสประสบการณ์นั้นมาก่อน</li> <li>- ข้อมูลด้านสุขภาพและความปลอดภัยเกี่ยวกับโควิด-19 สำหรับโรงแรม ร้านอาหาร และประสบการณ์ต่าง ๆ</li> <li>- บันทึก จัดการ และแบ่งปันไอดีการเดินทางกับทริป</li> <li>- ค้นหาสถานที่ใกล้ ๆ บนแผนที่</li> </ul>	4.7
<p>10. Food Network Kitchen</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- บันทึกและจัดระเบียบสูตรอาหารที่คุณชื่นชอบ</li> <li>- สูตรอาหารที่เชื่อถือได้มากกว่า 80,000 สูตร</li> <li>- เครื่องมือวางแผนมื้ออาหาร</li> <li>- เพิ่มส่วนผสมจากสูตรอาหารที่คุณชื่นชอบไปยังรายการช้อปปิ้ง</li> </ul>	4.7
<p>11. Withlocals</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ค้นหาสถานที่ในการเดินทางเมืองต่าง ๆ</li> <li>- เลือกและจองที่พัก</li> <li>- เชื่อมต่อและพูดคุยกับชาวบ้านที่เชื่อถือได้ (Online Experiences)</li> <li>- อ่านความคิดเห็นจากผู้เดินทาง</li> <li>- VDO, Map, Share, Save</li> <li>- การชำระเงินผ่านทางโทรศัพท์</li> </ul>	4.6


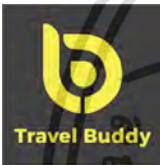



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2.4 (ต่อ)

<p>12. Polarsteps - Travel Planner &amp; Tracker</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- แผนการเดินทางเพื่อสร้างแผนการเดินทางในพื้นที่ของคุณ (แก้ไขได้)</li> <li>- Transport Planner ช่วยให้คุณได้รับจาก A ถึง B ด้วยตัวเลือกการขนส่งที่ชัดเจนระหว่างจุดหมายปลายทาง</li> <li>- เพิ่มภาพถ่าย วิดีโอ และความคิด</li> </ul>	4.6
<p>13. Halal Trip: Food, Restaurant, Travel &amp; Prayer Time</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- แผนที่แบบโต้ตอบในบริเวณใกล้เคียง</li> <li>- รับ Trips - Piration จากบทความ คำแนะนำ และวิดีโอ</li> <li>- ในภาษาอาหรับและภาษาอังกฤษพร้อมเสียง</li> <li>- แพ็คเกจท่องเที่ยว</li> <li>- แบ่งปันประสบการณ์การเดินทางและรีวิวร้านอาหาร สถานที่ละหมาด สถานที่ท่องเที่ยว จุดหมายปลายทาง และเมืองใหม่ ๆ</li> <li>- ฟังก์ชันการค้นหาที่ครอบคลุมเพื่อค้นหา (ตามชื่อ) ร้านอาหารฮาลาล สถานที่ท่องเที่ยว มัสยิด แพ็คเกจท่องเที่ยว บัตรผ่าน HalalTrip และบทความ</li> </ul>	4.5
<p>14. GetYourGuide : Tours &amp; Tickets</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ค้นหา และจองทัวร์และกิจกรรมยอดนิยมของโลก</li> <li>- ข้อมูลนักท่องเที่ยว</li> <li>- Map, Share, Save, Bookings</li> <li>- รีวิวสถานที่</li> </ul>	4.4
<p>15. Michelin Guide</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ค้นหาร้านอาหาร 15,000 ร้านที่คัดเลือกโดย MICHELIN Guide, ค้นหาและจองโรงแรม</li> <li>- รีวิว ภาพถ่ายของร้านอาหารและอาหาร ราคา และเมนูเด็ดของร้าน การจองโต๊ะออนไลน์</li> <li>- การทำอาหารด้วยบทความและวิดีโอ</li> <li>- สร้างและแบ่งปันรายชื่อโรงแรมและร้านอาหารส่วนตัว</li> <li>- บันทึกร้านอาหารและโรงแรมที่ชื่นชอบในรายการโปรด</li> </ul>	4.4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ตารางที่ 2.4 (ต่อ)

<p>16. Trapple : Travel planner for food &amp; cultural trip</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ช่วยให้ค้นหาสถานที่กินและเล่นและค้นพบสถานที่สนุก ๆ ฟรีทั่วเอเชียเช่นมาเลเซีย, ไทย, เวียดนาม, สิงคโปร์, เกาหลี</li> <li>- บันทึกค่ากำหนดของคุณลงในรายการโปรด</li> <li>- ค้นพบสถานที่ท่องเที่ยวใกล้เคียงร้านอาหารท้องถิ่นและร้านอาหารชื่อดังที่อยู่ใกล้คุณและขอเส้นทางไปยังปลายทางโดยโทรออกแผนที่เส้นทางในแอปพลิเคชัน</li> <li>- คำแนะนำด้านบนหรือท้องถิ่นที่รวบรวมไว้สำหรับสิ่งที่กินจากรายการกิจกรรม แบ่งปันสถานที่ที่น่าสนใจ</li> </ul>	4.0
<p>17. TravelBuddy - Travel Locally</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เนื้อหาข้อมูล แชนแนล แชร์ แบ่งปันภาษาที่คุณสามารถพูดและเข้าใจได้ การวางแผนการเดินทางเพื่อหาสถานที่ที่ต้องการ</li> <li>- แผนที่ ระบุ “สถานที่” และ “สถานที่โปรด” ขณะลงทะเบียนในแอป</li> <li>- ตัวกรอง เช่น เพศ อายุ ประเภทผู้ใช้ ความสนใจ สถานที่ กิจกรรมอื่น ๆ</li> <li>- คำตอบจากเพื่อนคนอื่น ๆ โดยใช้แท็ก #hashtag</li> </ul>	3.7
<p>18. Food Fusion</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- อาหารฟิวชั่น, อาหารของปากีสถานที่มีชื่อเสียงทั่วโลก</li> <li>- วิดีโอ ภาพถ่าย เขียนรายละเอียด</li> <li>- รายละเอียดเนื้อหาข้อมูลต่าง ๆ</li> </ul>	3.5
<p>19. Eatwith - Food experiences</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- แอปโปรดของคนรักอาหารและการเดินทาง สามารถจองทัวร์ชิมอาหาร ไปจนถึงชั้นเรียนทำอาหาร</li> <li>- เรียนรู้เกี่ยวกับสถานที่</li> <li>- ปฏิทินการจอง</li> <li>- ส่งข้อความถึงโฮสต์</li> </ul>	3.4
<p>20. BBC Good Food</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ข้อมูลสูตรอาหาร, บันทึกสูตรอาหารที่คุณชื่นชอบ</li> <li>- เรียกดูสูตรอาหารที่คัดสรรมานับพันรายการและมีการเพิ่มอาหารใหม่ตลอดเวลา</li> <li>- ให้คะแนนสูตรอาหารที่คุณชื่นชอบ</li> </ul>	3.1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2.5 สรุปกรณีศึกษา 20 แอปพลิเคชันด้านอาหารและท่องเที่ยวจากทั่วโลก

Topics	Features	คะแนน พีเจอร์
1. Content	- เนื้อหาข้อมูลเกี่ยวกับเมนูอาหาร ข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ร้านอาหาร ข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ	13
	- ข้อมูลต่าง ๆ ของการจองที่พัก การจองกิจกรรม การจองทัวร์	6
	- รายละเอียดเนื้อหาของการเดินทาง (คู่มือ)	1
	- ข้อมูลด้านสุขภาพและความปลอดภัยเกี่ยวกับสถานะการโควิด - 19	1
2. Interactive	- ระบบมีการเซฟ (Save) หรือจัดเก็บข้อมูล สามารถแชร์ (Share) และแชท(Chat) ผ่านแอปพลิเคชัน	12
	- สามารถเขียนแสดงความคิดเห็น หรือคอมเมนต์ภายในแอปพลิเคชัน	4
	- สามารถเขียนบทความเล่าเรื่องราวต่าง ๆ หรือเขียนรีวิว	5
	- สามารถเขียนบทความเล่าเรื่องราวต่าง ๆ หรือเขียนรีวิว	5
	- สามารถให้คะแนน เกี่ยวกับข้อมูลต่าง ๆ	7
	- สามารถให้คะแนน เกี่ยวกับข้อมูลต่าง ๆ	20
	- มีวิดีโอแนะนำสถานที่ต่าง ๆ	14
- ทุกแอปพลิเคชันจะมีภาพถ่ายของสถานที่ท่องเที่ยว ภาพถ่ายร้านอาหาร เป็นส่วนประกอบภายในแอปพลิเคชัน	7	
- ภาพถ่ายภายในแอปพลิเคชันสามารถซูม และภาพมีความคมชัด		
3. Accessibility	- สามารถดูปฏิทินการจองห้องพักหรือกิจกรรมต่าง ๆ	1
	- มีระบบลงทะเบียนสมาชิก	3
	- สามารถบันทึกเนื้อเรื่องให้เป็นรายการโปรด และสามารถเปิดดูได้ทันที	8
	- มีระบบการกรองข้อมูลและค้นหา	13
	- มีรายละเอียดข้อมูลศูนย์ช่วยเหลือ เช่นเบอร์ติดต่อกับหน่วยงานต่าง ๆ	1
	- มีเสียงบรรยายข้อมูลภายในแอปพลิเคชัน	1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ภายในเท่านั้น ไม่ควรเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของเอกสาร

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

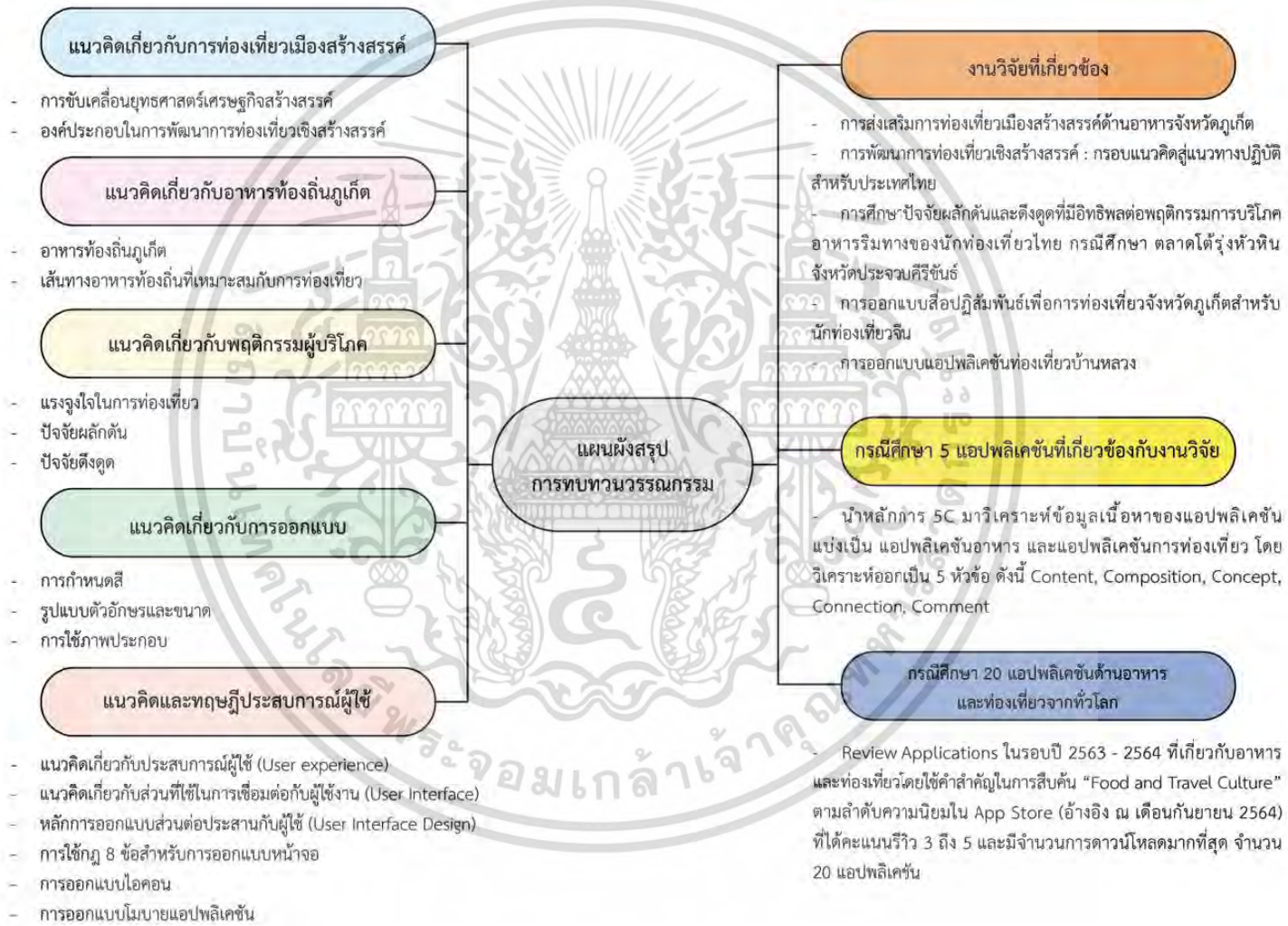
## ตารางที่ 2.5 (ต่อ)

4. Technology	- มีระบบไลน์สดเพื่อเพิ่มประสบการณ์และกิจกรรมในกำหนดการเดินทาง Online Experiences	2
	- ระบบสามารถดูสูตรอาหารที่คุณชื่นชอบและเชื่อมโยงไปยังรายการช้อปปิ้ง	2
	- มีระบบแผนที่นำทาง	14
	- ระบบมีการชำระเงินผ่านทางโทรศัพท์	2
5. Design	- Culture Trip ได้รับรางวัลการออกแบบ UX/UI ใน App Store	1

จากการศึกษาพบว่าการออกแบบแอปพลิเคชัน สำหรับกลุ่มเป้าหมายที่แบ่งตามไลฟ์สไตล์ Foodie มีลักษณะและแนวทางการออกแบบที่เฉพาะ สังเกตได้จากคำสำคัญในการสืบค้น “Food and Travel Culture” โดยทั้งด้านอาหารและท่องเที่ยว มีรูปแบบและฟีเจอร์ของแอปพลิเคชันต่างๆ ได้มีจุดร่วมและลักษณะที่ใกล้เคียงกันสามารถใช้เป็นแนวทางในการศึกษาวิธีการออกแบบเพื่อตอบสนองความพึงพอใจแก่ผู้ใช้ที่เป็นกลุ่มเป้าหมายในการวิจัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.9 แผนผังสรุปการทบทวนวรรณกรรม



ภาพที่ 2.12 แผนผังสรุปการทบทวนวรรณกรรม

ที่มา : ผู้วิจัย (2565)

## บทที่ 3

# วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต ในครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต และเป็นแนวทางการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชันโดยมีวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. แผนการวิจัย
2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การวิเคราะห์ข้อมูล
5. แผนผังสรุปวิธีดำเนินการวิจัย

### 3.1 แผนการวิจัย

การศึกษางานวิจัยเรื่องการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ตเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) งานวิจัยเชิงปฏิบัติ (Practice-Based Research) และการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยสำรวจพื้นที่ในเขตอำเภอเมืองจังหวัดภูเก็ต ซึ่งเป็นศูนย์การท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ตและกำหนดแนวทางดำเนินงานในรายละเอียดโครงการย่อย ทั้ง 3 ส่วน ดังนี้

#### 3.1.1 รายละเอียดโครงการย่อยส่วนที่ 1

3.1.1.1 ศึกษาเก็บรวบรวมข้อมูล และมีการสัมภาษณ์จากผู้ทรงคุณวุฒิรวมทั้งผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ ด้านการท่องเที่ยวของจังหวัดภูเก็ต 3 ท่าน ด้านการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต 4 ท่าน รวมทั้งด้านการออกแบบ 3 ท่าน ใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi - Structured)

3.1.1.2 การสร้างแบบโครงร่าง Wireframe ที่เหมาะสมสำหรับการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต

### 3.1.2 รายละเอียดโครงการย่อยส่วนที่ 2

3.1.2.1 นำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ทั้งหมดไปสร้างต้นแบบแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต

### 3.1.3 รายละเอียดโครงการย่อยส่วนที่ 3

3.1.3.1 นำต้นแบบแอปพลิเคชันที่พัฒนาขึ้นไปทดลองกับผู้ใช้งานและสรุปการวิเคราะห์รวมทั้งอภิปรายผลที่เกิดจากงานวิจัย

## 3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ตัวอย่างกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ศึกษา แบ่งกลุ่มเป้าหมายตามไลฟ์สไตล์ Foodie ซึ่งเกิดจากความสนใจ (Interests) นำมาจับกลุ่มเป็นไลฟ์สไตล์ (Lifestyle Segmentation) จะช่วยให้เข้าใจความต้องการของกลุ่มเป้าหมายได้อย่างละเอียดขึ้น อายุระหว่าง 21-32 ปี (ณัฐริตา มงคลศิริ และเจริญชัย เอกมาไพศาล, 2561) ใช้วิธีการตอบแบบสอบถามออนไลน์ (Online Questionnaire) โดยใช้สูตรของทาโร ยามาเน่ (Yamane, 1973) ขนาดประชากร  $\infty$  ที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 90 และที่ระดับความคลาดเคลื่อนของการสุ่มตัวอย่างร้อยละ 10 ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่าง 100 คน

ขนาดประชากร (N)	ขนาดกลุ่มตัวอย่าง ในแต่ละระดับความคลาดเคลื่อน (e)					
	+1%	±2%	±3%	±4%	±5%	±10%
500					222	85
1,000				385	286	91
1,500		638	441	316		94
2,000		714	476	333		95
2,500	1,250	769	500	345		96
3,000	1,364	811	517	353		97
3,500	1,458	843	530	359		97
4,000	1,538	870	541	364		98
4,500	1,607	891	549	367		98
5,000	1,667	909	556	370		98
6,000	1,765	938	566	375		98
7,000	1,842	959	574	378		99
8,000	1,905	976	580	381		99
9,000	1,957	989	584	383		99
10,000	5,000	2,000	1,000	588	385	99
15,000	6,000	2,143	1,054	600	390	99
20,000	6,667	2,222	1,053	606	392	100
25,000	7,143	2,273	1,064	610	394	100
50,000		2,581	1,087	617	397	100
100,000		2,439	1,099	621	398	100
$\infty$		2,500	1,111	625	400	100

ภาพที่ 3.1 สูตรของทาโร ยามาเน่ ที่คำนวณแบบสำเร็จรูปในแต่ละระดับความคลาดเคลื่อน  
ที่มา : Yamane (1967)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการท่องเที่ยวของจังหวัดภูเก็ต ใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi - Structured) จำนวน 3 ท่าน ไม่จำกัดเพศ
- ผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต ใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi - Structured) จำนวน 4 ท่าน ไม่จำกัดเพศ
- ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi - Structured) จำนวน 3 ท่าน ไม่จำกัดเพศ

โดยหลักเกณฑ์การคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญที่สามารถให้เนื้อหาเกี่ยวกับรายละเอียดการวิจัยได้เป็นอย่างดี ผู้เชี่ยวชาญจะต้องมีประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการทำงานอย่างน้อย 5 ปี ได้แก่ ด้านการท่องเที่ยว ด้านอาหารท้องถิ่น และด้านการออกแบบ หรือเป็นอาจารย์ในมหาวิทยาลัย นักวิจัย นักออกแบบที่มีตำแหน่ง Senior Designer ขึ้นไป

### 3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสัมภาษณ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและผลงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยกำหนดรายละเอียดโครงการย่อยทั้ง 3 ส่วน ดังนี้

#### 3.3.1 รายละเอียดโครงการย่อยส่วนที่ 1

การสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิรวมทั้งผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์และด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต จำนวน 7 ท่าน

ศึกษาเก็บรวบรวมข้อมูลและมีการสัมภาษณ์จากผู้ทรงคุณวุฒิรวมทั้งผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ ด้านการท่องเที่ยวของจังหวัดภูเก็ต ด้านการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต ใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi - Structured) โดยมีจุดประสงค์ในการสัมภาษณ์ คือ

1. เพื่อศึกษาข้อมูลอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ตที่สามารถนำมาใช้ในการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชันส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารของจังหวัดภูเก็ต
2. เพื่อศึกษาอัตลักษณ์อาหารท้องถิ่นและกิจกรรมที่สร้างการรับรู้สำหรับการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ของจังหวัดภูเก็ต
3. เพื่อศึกษาแนวทางการประชาสัมพันธ์และสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต

ตารางที่ 3.1 คำถามการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิรวมทั้งผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ และด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต

คำถามการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ	วัตถุประสงค์ ตรงกับข้อ
1. ท่านคิดว่าคนกลุ่มไหนที่ต้องการข้อมูลด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต	1
2. ท่านคิดว่าภาพลักษณ์ของอาหารท้องถิ่นภูเก็ต แบบใดที่สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยว	1
3. ท่านคิดว่าอาหารท้องถิ่นภูเก็ตมีจุดเด่นหรืออัตลักษณ์ที่แตกต่างจากจังหวัดอื่น ๆ อย่างไร	2
4. ท่านคิดว่ากิจกรรมใดบ้างที่สามารถส่งเสริมหรือกระตุ้นให้เกิดการท่องเที่ยวด้านอาหารท้องถิ่นภูเก็ตที่ยั่งยืน	2
5. ท่านคิดว่าทำอย่างไรอาหารท้องถิ่นภูเก็ตจึงจะถูกนำไปพัฒนาการท่องเที่ยวได้	3
6. ท่านคิดว่าอาหารท้องถิ่นภูเก็ตชนิดใดบ้างที่อยากจะประชาสัมพันธ์ให้นักท่องเที่ยวได้รู้จักและเพราะอะไร	3
7. ท่านให้คำจำกัดความของเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ตว่าอย่างไร	3

การสัมภาษณ์จากผู้เชี่ยวชาญด้านออกแบบ จำนวน 3 ท่าน

- ศึกษาเก็บรวบรวมข้อมูลและมีการสัมภาษณ์จากผู้เชี่ยวชาญด้านออกแบบ ใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi - Structured) โดยมีจุดประสงค์ในการสัมภาษณ์ คือ

1. เพื่อทราบถึงแนวทางการออกแบบแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต

2. เพื่อทราบถึงข้อเสนอแนะเกี่ยวกับทางการออกแบบแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต

ขั้นตอนการสัมภาษณ์

ผู้วิจัยเปิดแอปพลิเคชันตัวอย่าง Review Applications ในรอบปี 2563 - 2564 ที่เกี่ยวกับอาหารและท่องเที่ยว ตามลำดับความนิยมใน App Store (อ้างอิง ณ เดือนกันยายน 2564) ที่ได้คะแนนรีวิว 5 และมีจำนวนการดาวน์โหลดมากที่สุด ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้องานวิจัยให้ผู้เชี่ยวชาญรับชม และทำการวิเคราะห์จุดเด่นจุดด้อย และแนวทางที่ควรนำไปปรับใช้กับงาน

1. Culture Trip

2. Mamakoo - Food Travel Guides

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3. Wanderlog - Travel Itinerary & Road Trip Planner

### 4. Food – Culture

คำถามสำหรับการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านออกแบบ

ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันตัวอย่างที่ได้รับชม มีจุดเด่นหรือฟังก์ชันใดบ้างที่สอดคล้อง และสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการออกแบบแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ตในงานวิจัยชิ้นนี้ได้

1. ด้านประสบการณ์ผู้ใช้งาน (User Experience)
2. ด้านการออกแบบ (User Interface)
3. ด้านเนื้อหาของแอปพลิเคชัน (Content)
4. ด้านการโต้ตอบ (Interaction Design)
5. ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

#### 3.3.2 รายละเอียดโครงการย่อยส่วนที่ 2

การพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

3.3.2.1 ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่เก็บรวบรวมข้อมูลในเขตอำเภอเมืองจังหวัดภูเก็ต ซึ่งเป็นศูนย์การท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต

3.3.2.2 ผู้วิจัยได้ทำการเก็บภาพตามสถานที่ต่าง ๆ ทำการศึกษาเส้นทางอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต ที่ได้รับความนิยม ได้แก่ อาหารคาว 30 ชนิด และอาหารหวาน 15 ชนิด

3.3.2.3 ผู้วิจัยได้จัดทำต้นแบบแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต โดยมีข้อมูลดังต่อไปนี้ หน้าหลัก อาหารท้องถิ่น ร้านอาหารพื้นเมืองแล้วก็ร้านขายขนมของฝากพื้นเมือง แหล่งจำหน่ายวัตถุดิบการประกอบอาหารพื้นเมือง การท่องเที่ยววิถีชุมชน แผนที่การเดินทาง รวมถึงหน้าอื่น ๆ ที่ได้จากการเก็บข้อมูลจากการค้นคว้าวิจัย

#### 3.3.3 รายละเอียดโครงการย่อยส่วนที่ 3

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถามออนไลน์ (Online Questionnaire) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยศึกษาจากแนวคิดทฤษฎีและผลงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นคำถามข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถามทั่วไป ได้แก่ เพศ ที่อยู่ปัจจุบัน อาชีพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต เป็นคำถามแบบประเมินค่า (Rating Scale) โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนถูกแบ่งเป็น 5 ระดับ ดังนี้

เกณฑ์การให้คะแนน	ระดับ
5	ระดับความสำคัญมากที่สุด
4	ระดับความสำคัญมาก
3	ระดับความสำคัญปานกลาง
2	ระดับความสำคัญน้อย
1	ระดับความสำคัญน้อยที่สุด

ซึ่งมีเกณฑ์ในการกำหนดค่าน้ำหนักของการประเมินเป็น 5 ระดับ ตามวิธีการของลิเคิร์ท (Likert Scale) จากน้อยที่สุดจนถึงมากที่สุด ดังนี้

เกณฑ์ค่าเฉลี่ย	ระดับ
4.50 - 5.00	ระดับความสำคัญมากที่สุด
3.50 - 4.49	ระดับความสำคัญมาก
2.50 - 3.49	ระดับความสำคัญปานกลาง
1.50 - 2.49	ระดับความสำคัญน้อย
1.00 - 1.49	ระดับความสำคัญน้อยที่สุด

โดยมีจุดประสงค์ในการประเมินแบบสอบถามออนไลน์ (Online Questionnaire) คือ

1. เพื่อประเมินความพึงพอใจด้านประสบการณ์การใช้งานแอปพลิเคชัน (User Experience) การท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต
2. เพื่อประเมินความพึงพอใจด้านการออกแบบแอปพลิเคชัน (User Interface) การท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต
3. เพื่อประเมินความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาข้อมูลด้านการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจด้านการประชาสัมพันธ์และสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับ การท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.2 คำถามแบบสอบถามออนไลน์ (Online Questionnaire) กลุ่มตัวอย่าง

คำถามแบบสอบถามออนไลน์ (Online Questionnaire) กลุ่มตัวอย่าง	วัตถุประสงค์ ตรงกับข้อ
<b>ส่วนที่ 1 ด้านประสบการณ์ผู้ใช้งาน (User Experience)</b>	
1. ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันง่ายต่อการใช้งาน	1
2. ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันมีความรวดเร็วในการโหลดรายละเอียดข้อมูล	1
3. ท่านคิดว่าการค้นหาข้อมูลมีความสะดวก	1
4. ท่านคิดว่าองค์ประกอบภายในแอปพลิเคชันมีความเหมาะสมสวยงาม (ปุ่มเมนู จัดวางเนื้อหาข้อมูล ภาพประกอบ)	1
5. ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันมีความน่าสนใจ	1
<b>ส่วนที่ 2 ด้านการออกแบบแอปพลิเคชัน (User Interface)</b>	
1. ความเหมาะสมของชุดสัญลักษณ์ (Icon)	2
2. ความเหมาะสมของรูปแบบอักษรที่ใช้ (Font) ไม่ยุ่งยากต่อการอ่าน	2
3. ความเหมาะสมของภาพประกอบ (Illustration) ที่ใช้ในแอปพลิเคชัน	2
4. ความเหมาะสมการใช้สี (Color)	2
5. เลือกใช้ Features, Functions ได้เหมาะสม	2
<b>ส่วนที่ 3 ด้านเนื้อหาข้อมูลภายในแอปพลิเคชัน</b>	
1. ความน่าสนใจของรูปการนำเสนอเนื้อหาข้อมูล	3
2. การแบ่งหมู่รายละเอียดของเนื้อหาข้อมูลชัดเจน	3
3. ความเหมาะสมของเนื้อหาข้อมูลกับภาพประกอบ	3
<b>ส่วนที่ 4 ด้านการประชาสัมพันธ์และสร้างภาพลักษณ์ของแอปพลิเคชัน</b>	
1. ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันสามารถให้ความรู้เกี่ยวกับอาหารท้องถิ่นภูเก็ต	4
2. ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันมีประโยชน์มากน้อยเพียงใด	4
3. ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันสามารถสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับอาหารท้องถิ่นภูเก็ต	4
4. ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันสามารถประชาสัมพันธ์ให้ผู้สนใจตัดสินใจเดินทางมาท่องเที่ยวในจังหวัดภูเก็ต	4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

#### 3.5.1 รายละเอียดโครงการย่อยส่วนที่ 1

การสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิรวมทั้งผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เป็นกระบวนการจัดประเภทของข้อมูล ซึ่งวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ โดยใช้เทคนิคการวิเคราะห์แก่นสาระ (Thematic Analysis) จัดกลุ่มความเห็นที่เหมือนกัน (Coding Analysis)

#### 3.5.2 รายละเอียดโครงการย่อยส่วนที่ 2

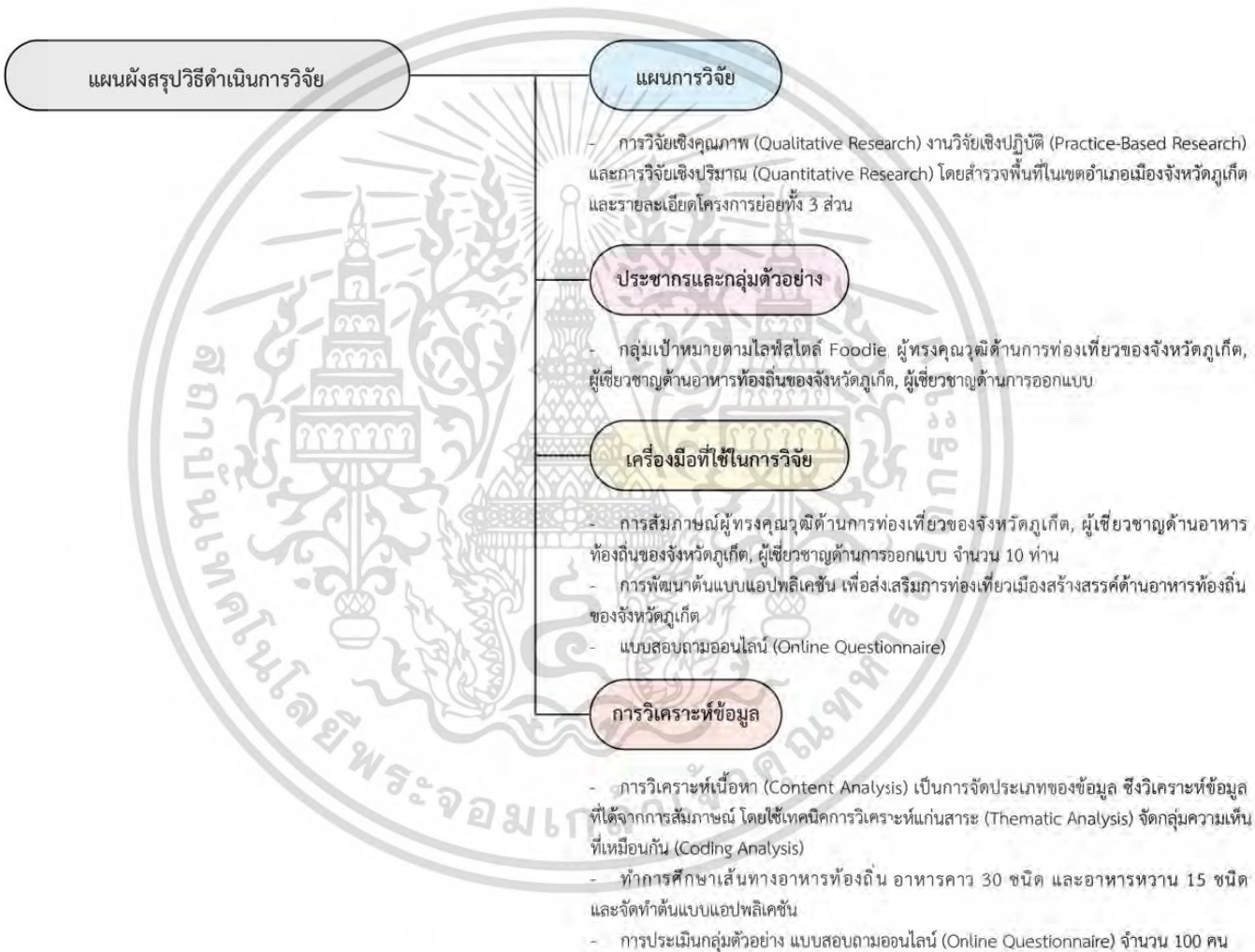
การลงพื้นที่เก็บข้อมูลเฉพาะในเขตพื้นที่อำเภอเมืองจังหวัดภูเก็ต ซึ่งเป็นศูนย์การท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต ทำการศึกษาเส้นทางอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ตที่ได้รับความนิยม จำนวน 2 กรณีศึกษา ได้แก่ อาหารคาว 30 ชนิด และอาหารหวาน 15 ชนิด และจัดทำต้นแบบแอปพลิเคชัน โดยมีข้อมูลดังต่อไปนี้ หน้าหลัก อาหารท้องถิ่น ร้านอาหารพื้นเมือง แล้วก็ร้านขายขนมของฝากพื้นเมือง แหล่งจำหน่ายวัตถุดิบประกอบอาหารพื้นเมือง การท่องเที่ยววิถีชุมชน แผนที่การเดินทาง รวมถึงหน้าอื่น ๆ ที่ได้จากการเก็บข้อมูลจากการค้นคว้าวิจัย

#### 3.5.3 รายละเอียดโครงการย่อยส่วนที่ 3

การประเมินกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 100 คน โดยคำนวณจากสูตรของทาโร ยามาเน่ ขนาดประชากร  $\infty$  ที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 90 และที่ระดับความคลาดเคลื่อนของการสุ่มตัวอย่าง ร้อยละ 10 ใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากกลุ่มตัวอย่างมาตรวจสอบความสมบูรณ์ แล้วนำไปกรอกข้อมูลลงในโปรแกรมสถิติสำเร็จรูป โดยดำเนินการวิเคราะห์ ดังต่อไปนี้

1. แบบสอบถามตอนที่ 1 เป็นข้อมูลทั่วไป ทำการวิเคราะห์โดยวิธีหาค่าจำนวน และร้อยละ
2. แบบสอบถามตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามออนไลน์ (Online Questionnaire) การพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต ทำการวิเคราะห์โดยวิธีการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

### 3.5 แผนผังสรุปวิธีดำเนินการวิจัย



ภาพที่ 3.2 แผนผังสรุปวิธีการดำเนินการวิจัย  
ที่มา : ผู้วิจัย (2565)

## บทที่ 4

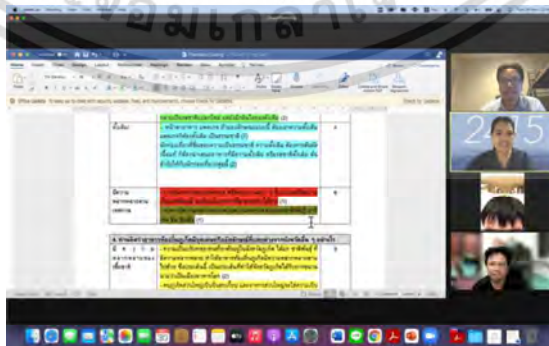
# ผลการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ

ในการดำเนินงานวิจัยผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ข้อมูลทางเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิรวมทั้งผู้เชี่ยวชาญ รวมถึงการเก็บข้อมูลในข้อมูลเขตพื้นที่อำเภอเมืองจังหวัดภูเก็ต เพื่อเก็บข้อมูลนักท่องเที่ยวกลุ่มสไตล์ Foodie ในบทนี้จึงได้แบ่งผลการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ ดังต่อไปนี้

1. สรุปผลการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต ด้านการท่องเที่ยวของจังหวัดภูเก็ต ด้านการออกแบบ
2. แผนผังสรุปผลการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ

### 4.1 สรุปผลการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต ด้านการท่องเที่ยวของจังหวัดภูเก็ต ด้านการออกแบบ

จากการสรุปข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการท่องเที่ยวของจังหวัดภูเก็ต ผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จำนวนทั้งหมด 10 ท่าน มีขั้นตอนดังนี้ ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์และทำการวิเคราะห์เนื้อหาข้อมูล โดยใช้เทคนิคการวิเคราะห์แก่นสาระ (Thematic Analysis) จัดกลุ่มความเห็นที่เหมือนกัน (Coding Analysis) เพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือ (Reliability) และตรวจสอบข้อมูลร่วมกันกับอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ร่วมงาน จำนวน 3 ท่าน แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้



ภาพที่ 4.1 การวิเคราะห์เนื้อหาข้อมูลร่วมกันกับอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ร่วมงาน

ที่มา : ผู้วิจัย (2565)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.1 สรุปความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิด้านการท่องเที่ยวของจังหวัดภูเก็ต และผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต

Theme	Comments	Mentions
<b>1. ท่านคิดว่าคนกลุ่มไหนที่ต้องการข้อมูลด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต</b>		
กลุ่มนักท่องเที่ยวและผู้สนใจในประเทศ	<ul style="list-style-type: none"> <li>- คนที่สนใจในอาหารภูเก็ต ได้แก่ ผู้นิยมกินอาหารภูเก็ตหรือนิยมกินท้องถิ่น (1)</li> <li>- กลุ่มนักท่องเที่ยว เพราะนักท่องเที่ยวโดยส่วนใหญ่จะวางแผนการท่องเที่ยวก่อน ดังนั้น ข้อมูลด้านอาหารท้องถิ่นภูเก็ต จึงมีความจำเป็นอย่างมากสำหรับกลุ่มนักท่องเที่ยวที่จะวางแผนว่า เมื่อมาเยือนภูเก็ต (1)</li> <li>- กลุ่มนักท่องเที่ยวชาวไทยที่มาจากต่างจังหวัด โดยที่ผ่านมากลุ่มนักท่องเที่ยวต่างจังหวัดที่เดินทางมายังภูเก็ตส่วนใหญ่มาจากจังหวัดที่มีเที่ยวบินตรงมายังจังหวัดภูเก็ต (4)</li> <li>- กลุ่มนักท่องเที่ยวช่วงวัยรุ่นตอนปลาย ไปจนถึงวัยกลางคนที่มีอายุระหว่าง 28 – 39 ปี เนื่องจากกลุ่มนี้ มักจะชอบไปตามอาหารท้องถิ่นจากการรีวิว ของบล็อกเกอร์ รีวิวมากกว่าช่วงวัยอื่น (1)</li> </ul>	7
กลุ่มด้านธุรกิจท่องเที่ยว	<ul style="list-style-type: none"> <li>- กลุ่มโรงแรม (1)</li> <li>- ผู้ประกอบการ (2)</li> <li>- ร้านอาหาร ที่ต้องการนำข้อมูลเหล่านี้ไปใช้พัฒนาธุรกิจของตนเอง (2)</li> </ul>	5
กลุ่มนักท่องเที่ยวต่างประเทศ	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ชาวต่างชาติที่ต้องการมาเยือนจังหวัดภูเก็ต และอยากได้ลิ้มลองอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต (4)</li> </ul>	4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

กลุ่มด้านการศึกษา (นักเรียน ครู นักวิจัย)	- กลุ่มนักเรียน นักศึกษา ครู อาจารย์ เพราะตามสถาบันการศึกษาในจังหวัดภูเก็ต จะมีหลักสูตรที่เน้นเรื่องอาหารท้องถิ่นของจังหวัด ดังนั้น กลุ่มนี้จำเป็นต้องใช้ข้อมูลเหล่านี้ประกอบการเรียนการสอน (1) - นักวิจัย เนื่องจากโจทย์วิจัยในปัจจุบัน เน้นการวิจัยพื้นที่ วิเคราะห์พื้นที่เป็นหลัก ดังนั้น ข้อมูลเหล่านี้จึงมีความจำเป็นอย่างมากสำหรับนักวิจัย (2)	3
คนในพื้นที่ภูเก็ต	- คนในพื้นที่ / คนที่อาศัยอยู่ในจังหวัดภูเก็ต เนื่องจากจังหวัดภูเก็ต มีประชาชนที่มีเชื้อสายหลายเชื้อสาย ทำให้บางคนอาจจะลองรับประทานอาหารของคนเชื้อสายอื่น อาทิเช่น คนเชื้อสายจีน อยากรับประทานอาหารอินเดีย (2)	2
<b>2. ท่านคิดว่าภาพลักษณ์ของอาหารท้องถิ่นภูเก็ต แบบใดที่สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยว</b>		
ทันสมัย / สวย	- ภาพพจน์ของอาหารท้องถิ่น คือ ต้องหน้าตาสวย เมื่อถ่ายภาพโพสต์ลงในสื่อโซเชียลมีเดียแล้ว ผู้คนที่เห็นต้องสนใจ และตื่นตากับหน้าตาอาหาร จนทำให้เขาเหล่านั้นอยากจะมาลิ้มลองรสชาติอาหารด้วยตนเอง (1) - อาหารรูปลักษณ์ดี อร่อย ไม่มีข้อจำกัด ในการสรรค์สร้าง (1) - การจัดจาน การนำเสนออาหารดี หน้าตาอาหารและภาชนะสวยงาม (1) - ถ้าหากเป็นขนมของฝากที่ราคาทั่วไป อาจเน้นรูปลักษณ์ หีบห่อ การถนอมให้คงสภาพหลายวัน (1) - นักท่องเที่ยวที่ชื่นชอบความแปลกใหม่ ก็ต้องนำเสนออาหารที่เป็นลักษณะ fusion food ที่มีการนำความดั้งเดิมมาพัฒนาต่อยอด กลายเป็นรสชาติแปลกใหม่ แต่ยังมีกลิ่นไอของดั้งเดิม (2)	6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

สดใหม่ ถูกปากคน ทั่วไป	<ul style="list-style-type: none"> <li>- จังหวัดภูเก็ตสามารถนำข้อได้เปรียบนี้ไปปรับทอาหารท้องถิ่นได้ว่าเป็นอาหารที่สดใหม่ ผ่านการปรุงรสน้อยที่สุด (1)</li> <li>- รสชาติที่บ่งบอกความเป็นภูเก็ต คือ อาหารมีรสชาติกลาง ๆ ไม่จัดจ้านมาก เนื่องจากว่าประชาชนที่อาศัยอยู่ในจังหวัดภูเก็ต จำนวนมากเป็นลูกครึ่ง ลูกผสมจึงทำให้รสชาติอาหารไม่จัดจ้าน หรือเผ็ดร้อนมากนักเมื่อเทียบกับจังหวัดอื่น ๆ</li> </ul> <p>ในภาคใต้ ดังนั้น รสชาติอาหารของจังหวัดภูเก็ตก็จะถูกปากคนทั่ว ๆ ไป (2)</p>	3
ดั้งเดิม	<ul style="list-style-type: none"> <li>- หน้าตาอาหาร แพคเกจ ถ้ามองลักษณะแบบนี้ ต้องเอาความดั้งเดิม แพคเกจก็ต้องดั้งเดิม เป็นธรรมชาติ (1)</li> </ul> <p>นักท่องเที่ยวที่ชื่นชอบความเป็นธรรมชาติ ความดั้งเดิม ต้องการสัมผัสเนื้อแท้ ก็ต้องนำเสนออาหารที่มีความดั้งเดิม หรือรสชาติดั้งเดิม ต้นตำรับให้กับนักท่องเที่ยวกลุ่มนี้ (2)</p>	3
มีความหลากหลาย ตามเทศกาล	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การกินอาหารตามเทศกาล หรือตามงานต่าง ๆ ซึ่งบ่งบอกถึงความเป็นเอกลักษณ์ จะต้องเป็นอาหารที่สามารถหาได้ง่าย (1)</li> <li>- อาหารมีความหลากหลายตามความหลากหลายของชาติพันธุ์ อาทิเช่น จีน อินเดีย (1)</li> </ul>	2
<b>3. ท่านคิดว่าอาหารท้องถิ่นภูเก็ตมีจุดเด่นหรืออัตลักษณ์ที่แตกต่างจากจังหวัดอื่น ๆ อย่างไร</b>		
รสชาติเฉพาะตัวมี เอกลักษณ์	<ul style="list-style-type: none"> <li>- รสชาติอาหารกลมกล่อม ซึ่งเชื่อมโยงกับประเด็นชาติพันธุ์ ที่ความหลากหลายของเชื้อชาติ ทำให้รสชาติอาหารรสไม่จัดจ้าน กล่าวคือ ไม่เผ็ดจัด ไม่เค็มจัด แต่มีรสชาติกลมกล่อม ใคร ๆ สามารถรับประทานได้ สิ่งนี้จึงเป็นจุดเด่น และเป็นเสน่ห์ของอาหารท้องถิ่นภูเก็ต (2)</li> <li>- เมื่อรับประทานเข้าไปแล้ว รสชาติของอาหารท้องถิ่นจังหวัดภูเก็ต ที่ไม่มีที่ไหนเมนูอาหารจะไม่แตกต่างจากจังหวัดอื่น แต่รสชาติเมื่อได้สัมผัสแล้วมีความแตกต่างอย่างแน่นอน เพราะมีรสชาติเฉพาะตัว (1)</li> </ul>	5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ภายในเท่านั้น ไม่ควรเผยแพร่ไปใช้ภายนอกหน่วยงาน

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- รสชาติอาหารที่ไม่เหมือนกับที่อื่น เช่น หมูฮ้อง แม้ที่อื่นจะมีแต่ก็ไม่อร่อยเมื่อเทียบกับหมูฮ้องในจังหวัดภูเก็ต (1)</li> <li>- ถ้าอย่างจังหวัดภูเก็ตเรื่องรสชาติของอาหารบางชนิดก็ถือว่าเป็นเอกลักษณ์ที่ไม่เหมือนใคร เช่น หมูฮ้อง (1)</li> </ul>	
มีความหลากหลายของเชื้อชาติ	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ความเป็นบริบทของคนที่อาศัยอยู่ในจังหวัดภูเก็ต ได้แก่ ชาติพันธุ์ ที่มีความหลากหลาย ทำให้อาหารท้องถิ่นภูเก็ตมีความหลากหลายตามไปด้วย ซึ่งประเด็นนี้ เป็นประเด็นที่ทำให้จังหวัดภูเก็ตได้รับการขนานนามว่าเป็นเมืองอาหารโลก (2)</li> <li>- คนภูเก็ตส่วนใหญ่เป็นจีนฮกเกี้ยน และอาหารส่วนใหญ่จะใส่ความเป็นตัวตนของคนจีน (1)</li> </ul>	มีความหลากหลายของเชื้อชาติ
ราคาไม่แพง	<ul style="list-style-type: none"> <li>- อาหารท้องถิ่นภูเก็ตจับต้องง่าย ไม่ขึ้นเหลา หรือขึ้นภัตตาคารทั้งหมด ทำให้นักท่องเที่ยวทุกกลุ่มสามารถลิ้มลองรสชาติอาหารภูเก็ตได้ (1)</li> </ul>	ราคาไม่แพง
<b>4. ท่านคิดว่ากิจกรรมใดบ้างที่สามารถส่งเสริมหรือกระตุ้นให้เกิดการท่องเที่ยวด้านอาหารท้องถิ่นภูเก็ตที่ยั่งยืน</b>		
กิจกรรมสอนทำอาหารท้องถิ่น	<ul style="list-style-type: none"> <li>- โพรโมทอาหารท้องถิ่นภูเก็ต โดยมีกิจกรรมที่นำนักท่องเที่ยวไปทำอาหารด้วยตนเอง เพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับนักท่องเที่ยวมากขึ้น (1)</li> <li>- มีการถ่ายทอดสูตรอาหารให้แก่ลูกหลาน เพื่อมิให้สูตรอาหารที่มีคุณภาพ และรสชาติอร่อยดังกล่าวหายไป และให้คงอยู่อย่างยั่งยืน (1)</li> <li>- การนำนักท่องเที่ยวไปให้เห็นทุกขั้นตอนของการสร้างสรรค์อาหาร โดยเริ่มต้นตั้งแต่การผลิตวัตถุดิบขึ้นมา จนกระทั่งมาสู่จานอาหารบนโต๊ะอาหาร (1)</li> </ul>	3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

ภาคีรัฐสนับสนุนการท่องเที่ยวและส่งเสริมการขาย	<ul style="list-style-type: none"> <li>- หน่วยงานภาครัฐ ต้องช่วยส่งเสริมการขายของร้านอาหารท้องถิ่นภูเก็ต เพื่อให้คนทั่วโลกรู้จักอาหารท้องถิ่นภูเก็ตให้มากขึ้น (1)</li> <li>- ภาครัฐเข้ามาสนับสนุนการท่องเที่ยวแบบยั่งยืน (Eco - Tourism) เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัสวิถีชีวิตในชุมชน ตลอดจนได้รับชมการสาธิตการทำอาหารท้องถิ่นหรือได้ลงมือทำเองด้วย (1)</li> <li>- ส่งเสริม และสนับสนุนชุมชน เพื่อเป็นการชูอาหารท้องถิ่นให้นักท่องเที่ยวได้รับรู้ (1)</li> </ul>	3
กิจกรรมรีวิวนำร้านอาหาร	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การนำเสนอร้านอาหารที่คนทั่วไปอาจไม่รู้จักรับบล็อกเกอร์ รีวิว หลายคนจะใช้คำว่า “ร้านลับ” คือเป็นร้านอาหารที่ต้องมาเยือนถึงถิ่น ถึงจะได้ลิ้มลองรสชาติอาหารต้นตำรับจริง ๆ (1)</li> <li>- การประชาสัมพันธ์ร้านอาหาร ที่มีหน้าร้านสวยคุณภาพอาหารดี รสชาติอร่อย โดยเฉพาะรสชาติต้องอร่อยสมคำโฆษณา (1)</li> </ul>	2
จัดเทศกาล Street food	<ul style="list-style-type: none"> <li>- จัดเทศกาลอาหารแบบดึงดูด หรือเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมการกิน (1)</li> <li>- การทำ Street food (1)</li> </ul>	2
ประชาสัมพันธ์ความเป็นเมืองอาหารโลก	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสื่อสารความเป็นเมืองอาหารโลก โดยการสร้างการรับรู้อย่างต่อเนื่อง โปรโมทคำว่า ยินดีต้อนรับเข้าสู่เมืองอาหารโลก (Gastronomy) ตั้งแต่สนามบิน ตามมุมเมือง เพื่อสร้างการรับรู้ให้นักท่องเที่ยวตลอดเวลาว่าภูเก็ต คือ เมืองอาหารโลก (1)</li> </ul>	1
บรรจุในหลักสูตรการศึกษา	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นำเรื่องราวอาหารโลกบรรจุไว้ในหลักสูตรให้กับโรงเรียน สถาบันการศึกษา เพื่อให้นักเรียน นักศึกษาเป็นกระบอกเสียง บอกกล่าวเรื่องราวให้ ขณะเดียวกันกลุ่มนักท่องเที่ยว ผู้ประกอบการต่าง ๆ ก็ต้องทราบข้อมูลอย่างลึกซึ้ง (1)</li> </ul>	1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

จัดนิทรรศการ / ประชุม	- ตลาดนิทรรศการ กลุ่มประชุมเล็กใหญ่ น่าสนใจเพราะพวกนี้จะลงลึกในเนื้อหา ขยายสู่ภาคอุตสาหกรรม อาหารโลกได้ (1)	1
จัดกิจกรรมร่วมกับ ชุมชน	- การสร้างรายได้ให้กับคนในชุมชนได้อีกด้วย โดยอาจมีการตั้งซีสโลแกนการท่องเที่ยวที่น่าสนใจ “กิจกรรมร่วมคิด ร่วมทำ” หรือ “กิจกรรมร่วมคิด ร่วมทำ ร่วมปรุงอาหาร ร่วมทำของนักท่องเที่ยว” เป็นต้น (1)	1
สนับสนุนการส่งออก ไปทั่วโลก	- การส่งอาหารท้องถิ่นภูเก็ตไปยังต่างจังหวัด หรือต่างประเทศได้ โดยที่ไม่ต้องเดินทางมาที่จังหวัดภูเก็ต โดยอาจทำในรูปแบบสุญญากาศ ที่เก็บในช่องแช่แข็งได้ (1)	1
<b>5. ท่านคิดว่าทำอย่างไรอาหารท้องถิ่นภูเก็ตจึงจะถูกนำไปพัฒนาการท่องเที่ยวได้</b>		
จัดกิจกรรม / เทศกาล อาหาร	- การจัดกิจกรรมการประกวดอาหารภูเก็ต เช่น มิสอาหารภูเก็ต เซฟอาหารภูเก็ต หนูน้อยอาหารภูเก็ต ภูมิปัญญาผู้สูงอายุจากอาหารภูเก็ต (1) - การจัดเทศกาลอย่างต่อเนื่อง เช่น เทศกาลอาหารพื้นเมืองภูเก็ต หรือเทศกาลเมืองอาหารโลก (2) - การจัดกิจกรรมโปรโมชัน สด แลก แจก แถม โดยให้นำอาหารมาเป็นหลัก (3)	6
มีการสนับสนุน นโยบายจากภาครัฐ	- ให้เชื่อมโยงอาหารท้องถิ่นภูเก็ตกับการท่องเที่ยว โดยกำหนดเป็นนโยบายการท่องเที่ยวอาหารท้องถิ่นภูเก็ตอย่างชัดเจน ผ่านมาหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง (1) - ด้านการท่องเที่ยวต้องจัดให้มีร้านค้า ร้านอาหารที่จำหน่ายอาหารที่คนทุก กลุ่มสามารถจับต้องได้ เช่น ลกเตี๋ยน จะเป็นศูนย์รวมของอาหารท้องถิ่นภูเก็ต ซึ่งนักท่องเที่ยวทุกกลุ่มสามารถไปลิ้มรสได้ เนื่องจากราคา ย่อมเยา และรสชาติอาหารอร่อย (1)	5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การพัฒนาก็ขึ้นกับวัตถุประสงค์ ให้มียอดขายเพิ่มขึ้น คงอยู่เพื่อลูกค้าให้ร่อยขึ้น ให้หาวัตถุดิบง่ายขึ้นให้ขั้นตอนการผลิตง่ายขึ้น ฯลฯ (1)</li> <li>- สร้างการรับรู้ ด้วยการผูกโยงการท่องเที่ยวกับทรัพยากรการท่องเที่ยว โดยให้หน่วยงาน หรือ ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยว สร้างเรื่องราวอาหารท้องถิ่น และความเป็นเมืองอาหารโลก นำเสนอต่อสังคมอย่างกว้างขวาง (1)</li> <li>- การดำเนินการทางนโยบายเกี่ยวกับการท่องเที่ยวด้านอาหารอย่างจริงจัง โดยการทำอะไรก็ได้ให้นักท่องเที่ยวสามารถรู้ข้อมูลอาหารท้องถิ่นภูเก็ต (1)</li> </ul>	
สอนทำอาหารท้องถิ่น	<ul style="list-style-type: none"> <li>- จัดให้มี cooking class ในโรงแรมหรือตามชุมชน เพื่อดึงดูดความสนใจของนักท่องเที่ยว (1)</li> <li>- ถ่ายทอดสูตรอาหารรุ่นต่อรุ่น คือ ผู้มีสูตรอาหารที่ดีรสชาติอร่อย จะต้องมีการเปิดใจในการถ่ายทอดสูตรอาหาร ไม่หวงวิชา ทั้งนี้ เพื่อเป็นการรักษาสูตรอาหารให้อยู่คู่จังหวัดภูเก็ตอย่างยาวนานหรือตลอดไป (1)</li> <li>- จัดเป็นแพ็คเกจทัวร์ที่มีการพาไปเรียนรู้ หรือ ทำอาหารท้องถิ่นด้วย ซึ่งวิธีการดังกล่าวจะสามารถนำไปพัฒนาการท่องเที่ยวได้อย่างดียิ่ง (1)</li> <li>- เจ้าของตำรับอาหารเก่า ๆ ต้องเปิดใจที่จะเผยแพร่สูตรให้กับคนรุ่นหลัง ได้นำไปต่อยอดและพัฒนาต่อไป โดยถ่ายทอดออกมาผ่านการเขียน โดยปราชญ์ท้องถิ่นที่เชี่ยวชาญด้านอาหาร (1)</li> </ul>	4
การประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อต่าง ๆ	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ประชาสัมพันธ์ ไม่ใช่เพียงแต่ในท้องถิ่นหรือในประเทศเท่านั้น แต่ควรประชาสัมพันธ์ในต่างประเทศ ด้วยวิธีการผูกโยงกับสถานกงสุลประเทศต่าง ๆ เพื่อให้ข้อมูลกับนักท่องเที่ยวเกี่ยวกับอาหารท้องถิ่นแก่คนในประเทศนั้น ๆ ก่อนเดินทางมาท่องเที่ยวในจังหวัดภูเก็ต (1)</li> </ul>	4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ในการใช้งานเพื่อการศึกษาค้นคว้าเท่านั้น ไม่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ด้านอื่น ๆ

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นำเสนอในรูปแบบของซีรีส์ เหมือนกับซีรีส์เกาหลี ที่หลายเรื่องจะมีการนำเสนออาหารท้องถิ่นของประเทศ ซึ่งทำให้ได้รับความสนใจจากผู้ชม (1)</li> <li>- การให้คนดังมาช่วยโปรโมทร้าน เพราะอย่างเช่น นักท่องเที่ยวไทย การมาเที่ยว หรือมารับประทานอาหารตามสถานที่ท่องเที่ยว ก็ตามมาจากคนดังที่รีวิวร้านให้ (1)</li> <li>- ควรมีป้ายโฆษณาบนรถตุ๊ก ๆ หรือรถโดยสารอื่น ๆ เพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์ และแนะนำอาหารท้องถิ่น ภูเก็ตอย่างสะดวกและรวดเร็วที่สุด (1)</li> </ul>	
ส่งเสริมภาพลักษณ์ที่ดี	<ul style="list-style-type: none"> <li>- รูปแบบภาชนะ และรูปแบบการจัดวาง / ตกแต่งอาหารบนภาชนะ เนื่องจากการสร้างภาพของอาหารที่ดี จะเป็นสิ่งที่สามารถดึงดูดใจให้นักท่องเที่ยวต้องการที่จะลิ้มลองอาหารนั้น ๆ (1)</li> <li>- การจัดทำร้านอาหารแบบ Fine dining (<i>Fine Dining</i> เป็นอาหารชั้นเลิศที่มีราคาแพงกว่าภัตตาคารทั่วไป) โดยการผสมผสานอาหารท้องถิ่น (1)</li> <li>- ดึงความโดดเด่นของความเป็นอาหารท้องถิ่นออกมา เพื่อดึงดูดความสนใจจากนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ (1)</li> </ul>	3
การประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อออนไลน์	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ใช้สื่อในการสื่อสารที่เข้ากับแต่ละกลุ่มคน โปรโมทผ่าน TikTok โปรโมทผ่าน Facebook หรือไลฟ์สด เพื่อให้กลุ่มคนเหล่านี้รับรู้ถึงข้อมูล และช่วยแชร์ หรือประชาสัมพันธ์ต่อ (1)</li> <li>- ถ่ายทอดด้วยสื่อสังคมสมัยใหม่ ถ่ายทอดออกมาเป็นลักษณะของเรื่องราว เรื่องเล่า มีที่มาที่ไปของอาหารชนิดนั้น ๆ หรือเล่าเรื่องในเชิงประวัติศาสตร์ เพื่อสร้างจุดเด่น และความน่าสนใจให้กับอาหารท้องถิ่นแต่ละชนิด (1)</li> </ul>	3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

	- การนำเสนอร้านอาหารที่คนทั่วไปอาจไม่รู้จักรัก แต่ถ้าหากมาแล้วจะติดใจ เพราะรสชาติอาหารอร่อยมาก ซึ่งบล็อกเกอร์ รีวิว หลายคนจะใช้คำว่า “ร้านลับ” คือเป็นร้านอาหารที่ต้องมาเยือนถึงถิ่น ถึงจะได้ลิ้มลองรสชาติอาหารต้นตำรับจริง ๆ (1)	
สร้างไกดท์ท้องถิ่นผ่านพนักงานขับรถ	- เมื่อเดินทางมาถึงภูเก็ต สามารถทราบได้ทันทีว่า จะต้องไปรับประทานที่ร้านไหน และรวมถึงสร้างคนขับรถตึก ๆ หรือรถโดยสารรูปแบบอื่นให้สามารถเป็นมัคคุเทศน์แนะนำอาหารท้องถิ่นภูเก็ต หรือแหล่งอาหารท้องถิ่นภูเก็ตได้ (1)	1
นำเสนอเมนูอาหารที่แปลกใหม่	- เมนูอาหารที่แปลกใหม่ หาซื้อรับประทานอาหารที่อื่นไม่ได้ ต้องมาที่จังหวัดภูเก็ตได้ทีเดียว จะทำให้คุณค่าสูงขึ้น ตลอดจนเป็นการดึงดูดความสนใจให้กับนักท่องเที่ยวได้อย่างดียิ่ง (1)	1
<b>6. ท่านคิดว่าอาหารท้องถิ่นภูเก็ตชนิดใดบ้างที่อยากจะประชาสัมพันธ์ให้นักท่องเที่ยวได้รู้จักและเพราะอะไร</b>		
อาหารคาว	- แกงส้มปลาสด เพราะเป็นเมนูที่มีผักหลากหลายชนิด ซึ่งมีสรรพคุณทางยา - แกงหย่านัดหมักหมู แต่ต้องเป็นแกงกะทิ - เคยเค็ม จะต้องนำมานึ่งก่อน เรียกว่า “เคยเค็มอีก” หรือสามารถนำมายำใส่หัวหอม ใส่พริกสด และปรุงรสเล็กน้อย - อจาด น้ำพริกกุ้งสด บะกูดเต แล้วก็มีผัดฮอกเกี้ยน หมี่สั่ว หมี่ไก่ ข้าวยาผักโละบะ เกี้ยน หมูทอด - อาหารคาว ได้แก่ 1. ลูกชิ้นภูเก็ต 2. หมูฮ้อง 3. หมี่วุ้นบะจ่าง 4. ห่อหมก 5. หมี่ฮอกเกี้ยน 6. หมี่แกงปู - อีวี่ปิ้ง ซึ่งเป็นเมนูอาหารที่ประกอบด้วยข้าวเหนียว หมูแดง	
อาหารหวาน	- อาหารหวานแบบแห้งเปาล้าง เหนียวหีบ อังกู และอาหารหวานแบบน้ำ ไถ้ไข่ ตู๊ไข่ ไอ้เอ๋ว - อาหารหวาน ได้แก่ 1. ไอ้เอ๋ว 2. อาโป่ง	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

ควรมีอาหารตาม เทศกาล	- อาหารตามเทศกาล ตามฤดูกาล หรือตามงานต่าง ๆ
<b>7. ท่านให้คำจำกัดความของเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ตว่าอย่างไร</b>	
- เมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต คือ แนวคิดของ อิมท้อง อิมตา และอิมใจ โดยอิมท้อง คือ อิมอร่อย รสชาติอาหารดั้งเดิมดี อิมตา คือ อาหารหน้าตาสวย แพคเกจจิดูดี และอิมใจ คือ ได้ช่วยกระจายรายได้สู่ชุมชน	
- เมืองที่น่าเอาวัฒนธรรมด้านอาหารของหลาย ๆ ชาติมาผสมผสานกันจนกลายเป็นอาหารภูเก็ตจานเดียว เป็นการนำสิ่งที่ดีของอาหารหลากหลายชาติ หลายภาษาที่เข้ามาอาศัย	
- ต้องเป็นอาหารที่อยู่ในแหล่งท้องถิ่น คนทำต้องเป็นคนท้องถิ่น เป็นอาหารของคนพื้นที่จริง ๆ ไม่ใช่เข้ามาจากที่อื่น รสชาติที่ดีต้องไม่หนีจากความเป็นดั้งเดิมมากนัก แม้กรรมวิธีจะเปลี่ยนไปตามยุคตามสมัย แต่รสชาติก็ยังคงมีความดั้งเดิม	
- เราจะสื่อสารออกไปข้างนอกได้อย่างไร จะสร้างการรับรู้กับคนอื่นได้อย่างไร ถ้ามาภูเก็ต จะต้องไปกินอาหารชนิดใด ที่ร้านใด	

สรุปความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิด้านการท่องเที่ยวของจังหวัดภูเก็ต และผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต โดบแบ่งออกเป็น 7 ประเด็นคำถาม ดังนี้

1. ท่านคิดว่าคนกลุ่มไหนที่ ต้องการข้อมูลด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต กลุ่มนักท่องเที่ยวและผู้สนใจในประเทศได้คะแนนสูงสุด ซึ่งกลุ่มนักท่องเที่ยวชาวไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มนักท่องเที่ยวที่มาจากต่างจังหวัด เป็นกลุ่มที่ต้องการข้อมูลอาหารท้องถิ่นจังหวัดภูเก็ต เนื่องจากกลุ่มเหล่านี้ ต้องการความแปลกใหม่ของอาหารที่ต่างจากภูมิภาคที่ตนเองอยู่ โดยการจะเดินทางมาเที่ยวจังหวัดภูเก็ต กลุ่มนักท่องเที่ยวดังกล่าวย่อมต้องวางแผน และหาข้อมูลก่อนการเดินทาง ซึ่งหนึ่งในนั้นคือ ร้านอาหาร และอาหารท้องถิ่นจังหวัดภูเก็ต ทั้งนี้ กลุ่มนักท่องเที่ยวดังกล่าวส่วนใหญ่จะมีอายุระหว่าง 28 – 39 ปี

2. ท่านคิดว่าภาพลักษณ์ของอาหารท้องถิ่นภูเก็ต แบบใดที่สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยว ความทันสมัย / ความสวยงามของหน้าตาอาหารได้คะแนนสูงสุด ซึ่งถือเป็นเอกลักษณ์สำคัญของอาหารท้องถิ่นจังหวัดภูเก็ต พบว่า อาหารท้องถิ่นภูเก็ตที่สามารถดึงดูดความสนใจของนักท่องเที่ยวแล้ว จะต้องมีความสวยงาม โดยเริ่มต้นตั้งแต่การจัดจาน การนำเสนอเรื่องราวของอาหาร หน้าตาของอาหารที่แลดูแล้วน่ารับประทาน ถ่ายภาพออกมาแล้วมีความโดดเด่น สวยงาม รวมถึงรสชาติอาหารที่มีความผสมผสานระหว่างความดั้งเดิม และความสมัยใหม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์เพื่อการศึกษาค้นคว้า ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ท่านคิดว่าอาหารท้องถิ่นภูเก็ตมีจุดเด่นหรืออัตลักษณ์ที่แตกต่างจากจังหวัดอื่น ๆ อย่างไร  
 รสชาติเฉพาะตัวมีเอกลักษณ์ได้คะแนนสูงสุด ซึ่งอาหารท้องถิ่นจังหวัดภูเก็ตมีรสชาติกลมกล่อม ไม่จัด  
 จ้านจนเกินไป ทำให้คนทุกกลุ่มสามารถรับประทานได้ และเมื่อสัมผัสรสชาติอาหารจะรู้ทันทีว่าเป็น  
 อาหารท้องถิ่นจังหวัดภูเก็ต เพราะรสชาติไม่เหมือนกับจังหวัดอื่น ๆ เช่น หมูฮ้องที่แม้ว่าจังหวัดอื่นใน  
 ภาคใต้ก็มี แต่หมูฮ้องในจังหวัดภูเก็ตจะมีรสชาติที่ดีที่สุด เป็นต้น

4. ท่านคิดว่ากิจกรรมใดบ้างที่สามารถส่งเสริมหรือกระตุ้นให้เกิดการท่องเที่ยวด้านอาหาร  
 ท้องถิ่นภูเก็ตที่ยั่งยืน กิจกรรมสอนทำอาหารท้องถิ่น และภาครัฐควรมีการสนับสนุนได้คะแนนสูงสุด  
 เพราะสามารถดึงดูดความสนใจของนักท่องเที่ยวได้ ทำให้นักท่องเที่ยวรู้สึกสนุก เพราะนอกจากจะได้  
 ลิ้มลองอาหารท้องถิ่นจังหวัดภูเก็ตแล้ว ยังได้ลงมือทำด้วยตนเองอีกด้วย ตลอดจนได้เห็นทุก  
 กระบวนการก่อนจะมาเป็นอาหารท้องถิ่นจังหวัดภูเก็ตที่ขึ้นโต๊ะอาหารแล้ว นอกจากนี้ การถ่ายทอด  
 สูตรอาหารให้แก่ลูกหลาน ก็ถือว่าเป็นกิจกรรมหนึ่งที่ทำให้สูตรอาหารดี ๆ คงอยู่ตลอดไป ส่วนของ  
 การท่องเที่ยวและส่งเสริมการขาย เพราะภาครัฐถือเป็นองค์กรขนาดใหญ่ ที่มีศักยภาพในการ  
 ดำเนินการสนับสนุน และส่งเสริมให้อาหารท้องถิ่นจังหวัดภูเก็ตเป็นที่รับรู้ได้ทั่วโลก

5. ท่านคิดว่าทำอย่างไรอาหารท้องถิ่นภูเก็ตจึงจะถูกนำไปพัฒนาการท่องเที่ยวได้  
 การจัดกิจกรรมต่าง ๆ ได้คะแนนสูงสุด เพราะกิจกรรมต่าง ๆ อาทิเช่น มีสัปดาห์ภูเก็ต เชฟอาหาร  
 ภูเก็ต หนูน้อยอาหารภูเก็ต ภูมิปัญญาผู้สูงอายุจากอาหารภูเก็ต เทศกาลอาหารพื้นเมืองภูเก็ต หรือ  
 เทศกาลเมืองอาหารโลก หรือ การจัดกิจกรรมโบรโมชั่น ลด แลก แจก แถม โดยให้นำอาหารมาเป็น  
 หลัก ถือเป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจให้กับนักท่องเที่ยวได้เป็นอย่างดีเช่นเดียวกัน เพราะนอกจาก  
 การอยากลิ้มลองรสชาติอาหารก็ยังมีกิจกรรมอื่น ๆ ภายในงานที่สร้างความสุข และความสนุกสนาน  
 ได้เป็นอย่างดี

6. ท่านคิดว่าอาหารท้องถิ่นภูเก็ตชนิดใดบ้างที่อยากจะประชาสัมพันธ์ให้นักท่องเที่ยวได้รู้จัก  
 และเพราะอะไร อาหารท้องถิ่นภูเก็ต โดยแบ่งได้ 3 หัวข้อ ได้แก่ อาหารคาว อาหารหวาน และควรมี  
 อาหารตามเทศกาล อาหารในแต่ละหัวข้อควรจะต้องมีการนำเสนอให้นักท่องเที่ยวรู้จัก มีการประชาสัมพันธ์  
 สัมพันธ์ เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับอาหารได้เป็นที่รู้จักแก่คนที่อยากมาลองรับประทานอาหารท้องถิ่น  
 ภูเก็ต

7. ท่านให้คำจำกัดความของเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ตว่าอย่างไร  
 จากผู้เชี่ยวชาญทั้งหมดได้กล่าวในประเด็นนี้จำนวน 4 ท่าน ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับคำจำกัดความของ  
 เมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่น ไว้ 4 ข้อ แต่ในส่วนที่เลือกคำจำกัดความเมืองสร้างสรรค์ด้าน  
 อาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต คือ แนวคิดของ อิมท็อง อิมตา และอิมใจ โดยอิมท็อง คือ อิมอรรอย  
 รสชาติอาหารดั้งเดิมดี อิมตา คือ อาหารหน้าตาสวย แพคเกจดูดี และอิมใจ คือ ได้ช่วยกระจายรายได้  
 สู่ชุมชน เพราะมีความครบถ้วนเกี่ยวกับเนื้อหาในทุก ๆ ด้าน ทั้งด้านอาหาร แพคเกจ และการสร้าง  
 รายได้ให้กับชุมชน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.2 สรุปความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ

Comments	Mentions
<b>1. ด้านประสบการณ์ผู้ใช้งาน (User Experience)</b>	
- ข้อดีของแอปพลิเคชัน culture trip และ Mamakoo - Food Travel Guides นำเทคนิคการสร้าง Topic highlight ข้อมูลอาหารให้ดูน่าสนใจ	3
- ประสบการณ์ผู้ใช้งานที่ดี ได้แก่ culture trip และ Mamakoo - Food Travel Guides สามารถเข้าใช้งานได้ง่ายไม่ซับซ้อน	2
- การเลื่อนหน้าแอปพลิเคชันบนหน้าจอมีถือควรเป็นลักษณะการสไลด์แอปพลิเคชันลงข้างล่าง	1
- การนำเอาเทคนิคการจัดแบ่งหมวดหมู่ของแอปพลิเคชัน culture trip และ Mamakoo - Food Travel Guides ผู้ใช้งานเข้าถึงได้ง่าย	1
- ต้องเข้าใจธรรมชาติของ content ก่อน ว่าในเรื่องอาหารควรมีข้อมูลอะไรเกี่ยวกับอาหารท้องถิ่นภูเก็ต (1)	1
- มีการใช้โทนสี ที่ทำให้รู้สึกว่ามีน้ำใช้ และไม่น่าเบื่อ	1
- สื่อสาร CI - Mood&Tone ของแอปให้ชัดเจน อาจมีพื้นที่สีขาว รู้สึกโล่ง ใช้การออกแบบที่ว่าง Layout and space ในแอปพลิเคชัน	1
- user เวลาจะหาของกินในภูเก็ต เขาสนใจเรื่องอะไรบ้าง มีที่จอดรถหรือไม่ ลูกค้าเยอะหรือไม่ ต้องรอเป็นเวลานานหรือไม่	1
- แอปพลิเคชันทั้ง 4 แอป โหลดได้เร็ว มีความลื่นไหลดี	1
<b>2. ด้านการออกแบบ (User Interface)</b>	
- โทนนีที่ใช้ในแอปพลิเคชันที่เกี่ยวข้องกับอาหาร ควรเป็นโทนสีที่ดึงดูดความอยากอาหารของผู้คน	3
- การ Login เข้าแอปพลิเคชัน ควรให้มีหลายทางเลือกว่าจะ login เช่น login ผ่าน g-mail, facebook	2
- จะเห็นว่าไม่ว่าจะเป็นแอปพลิเคชัน Culture Trip / Mamakoo / Wanderlog / Food - Culture เขาพยายามจะใช้โลโก้ให้สื่อสารง่าย ๆ เพื่อให้คนจำได้ว่าแอปพลิเคชันนี้ทำอะไร	2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.2 สรุปความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ

- ควรใช้รูปภาพอาหารให้เป็นจุดเด่นของแอปพลิเคชัน	2
- การใช้สีที่ book mark ไว้อย่างรวดเร็ว แล้วเดี๋ยวมันจะอยู่ใน my plan	2
- Font ที่ใช้มีความทันสมัย และเป็น Font ที่อ่านง่าย และควรให้ความสำคัญกับการเว้นช่องว่าง (space)	2
- ดำเนินการออกแบบแอปพลิเคชันที่มีการใช้งานที่ง่าย สะดวก และขั้นตอนไม่ยุ่งยาก	1
- ไม่ควรให้มีหน้าแอปพลิเคชันหลายหน้าจนเกินไป เพราะจะทำให้เกิดปรากฏการณ์ user หลงทางในแอปพลิเคชัน	1
- เป้าหมายของบุคคลที่ใช้แอปพลิเคชันคือคนไทย การเปิดหน้าด้วยภาษาอังกฤษ อาจจะไม่เหมาะสม ควรปรับเปลี่ยนเป็นภาษาไทย	1
- ในหน้าของแผนที่ ไม่จำเป็นต้องมีข้อมูลมากมาย เพราะจะทำให้เกิดปรากฏการณ์ information overload	1
- การใช้สัญลักษณ์ icon ให้ user รู้ว่าอยู่หน้าไหน หมวดหมู่ไหนของแอปพลิเคชัน จะทำให้ user เข้าใจ	1
- สามารถดูสูตรอาหารที่ และเชื่อมโยงไปยังรายการสินค้าได้ก็จะมีที่น่าสนใจเพิ่มมากขึ้น	1
- ถ้ามีเสียงบรรยายข้อมูลก็จะเพิ่มลูกเล่นให้ที่น่าสนใจการทำอาหาร	1
- ภาพถ่ายภายในแอปพลิเคชันสามารถซูม มีความคมชัด	1
- การมี VDO เพื่อให้เกิดความน่าสนใจเพิ่มมากขึ้น	1
<b>3. ด้านเนื้อหาของแอปพลิเคชัน (Content)</b>	
- ควรมีฟังก์ชันเพิ่มเติมด้านข้อมูลที่สามารถแชร์ให้คนอื่นช่วยเขียน blog ได้ (3) - ผู้ใช้แอปพลิเคชันเขียน plan ว่าจะทำอะไร เช่น แอปพลิเคชัน culture trip (1)	4
- ประเภทตัวอักษร ขนาดตัวอักษร ควรเป็นตัวอักษรที่มีความทันสมัย (1) - ตัวอักษรที่ไม่มีหัวก็ได้ เพื่อให้ผู้ใช้แอปพลิเคชันรู้สึกผ่อนคลาย สบายตา ไปกับการอ่านเนื้อหา (1) - การจัดวาง content อาจวางในลักษณะของกริดวิว ทั้งนี้ เพื่อเป็นการประหยัดเนื้อที่ (1) - เนื้อหาอ่านง่าย ไม่เยอะจนแน่นเกินไป (1)	4
- แนะนำข้อมูลอาหารพื้นเมือง นำเสนอร้านอาหารพื้นเมือง (1) - สถานที่ท่องเที่ยว หรือนำเสนอกิจกรรมต่าง ๆ (1)	2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

4. ด้านการโต้ตอบ (Interaction Design)	
- ควรมีการเชื่อมโยงกับ google map เพื่อให้ผู้ใช้งานแอปพลิเคชัน สามารถหา location ของร้านอาหารได้โดยง่าย	2
- มีการเชื่อมโยงกับ street view	1
- ควรมีการเพิ่มเติมแอปพลิเคชันที่น่าสนใจ เช่น มีคลิปวิดีโอทำอาหาร	1
- สำหรับให้ผู้ใช้งานเลือกว่าจะเลือกเซตอาหารไหน ในลักษณะของการ shopping ว่าอาหารชนิดนั้น ๆ ต้องใช้วัตถุดิบอะไรบ้าง วัตถุดิบต้องไปหาซื้อจากแหล่งใด	1
- เมนูอาหารที่ขึ้นชื่อของจังหวัดภูเก็ต ก็แนะนำในแอปพลิเคชันให้ไปซื้อจากตลาด เกษตร ตลาดสดต่าง ๆ ในจังหวัดภูเก็ต	1
- มีความสื่อนไหลต่อการใช้งานของ user รวมถึงการทำสไลด์ให้ไปหน้าต่อไปก็ควร มีความ smooth (1)	1
- การเลือก Effect ให้มีลูกเล่นที่น่าสนใจภายในแอปพลิเคชัน	1
- Flow ไม่ซับซ้อน	1
- แอคชั่นของปุ่ม ต้องมีการแสดงการแจ้งเตือน อยู่ส่วนไหนของแอปพลิเคชัน	1
5. ข้อเสนอแนะอื่น ๆ	
P1 : ควรเพิ่มลูกเล่นในแอปพลิเคชันให้ดู active มากยิ่งขึ้น และสามารถแชร์ไปยัง social media ในรูปแบบต่าง ๆ ได้ เช่น การทำบล็อกส่งการบ้าน	
P2 : การเขียน content ใน blog ของแอปพลิเคชัน ควรตั้งค่าให้ user สามารถปรับแก้ได้ หรือ สามารถเข้ามาดูยอด view ของแต่ละโพสต์ได้	
P3 : ควรทำ information architecture และทำ wireframe ก่อน เป็นการ test user ว่าการใช้งานเป็นอย่างไร เข้าใจง่ายหรือไม่และมีข้อมูลที่ user ต้องการหรือไม่ ซึ่งถ้าหากการ test เป็นผลสำเร็จ โดยอาจส่งให้เพื่อนใน class ที่อยู่กรุงเทพมหานคร และต่างจังหวัดแล้วจึงค่อยเข้าสู่ ขั้นตอนการดีไซน์	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุปความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ โดบแบ่งออกเป็น 5 ประเด็น  
คำถาม ดังนี้

ผลสรุปความคิดเห็นด้านการออกแบบและฟังก์ชันเพื่อนำไปพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน  
เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ตผ่านมุมมองจาก  
ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ

1. ด้านประสบการณ์ผู้ใช้งาน (User Experience) ควรนำเทคนิคการสร้าง Topic highlight  
มาใช้เกี่ยวกับแอปพลิเคชันข้อมูลด้านอาหารให้ดูน่าสนใจและสามารถเข้าใช้งานได้ง่ายไม่ซับซ้อน
2. ด้านการออกแบบ (User Interface) ควรเลือกใช้โทนสีในแอปพลิเคชันที่เกี่ยวข้องกับ  
อาหารเป็นโทนสีที่ดึงดูดความอยากอาหารของผู้ใช้งาน
3. ด้านเนื้อหาของแอปพลิเคชัน (Content) ควรใส่ใจในฟังก์ชันเพิ่มเติมด้านข้อมูลที่สามารถ  
แชร์ให้คนช่วยเขียน Blog ผู้ใช้งานได้เป็นส่วนหนึ่งของแอปพลิเคชัน
4. ด้านการโต้ตอบ (Interaction Design) ควรมีการเชื่อมโยงกับ Google Map เพื่อให้  
ผู้ใช้งานแอปพลิเคชัน สามารถหา Location ของร้านอาหารได้โดยง่าย มีการเชื่อมโยงกับ Street  
View ทำให้ผู้ใช้งานสามารถค้นหาได้สะดวกและเร็วยิ่งขึ้น
5. ข้อเสนอแนะอื่น ๆ ควรทำ Wireframe เพื่อเป็นการ Test การใช้งานแอปพลิเคชันเป็น  
อย่างไร แอปพลิเคชันเข้าใจง่ายหรือไม่และมีข้อมูลที่ User ต้องการหรือไม่ ซึ่งถ้าหากการ Test เป็น  
ผลสำเร็จก็สามารถเข้าสู่ขั้นตอนการดีไซน์

## 4.2 แผนผังสรุปผลการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ

ตารางแผนผังสรุปความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิด้านการท่องเที่ยวของจังหวัดภูเก็ต และผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต

ตารางที่ 4.3 ตารางแผนผังสรุปความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิด้านการท่องเที่ยวของจังหวัดภูเก็ต และผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต

หัวข้อคำถาม (โครงการย่อยที่ 1)	Comments
1. ท่านคิดว่าคนกลุ่มไหนที่ต้องการข้อมูลด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต	- กลุ่มนักท่องเที่ยวและผู้สนใจในประเทศ
2. ท่านคิดว่าภาพลักษณ์ของอาหารท้องถิ่นภูเก็ตแบบใดที่สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยว	- ทันสมัย / สวย
3. ท่านคิดว่าอาหารท้องถิ่นภูเก็ตมีจุดเด่นหรืออัตลักษณ์ที่แตกต่างจากจังหวัดอื่น ๆ อย่างไร	- รสชาติเฉพาะตัวมีเอกลักษณ์
4. ท่านคิดว่ากิจกรรมใดบ้างที่สามารถส่งเสริมหรือกระตุ้นให้เกิดการท่องเที่ยวด้านอาหารท้องถิ่นภูเก็ตที่ยั่งยืน	- กิจกรรมสอนทำอาหารท้องถิ่น
5. ท่านคิดว่าทำอะไรอาหารท้องถิ่นภูเก็ตจึงจะถูกนำไปพัฒนาการท่องเที่ยวได้	- จัดกิจกรรม / เทศกาลอาหาร
6. ท่านคิดว่าอาหารท้องถิ่นภูเก็ตชนิดใดบ้างที่อยากจะประชาสัมพันธ์ให้นักท่องเที่ยวได้รู้จักและเพราะอะไร	- อาหารคาว, อาหารหวาน, เครื่องมีอาหารตามเทศกาล
7. ท่านให้คำจำกัดความของเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ตว่าอย่างไร	- เมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.4 ตารางแผนผังสรุปความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ

หัวข้อคำถาม (โครงการย่อยที่ 2)	Comments
1. ด้านประสบการณ์ผู้ใช้งาน (User Experience)	- แอปพลิเคชันควรนำเทคนิคการสร้าง Topic highlight ข้อมูลอาหารให้ดูน่าสนใจ
2. ด้านการออกแบบ (User Interface)	- โทจน์ที่ใช้ในแอปพลิเคชัน ที่เกี่ยวข้องกับอาหารควรเป็นโทจน์ที่ดึงดูดความอยากอาหารของผู้คน
3. ด้านเนื้อหาของแอปพลิเคชัน (Content)	- มีฟังก์ชันเพิ่มเติมด้านข้อมูลที่สามารถแชร์ให้คนช่วยเขียน blog ได้
4. ด้านการโต้ตอบ (Interaction Design)	- ควรมีการเชื่อมโยงกับ google map เพื่อให้ผู้ใช้งานแอปพลิเคชันสามารถหา location ของร้านอาหารได้โดยง่าย มีการเชื่อมโยงกับ Street view
5. ข้อเสนอแนะอื่น ๆ	- ควรเพิ่มลูกเล่นในแอปพลิเคชันให้ดู Active มากยิ่งขึ้น และสามารถแชร์ไปยัง Social media - ควรทำ Wireframe ก่อน เพื่อเป็นการ test user ก่อนว่าการใช้งานแอปพลิเคชันนี้เป็นอย่างไร เข้าใจง่ายหรือไม่และมีข้อมูลที่ user ต้องการหรือไม่ ซึ่งถ้าหากการ test เป็นผลสำเร็จ โดยอาจส่งให้เพื่อนใน class ที่อยู่กรุงเทพมหานคร และต่างจังหวัดแล้วจึงค่อยเข้าสู่ขั้นตอนการดีไซน์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### ผลงานการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน

ในการดำเนินงานวิจัยผู้วิจัยได้พัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต โดยทำการรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ข้อมูลทางเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิรวมทั้งผู้เชี่ยวชาญ รวมถึงการเก็บข้อมูลในข้อมูลเขตพื้นที่อำเภอเมืองจังหวัดภูเก็ต โดยนำไปพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชันให้กลุ่มนักท่องเที่ยวกลุ่มสไตล์ Foodie ดังต่อไปนี้

1. ผลงานการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต
2. แผนผังสรุปผลงานการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน

#### 5.1 ผลงานการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต

การดำเนินงานวิจัยผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ข้อมูลทางเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ รวมถึงการเก็บข้อมูลในข้อมูลเขตพื้นที่อำเภอเมืองจังหวัดภูเก็ต เพื่อเป็นแนวทางการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต มีแนวคิดที่จะสื่อสารความเป็นเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต โดยมีแนวทางการออกแบบ ดังนี้

##### 5.1.1 การออกแบบตราสัญลักษณ์แอปพลิเคชัน (Logo)

แนวความคิดสำหรับการออกแบบ คือ การหาอัตลักษณ์ความเป็นเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต โดยกำหนดแนวทางการออกแบบตราสัญลักษณ์แอปพลิเคชัน ซึ่งนำเอาอัตลักษณ์ของ "อาหารบาบ๋า" อาหารท้องถิ่นของชาวบาบ๋า – เพอรานากัน ผู้กำเนิดจากบรรพบุรุษชาวจีนโพ้นทะเล ซึ่งส่วนใหญ่ เป็นชาวจีนฮกเกี้ยนที่เข้ามาทำเหมืองแร่ดีบุกและสมรสกับชาวไทยท้องถิ่นแถบจังหวัดภาคใต้ชายฝั่งทะเลอันดามัน อาหารบาบ๋ามีรสชาติกลมกล่อมไม่จัดจ้านเท่าอาหารภาคใต้ทั่ว ๆ ไป มีอาหารคาวหวานที่มีคุณค่าทางโภชนาการจากวัตถุดิบท้องถิ่น อีกทั้งประเภทงานคนเดี่ยว ได้แก่ หมี่ผัดฮกเกี้ยน หมี่ฮกเกี้ยนน้ำ เป็นต้น รวมทั้งการนำเอาลักษณะของตัวอาคารที่ผสมผสานสถาปัตยกรรมแบบจีนและยุโรป ที่เรียกว่าสถาปัตยกรรมแบบชิโน - โปรตุเกส

(Chinois Postugess) ที่สะท้อนถึงความเจริญรุ่งเรืองในสมัยเหมืองแร่เฟื่องฟูบนเกาะภูเก็ตในอดีต เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์เพื่อการศึกษาค้นคว้าเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปเผยแพร่หรือใช้ในการศึกษาไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้ชื่นชมอาคารบ้านเรือนและวิถีชีวิตของชาวภูเก็ต รวมทั้งเป็นอีกจุดเด่นในจังหวัดภูเก็ตที่เป็นอัตลักษณ์ของ "อาหารบาบ๋า" ในย่านเมืองเก่า



หมี่ฮกเกี้ยนน้ำ



หมี่ผัดฮกเกี้ยน



สถาปัตยกรรมแบบชิโน - โปรตุเกส (Chinois Postugess)

ภาพที่ 5.1 ทหอัตลักษณ์ความเป็นเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต

ที่มา : ผู้วิจัย (2564)

ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบแบบร่างตราสัญลักษณ์แอปพลิเคชัน (Logo) ได้ลดทอนรายละเอียดของโครงสร้างเมนูอาหารท้องถิ่นภูเก็ต คือ หมี่ผัดฮกเกี้ยน หมี่ฮกเกี้ยนน้ำ และโครงสร้างของสถาปัตยกรรมแบบชิโน - โปรตุเกส (Chinois Postugess) ในย่านเมืองเก่าของจังหวัดภูเก็ต นอกจากนี้ยังทำการออกแบบให้ดูมีลักษณะร่วมสมัยเพิ่มความน่าสนใจ โดยทำการดราฟฟูปด้วยโปรแกรมอะโดบี อิลลัสเตรเตอร์ (Adobe Illustrator) เพื่อหาจุดเด่นของลายเส้นในความเป็นอาหารท้องถิ่นและสถาปัตยกรรมแบบชิโน - โปรตุเกส

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างที่ 1 ตราสัญลักษณ์แอปพลิเคชัน (Logo)



ภาพที่ 5.2 แบบร่างที่ 1 ตราสัญลักษณ์แอปพลิเคชัน (Logo)

ที่มา : ผู้วิจัย (2564)

แบบร่างที่ 2 ตราสัญลักษณ์แอปพลิเคชัน (Logo)



ภาพที่ 5.3 แบบร่างที่ 2 ตราสัญลักษณ์แอปพลิเคชัน (Logo)

ที่มา : ผู้วิจัย (2564)

แบบร่างที่ 3 ตราสัญลักษณ์แอปพลิเคชัน (Logo)



ภาพที่ 5.4 แบบร่างที่ 3 ตราสัญลักษณ์แอปพลิเคชัน (Logo)

ที่มา : ผู้วิจัย (2564)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญให้นำแบบร่างตราสัญลักษณ์ที่ 1 และแบบร่างตราสัญลักษณ์ที่ 2 นำมาพัฒนาต่อยอดงานออกแบบ เพื่อให้ดูมีความทันสมัยและเข้าถึงอัตลักษณ์ความเป็นเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ตมากยิ่งขึ้น โดยนำมาซึ่งแบบร่างตราสัญลักษณ์ที่ 4

แบบร่างที่ 4 ตราสัญลักษณ์แอปพลิเคชัน (Logo)



ภาพที่ 5.5 แบบร่างที่ 4 ตราสัญลักษณ์แอปพลิเคชัน (Logo)

ที่มา : ผู้วิจัย (2564)

แบบร่างที่ 5 สรุปรตราสัญลักษณ์แอปพลิเคชัน (Logo)



ภาพที่ 5.6 แบบร่างที่ 5 สรุปรตราสัญลักษณ์แอปพลิเคชัน (Logo)

ที่มา : ผู้วิจัย (2564)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างที่ 5 สรุปรหัสสัญลักษณ์แอปพลิเคชัน (Logo) ผู้วิจัยพบว่าลักษณะของความเป็นอัตลักษณ์ของ "อาหารบาหลี" มีความผสมผสานกันกับวัฒนธรรมท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต ดังนั้นผู้วิจัยนำเอาเมนูอาหารท้องถิ่น “หมี่ผัดชกเกียน” ทำการออกแบบและลดทอนให้เหลือแต่เส้นสายเพื่อจะสื่อสารให้กับกลุ่มเป้าหมายเข้าถึงความเป็นอัตลักษณ์ของวัฒนธรรมด้านอาหารท้องถิ่นภูเก็ต

### 5.1.2 การใช้สี (Color) ในการออกแบบ

จากการทบทวนวรรณกรรมผู้วิจัยได้นำเอารูปแบบการกำหนดสีของชิเกโนบุ โคบายาชิ (Shigenobu Kobayashi) ที่ได้แยกแยะคุณสมบัติของสี โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ๆ ดังนี้ 1. chromatic เช่น สีแดง เหลือง ฟ้ำ และ 2. achromatic เช่น สีขาว สีดำ สีเทา โดยผู้วิจัยได้นำเอาจุดเด่นของการใช้สีส้นในย่านเมืองเก่าของภูเก็ต ถอดโทนสีที่ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเลือก ซึ่งได้แก่ 1. ความชิค (Chic) ให้ความรู้รู้สึกสนุกสนานในการเดินทางมาท่องเที่ยวในจังหวัดภูเก็ต, 2. ความธรรมชาติ (Natural) ให้ความรู้สึกธรรมชาติช่วยผ่อนคลายในการเดินทางมาท่องเที่ยวในจังหวัดภูเก็ต, 3. ความใส (Clear) ให้ความรู้สึกสบาย ไม่อึดอัดในการเดินทางมาท่องเที่ยวในจังหวัดภูเก็ต

ชุดโทนสีที่ 1. ความชิค (Chic) ให้ความรู้สึกสนุกสนาน



ภาพที่ 5.7 ชุดโทนสีที่ 1. ความชิค (Chic)

ที่มา : [www.sarahrenaclark.com](http://www.sarahrenaclark.com) (2564)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชุดโทนสีที่ 2. ความธรรมชาติ (Natural) ให้ความรู้สึกธรรมชาติช่วยผ่อนคลาย



ภาพที่ 5.8 ชุดโทนสีที่ 2. ความธรรมชาติ (Natural)  
ที่มา : [www.sarahreanaeclark.com](http://www.sarahreanaeclark.com) (2564)

ชุดโทนสีที่ 3. ความใส (Clear) ให้ความรู้สึกสบาย



ภาพที่ 5.9 ชุดโทนสีที่ 3. ความใส (Clear)  
ที่มา : [www.sarahreanaeclark.com](http://www.sarahreanaeclark.com) (2564)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สำหรับชุดโทนสีผู้วิจัยได้ทำการนำเสนอโทนสีที่ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเลือก สรุปได้ว่า โทนสีที่เลือก คือ 1. ความชิค (Chic) ให้ความรู้สึกสนุกสนานในการเดินทางมาท่องเที่ยวในจังหวัดภูเก็ต ซึ่งสอดคล้องกับจุดเด่นของสถาปัตยกรรมแบบชิโน - โปรตุเกส (Chinois Postugess) และแนวคิดการกำหนดสีของชิเกโนบุ โคบายาชิ (Shigenobu Kobayashi) โดยแบ่งกลุ่มโทนสีอยู่ในหมวดของ Chromatic เป็นเฉดสีสด ที่มีความอิ่มตัวของสีสูงที่สุด เป็นสีสด ให้ความรู้สึกมีชีวิตชีวา และดึงดูดความสนใจได้ดี ส่งผลต่อภาพลักษณ์ในย่านเมืองเก่าของจังหวัดภูเก็ต จึงนำมาถอดโทนสีได้ ดังนี้



ภาพที่ 5.10 การใช้สี (Color) ในการออกแบบ

ที่มา : ผู้วิจัย (2564)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 5.1.3 รูปแบบอักษรที่ใช้ (Font) ในการออกแบบ

จากการทบทวนวรรณกรรมผู้วิจัยได้นำเอารูปแบบหรือประเภทของฟอนต์ (Font Categories) ซึ่งได้แก่ ประเภท Sans serifs Typeface ที่มีลักษณะเป็น Font เรียบสะอาด ๆ ไม่มีเชิงหรือขีดที่ปลายตัวอักษร เป็น Font ที่มองล้ำยุค ก็เลยเหมาะสมกับการใช้แรงงานบนหน้าเว็บไซต์ หรือแอปพลิเคชัน หรืองานออกแบบที่ให้ความรู้สึก Modern โดยผู้วิจัยได้นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบทำการเลือกรูปแบบอักษรที่ใช้ Fonts Prompt

#### รูปแบบอักษรที่ใช้ (Font) ตัวอักษร Fonts Prompt



ภาพที่ 5.11 รูปแบบอักษรที่ใช้ (Font) ในการออกแบบ  
ที่มา : [www.fonts.google.com](http://www.fonts.google.com) (2564)

แนวคิดการเลือกรูปแบบอักษรที่ใช้ (Font) ในการออกแบบแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต ตัวอักษร Fonts Prompt ใช้งานในส่วนของตราสัญลักษณ์ เนื้อหาข้อมูล ซึ่งตัวอักษร Fonts Prompt มีความร่วมสมัย ทำให้ดูกลมกลืนกับเนื้อหา ภาพประกอบและทำให้ข้อมูลอ่านง่าย ซึ่งสะท้อนงานออกแบบได้อย่างชัดเจน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 5.1.4 รูปแบบภาพที่ใช้สำหรับแอปพลิเคชัน (Images)

จากการทบทวนวรรณกรรมผู้วิจัยได้นำเอารูปแบบการถ่ายภาพอาหารในมุมมองต่าง ๆ เพื่อนำเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ซึ่งมีโทนภาพและแสงทั้งสิ้น 4 แบบ ดังนี้ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบได้เลือก แบบที่ 3 โดยเป็นมุมที่จะทำให้เห็นองค์ประกอบของอาหารได้อย่างครบถ้วน และทำให้ภาพดูมีมิติมากขึ้น

แบบที่ 1.



แบบที่ 2.



แบบที่ 3.



แบบที่ 4.



ภาพที่ 5.12 รูปแบบอักษรที่ใช้ (Font) ในการออกแบบ

ที่มา : [www.maki.vn](http://www.maki.vn) (2564)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผู้วิจัยได้สรุปรูปแบบภาพถ่ายท ซึ่งรูปแบบภาพที่ใช้สำหรับแอปพลิเคชัน (Images) ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาการถ่ายภาพอาหารด้วยแสงธรรมชาติ ซึ่งมีลักษณะแสงที่นุ่มและฟุ้งกระจายทำให้เหมาะกับการถ่ายภาพอาหาร อาจไม่จำเป็นต้องปรับฟังก์ชันภายในกล้องถ่ายภาพมากเกินไป ซึ่งจะส่งผลให้เกิดภาพที่ไม่ชัดและสีดูผิดเพี้ยนได้ โดยเฉพาะการถ่ายภาพอาหารสีธรรมชาติของอาหารเป็นสิ่งที่สำคัญจะทำให้อาหารดูน่ารับประทาน สามารถดึงดูดกลุ่มเป้าหมายที่สนใจเดินทางมาท่องเที่ยวในจังหวัดภูเก็ต

ตาราง 5.1 รูปแบบภาพที่ใช้สำหรับแอปพลิเคชัน (Images)

ประเภทอาหารคาว		ประเภทอาหารหวาน
1. แกงส้มปลาสำบปรอด 	16. กะหรีไหมผืน 	1. ตูโป้ 
2. แกงยาคัดหมูสามชั้น 	17. หมี่ฮกเกี้ยนน้ำ 	2. บี้ถ้ายาก 
3. แกงตุ้ม 	18. หมี่ฮกเกี้ยนผัด 	3. โอเอ๋ว 

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตาราง 5.1 (ต่อ)

ประเภทอาหารคาว		ประเภทอาหารหวาน
4. ต้มกะทิผักเหลียง	19. หนี๋สี่	4. เปาล้าง หรือปาวล้าง
		
5. กุ้งมะขาม	20. หนี๋ไทยภูเก็ต	5. เหนียวหีบ
		
6. หมูฮ้อง	21. หนี๋หุ่นบะฉ่าง น้ำซุ๊ป กระตูกหมู	6. อังกู่
		
7. หมูผัดเคยเค็ม	22. โอ้ต้าว	7. ขนมจีโจ้
		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตาราง 5.1 (ต่อ)

ประเภทอาหารคาว		ประเภทอาหารคาว
8. ผัดบังกวน (ผัดมันแกวแบบภูเก็ต)	23. ข้างยาใบพวาไหม	8. ขนมพริก
		
9. น้ำชุบคั่ว	24. โลปะ	9. ผ่างเปี้ยะ
		
10. ลูกชิ้นภูเก็ต	25. เกียนทอด	10. อาโป่ง
		
11. เป็ททอด	26. บะจ่าง	11. เต้าส้อ
		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตาราง 5.1 (ต่อ)

ประเภทอาหารคาว		ประเภทอาหารหวาน
12. เคยเค็มอีก 	27. ฮูแซ่ 	12. ขนมงาพอง (ขนมหม้อหลาว) 
13. น้ำชุบหย้า 	28. เกี่ยมโก้ย 	13. ปี่โก๋หมอย (ข้าวเหนียวดำราดน้ำกะทิ) 
14. บะกูดเต้ 	29. ปอเปี๊ยะฮกเกี้ยน 	14. โก้ยเบ่งก้า (ข้า้ปี่นมันสำปะหลัง) 
15. น้ำพริกกุ้งสด 	30. อิวปี่ง 	15. ฮวดโก้ย 

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 5.1.5 ผลงานการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน (application)

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ข้อมูลทางเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิรวมทั้งผู้เชี่ยวชาญ รวมถึงการเก็บข้อมูลในข้อมูลเขตพื้นที่อำเภอเมืองจังหวัดภูเก็ต และลักษณะของกลุ่มเป้าหมายที่แบ่งตามไลฟ์สไตล์ Foodie ซึ่งเกิดจากความสนใจ (Interests) นำมาจัดกลุ่มเป็นไลฟ์สไตล์ (Lifestyle Segmentation) ที่มีพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวผู้หลงใหลอาหารและมีอาหารเป็นเหตุผลหลักในการเดินทาง ชอบเรียนรู้ ต้องการมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมท้องถิ่นผ่านการรับประทานอาหารท้องถิ่น เพื่อสร้างเสริมประสบการณ์และก็ความรู้ อายุระหว่าง 21 - 32 ปี

โดยปัจจุบันการใช้งานโมบายแอปพลิเคชันมีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้นแบบก้าวกระโดด ซึ่งส่งผลมาจากการพัฒนาแอปพลิเคชันและเทคโนโลยีที่เพิ่มมากขึ้น สามารถใช้งานง่ายสะดวกสบาย ตอบโจทย์ความต้องการของผู้ใช้งานให้ได้มากที่สุด จนได้ข้อสรุปในผลงานการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



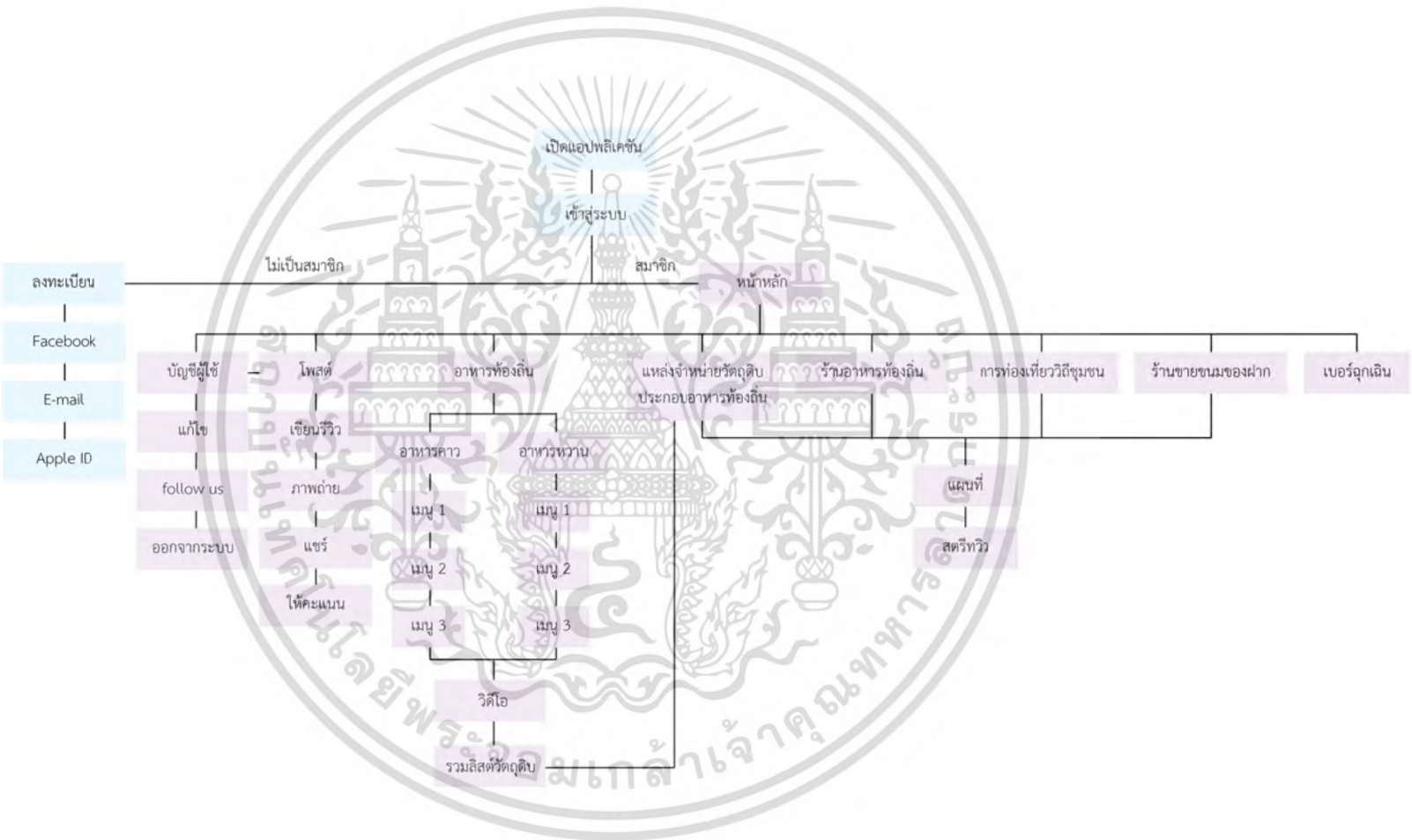
ภาพที่ 5.13 ผลงานการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน (application)

ที่มา : ผู้วิจัย (2565)

#### 5.2.5.1 โครงสร้างแอปพลิเคชัน (Site Map)

จากผลการการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยว เมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต ด้านการท่องเที่ยวของจังหวัดภูเก็ต ด้านการออกแบบ ผู้วิจัยได้จัดกลุ่มหมวดหมู่ข้อมูล เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบหลักในการนำเสนอ ข้อมูลภายในแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของ จังหวัดภูเก็ต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.14 โครงสร้างแอปพลิเคชัน (Site Map)  
ที่มา : ผู้วิจัย (2565)

รูปแบบโครงสร้างแอปพลิเคชัน (Site Map) ของการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต ได้แนวคิดจากกรณีศึกษา 20 แอปพลิเคชันด้านอาหารและท่องเที่ยวจากทั่วโลก รวมทั้งการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญเพื่อกำหนดลักษณะของเมนูหลักให้ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ซึ่งประกอบด้วย 4 เมนูหลัก 8 เมนูย่อย ดังนี้

## 1. เมนูหลัก

1.1 หน้าหลัก (Home) หน้าแสดงข้อมูลเมนูอาหารท้องถิ่นภูเก็ต ที่ได้รับความนิยมและเป็นที่น่าสนใจของกลุ่มนักท่องเที่ยวที่สนใจเดินทางมาท่องเที่ยวในจังหวัดภูเก็ต

1.2 โปรไฟล์ (Profile) หน้าแสดงข้อมูลของผู้ใช้งานที่ได้เข้าแอปพลิเคชัน เพื่อเก็บข้อมูลบันทึกเมนูอาหารท้องถิ่นที่สนใจ ไว้เป็นส่วนตัว เป็นส่วนสนับสนุนผู้ใช้ให้สามารถใช้งานต่อจากครั้งก่อนได้

1.3 หมวดหมู่ (Category) หน้าแสดงเมนูย่อยทั้งหมดของแอปพลิเคชัน ได้แก่ อาหารท้องถิ่น ขนมหวานท้องถิ่น ร้านอาหารท้องถิ่น วัตถุดิบท้องถิ่น ร้านของฝากท้องถิ่น การท่องเที่ยววิถีชุมชน Map of Phuket เบอร์ฉุกเฉิน

1.4 เขียนโพสต์ (Post) หน้าแสดงการเขียนข้อความหรือเลือกเพิ่มบางอย่างลงในโพสต์ของคุณ

## 2. เมนูย่อย

2.1 อาหารท้องถิ่น (Local Food) หน้าแสดงข้อมูลรายละเอียดอาหารท้องถิ่นภูเก็ต จำนวน 30 ชนิด ความเป็นมา ส่วนประกอบหาร รูปภาพ วิดีโอ แนะนำร้านอาหาร

2.2 ขนมหวานท้องถิ่น (Local Sweets) หน้าแสดงข้อมูลรายละเอียดขนมหวานท้องถิ่นภูเก็ต จำนวน 15 ชนิด ความเป็นมา ส่วนประกอบอาหาร รูปภาพ วิดีโอ แนะนำร้านอาหาร

2.3 ร้านอาหารท้องถิ่น (Local Restaurant) หน้าแสดงข้อมูลรายละเอียดของร้านอาหารท้องถิ่นภูเก็ต เวลาเปิด - ปิด เส้นทางการเดินทาง

2.4 วัตถุดิบท้องถิ่น (Raw Material) หน้าแสดงข้อมูลการหาซื้อวัตถุดิบที่นำมาประกอบอาหารท้องถิ่น เวลาเปิด - ปิด

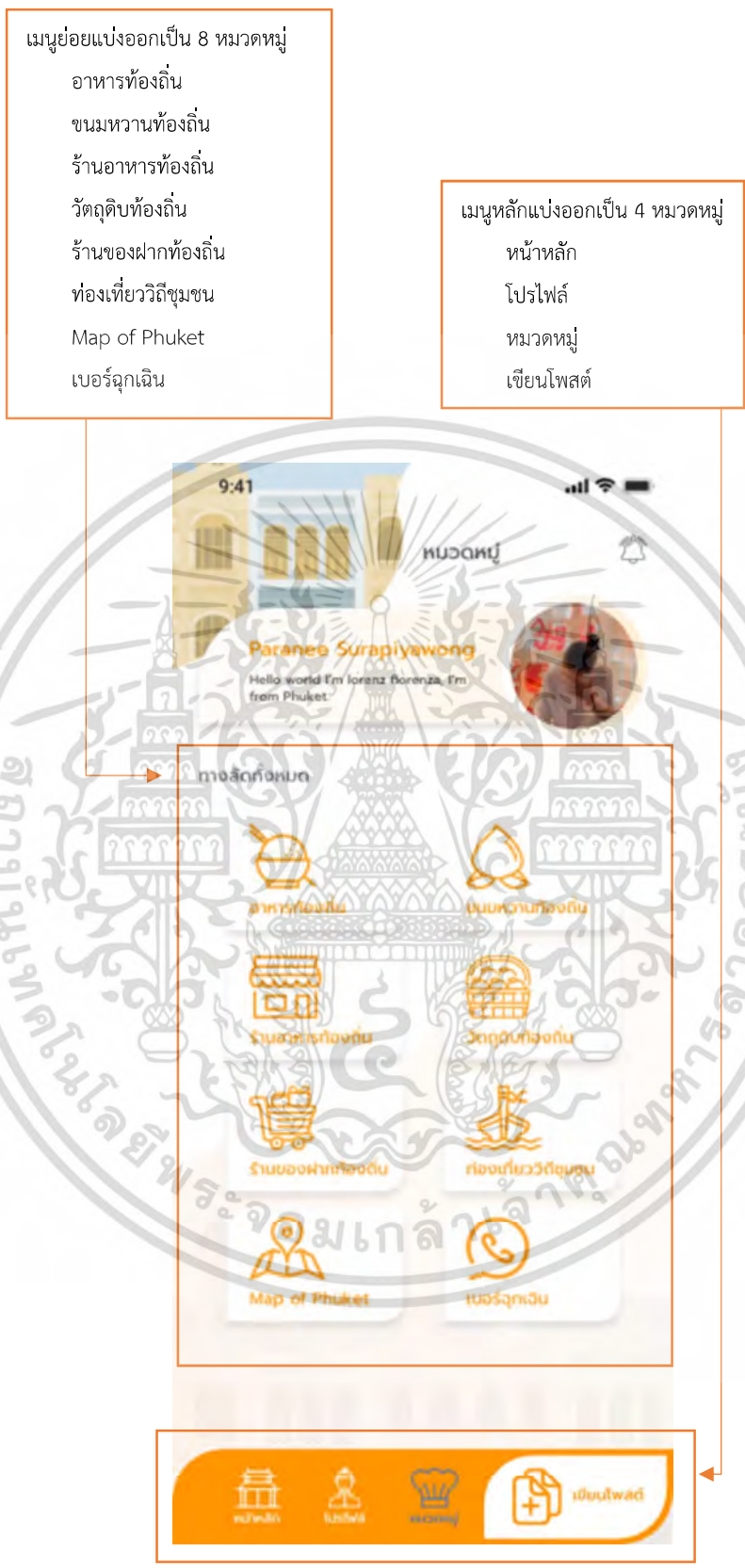
2.5 ร้านของฝากท้องถิ่น (Shopping) หน้าแสดงข้อมูลร้านขายของฝากท้องถิ่นให้กลุ่มนักท่องเที่ยวที่สนใจ เวลาเปิด - ปิด

2.6 ท่องเที่ยววิถีชุมชน (Tourism) หน้าแสดงข้อมูลการท่องเที่ยววิถีชุมชน ที่จะให้นักท่องเที่ยวเข้าไปศึกษาเรียนรู้และใช้ชีวิตในชุมชนในจังหวัดภูเก็ต เวลาเปิด - ปิด

2.7 Map of Phuket หน้าแสดงข้อมูลจุดแผนที่ต่าง ๆ ในจังหวัดภูเก็ต

2.8 เบอร์ฉุกเฉิน (Emergency) หน้าแสดงข้อมูลเบอร์ฉุกเฉิน ไปยังหน่วยงานช่วยเหลือฉุกเฉินต่าง ๆ โรงพยาบาล ศูนย์คุ้มครองนักท่องเที่ยว ฯลฯ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.15 ภาพแสดงรูปแบบเมนูในแอปพลิเคชัน

ที่มา : ผู้วิจัย (2565)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 5.1.2.5 ผลงานออกแบบชุดสัญลักษณ์ (Icon)

การออกแบบชุดสัญลักษณ์ (Icon) ได้แนวคิดมาจากบริบทพื้นฐานในย่านเมืองเก่าของภูเก็ต ที่มีถนนสายวัฒนธรรม มีสถาปัตยกรรมอันงดงามและยังคงมีชุมชนชาวจีนบาป๋า – เพอรานากันอาศัยอยู่ ผู้วิจัยได้ทำงานศึกษาข้อมูลจากการลงพื้นที่เพื่อสะท้อนความเป็นวิถีชีวิต สถาปัตยกรรมและรูปทรงต่าง ๆ ที่จะนำออกมาสื่อสาร ถ่ายทอดออกมาเป็นรูปทรงต่าง ๆ โดยใช้เส้นสายในการออกแบบแทนความหมายที่ต้องการสื่อสาร เช่น การตัดทอนรูปทรงบ้านสไตล์ชิโนโปรตุกีส แทนสัญลักษณ์หน้าหลัก ใช้ภาพการแต่งกายชุดพื้นเมืองของชาวภูเก็ตแทนสัญลักษณ์โปรไฟล์ เป็นต้น นอกจากนี้บางสัญลักษณ์ที่เป็นสากล ในการออกแบบสัญลักษณ์ชุดนี้ได้ใส่กลิ่นอายของรูปทรงที่คุ้นตาของพื้นที่ในย่านเมืองเก่าของภูเก็ต ทำให้ชุดสัญลักษณ์เกิดความน่าสนใจต่อกลุ่มเป้าหมาย



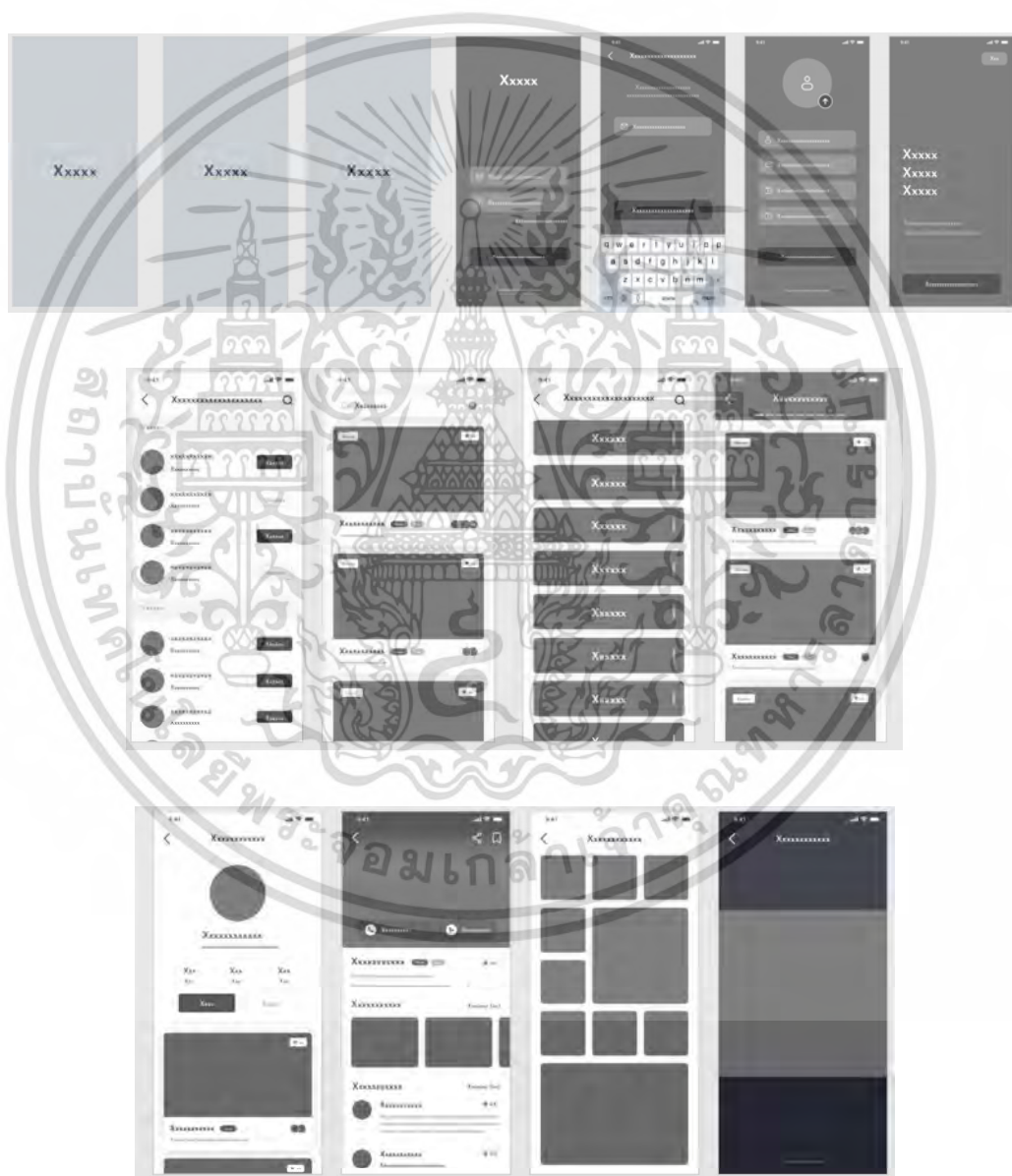
ภาพที่ 5.16 ผลงานออกแบบชุดสัญลักษณ์ (Icon)

ที่มา : ผู้วิจัย (2565)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 5.2.5.3 ภาพแสดงโครงสร้างแอปพลิเคชัน

ผู้วิจัยได้นำแนวทางการออกแบบเชิง Flat Design มาใช้ในงานออกแบบหน้าจอแอปพลิเคชัน โดยเลือกใช้แนวทางการออกแบบจากการสังเกตกรณีศึกษา 20 แอปพลิเคชัน ด้านอาหารและท่องเที่ยวจากทั่วโลก พบว่าแนวทางการออกแบบเน้นความเรียบง่าย เน้นการใช้งานลดทอนกราฟิกที่ไม่จำเป็นลงส่งผลให้ผู้ใช้งานโฟกัสไปที่จุดสำคัญมากยิ่งขึ้น อีกจุดของการออกแบบให้เรียบง่ายคือใช้งานพื้นที่ว่างที่สำคัญและเหมาะสมกับงานรวมทั้งใช้ภาพที่สวยงามสดใสและบอกเล่าเรื่องราวได้ดี ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการร่างภาพโครงร่าง Wireframe ขึ้นมาก่อน

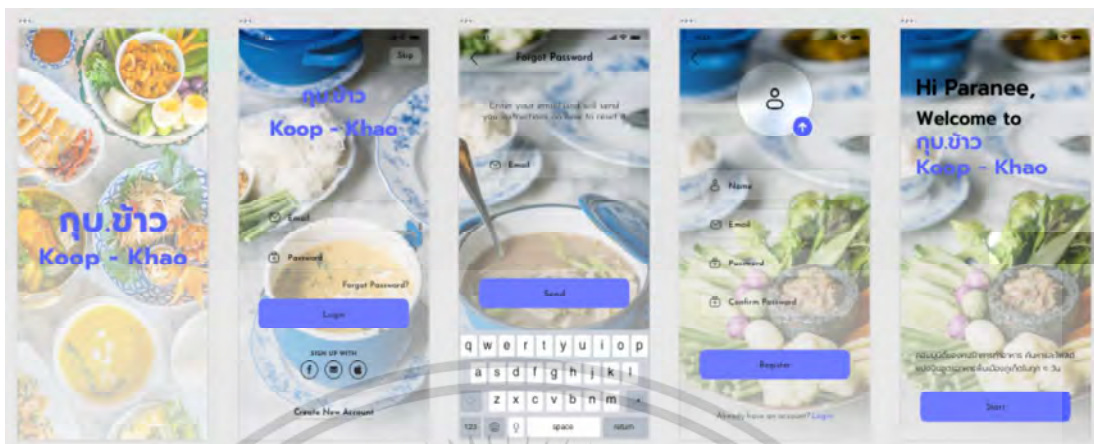


ภาพที่ 5.17 ร่างภาพโครงร่าง Wireframe

ที่มา : ผู้วิจัย (2565)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างที่ 1 ภาพแสดงโครงสร้างแอปพลิเคชัน

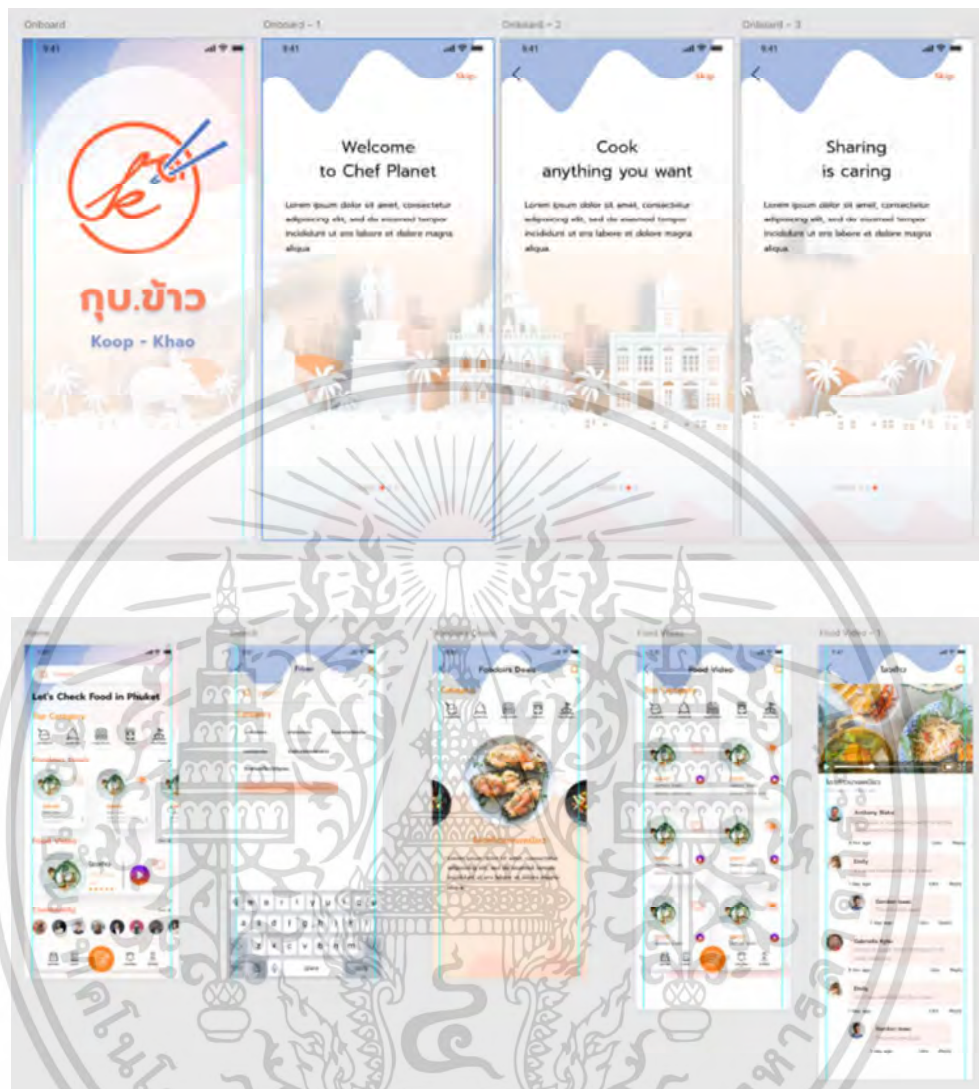


ภาพที่ 5.18 แบบร่างที่ 1 ภาพแสดงโครงสร้างแอปพลิเคชัน

ที่มา : ผู้วิจัย (2565)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## แบบร่างที่ 2 ภาพแสดงโครงสร้างแอปพลิเคชัน



ภาพที่ 5.19 แบบร่างที่ 2 ภาพแสดงโครงสร้างแอปพลิเคชัน

ที่มา : ผู้วิจัย (2565)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างที่ 3 ภาพแสดงโครงสร้างแอปพลิเคชัน



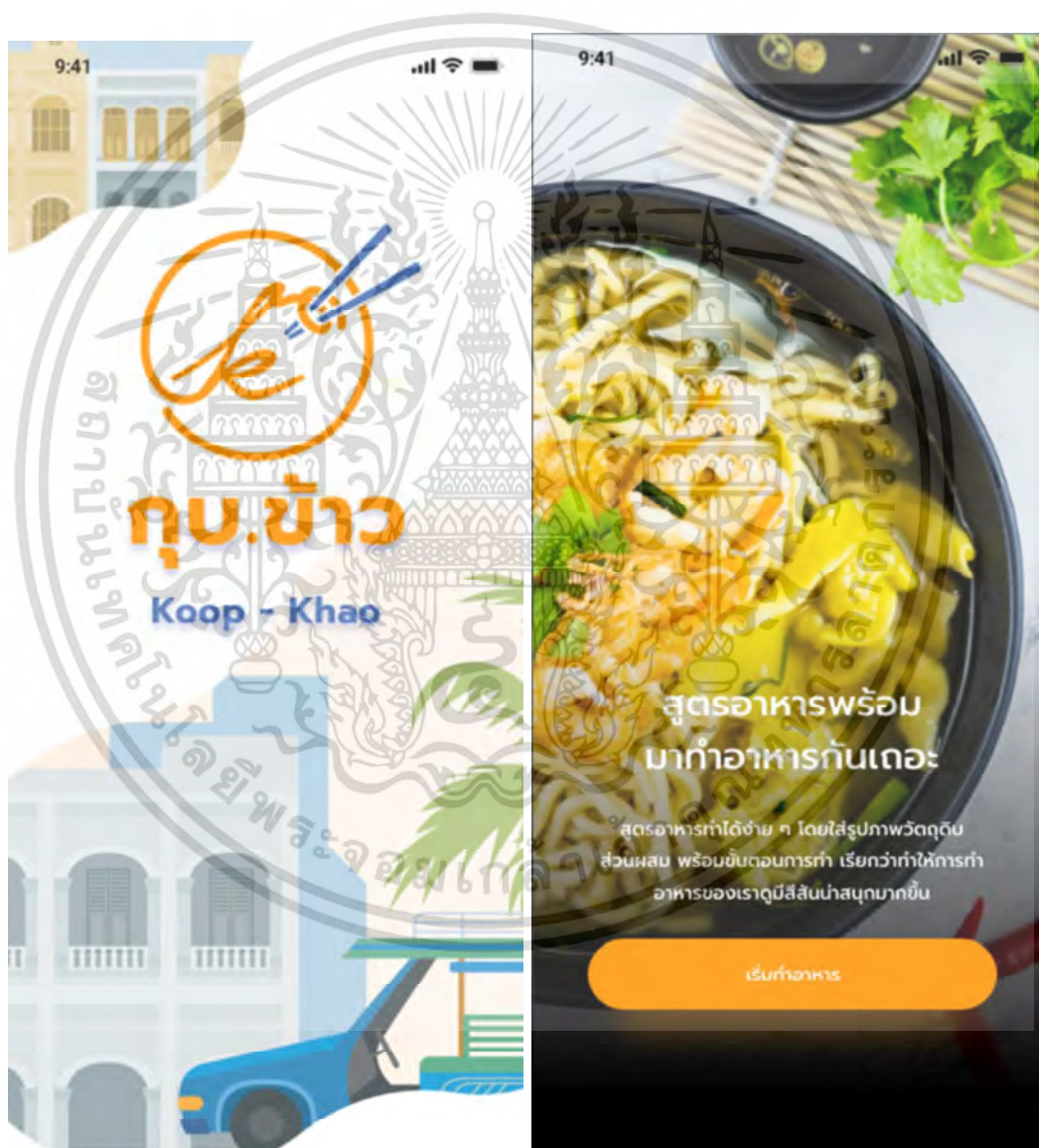
ภาพที่ 5.20 แบบร่างที่ 3 ภาพแสดงโครงสร้างแอปพลิเคชัน

ที่มา : ผู้วิจัย (2565)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### แบบร่างที่ 4 ภาพแสดงโครงสร้างแอปพลิเคชัน

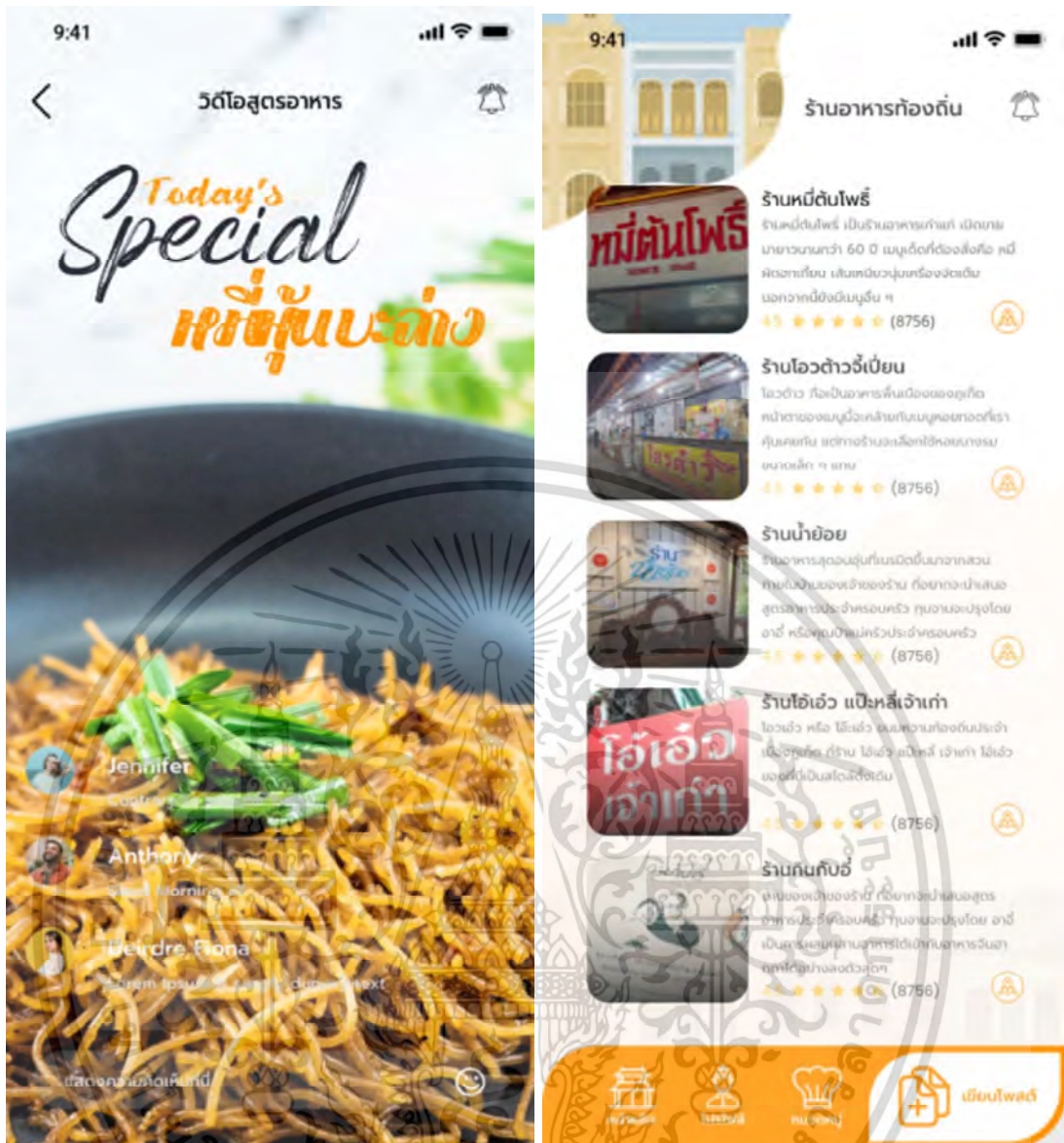
จากแบบร่างการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต โครงสร้างแอปพลิเคชันผู้วิจัยได้แนวคิดจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของการได้รับให้เป็นเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต โครงสร้างแอปพลิเคชันแบบร่างที่ 4 มีการนำเสนออัตลักษณ์ของความเป็นภูเก็ตอย่างชัดเจน จึงได้นำแบบร่างที่ 4 มาปรับปรุงเพิ่มเติมและให้เกิดความน่าสนใจของกลุ่มเป้าหมาย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.21 แบบร่างที่ 4 ภาพแสดงโครงสร้างแอปพลิเคชัน

ที่มา : ผู้วิจัย (2565)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.22 งานออกแบบแอปพลิเคชัน (หน้าก่อนเข้าใช้งาน)

ที่มา : ผู้วิจัย (2565)

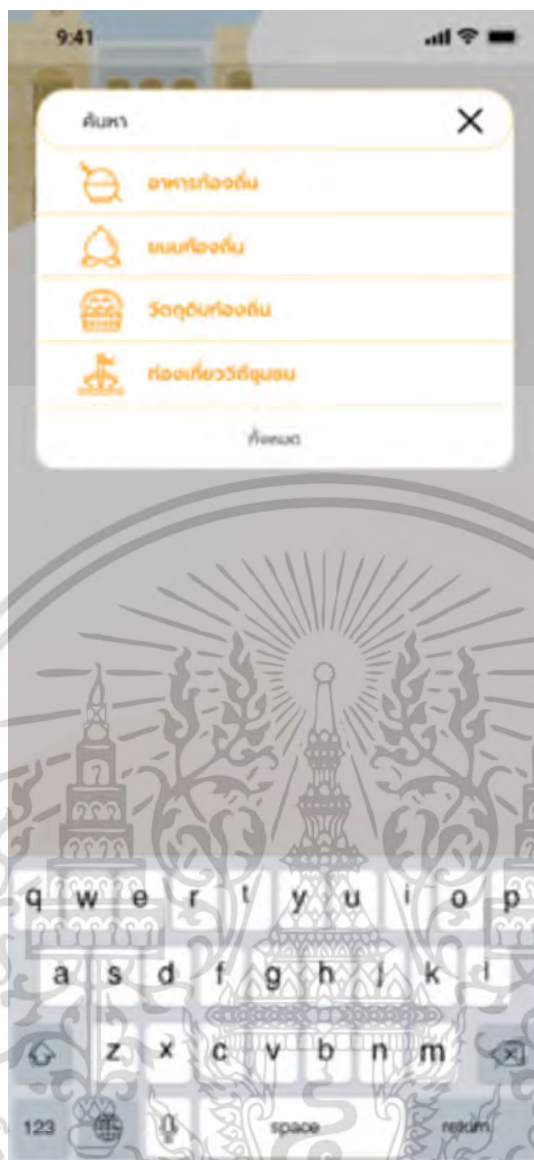
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.23 งานออกแบบแอปพลิเคชัน (หน้าหลัก)

ที่มา : ผู้วิจัย (2565)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



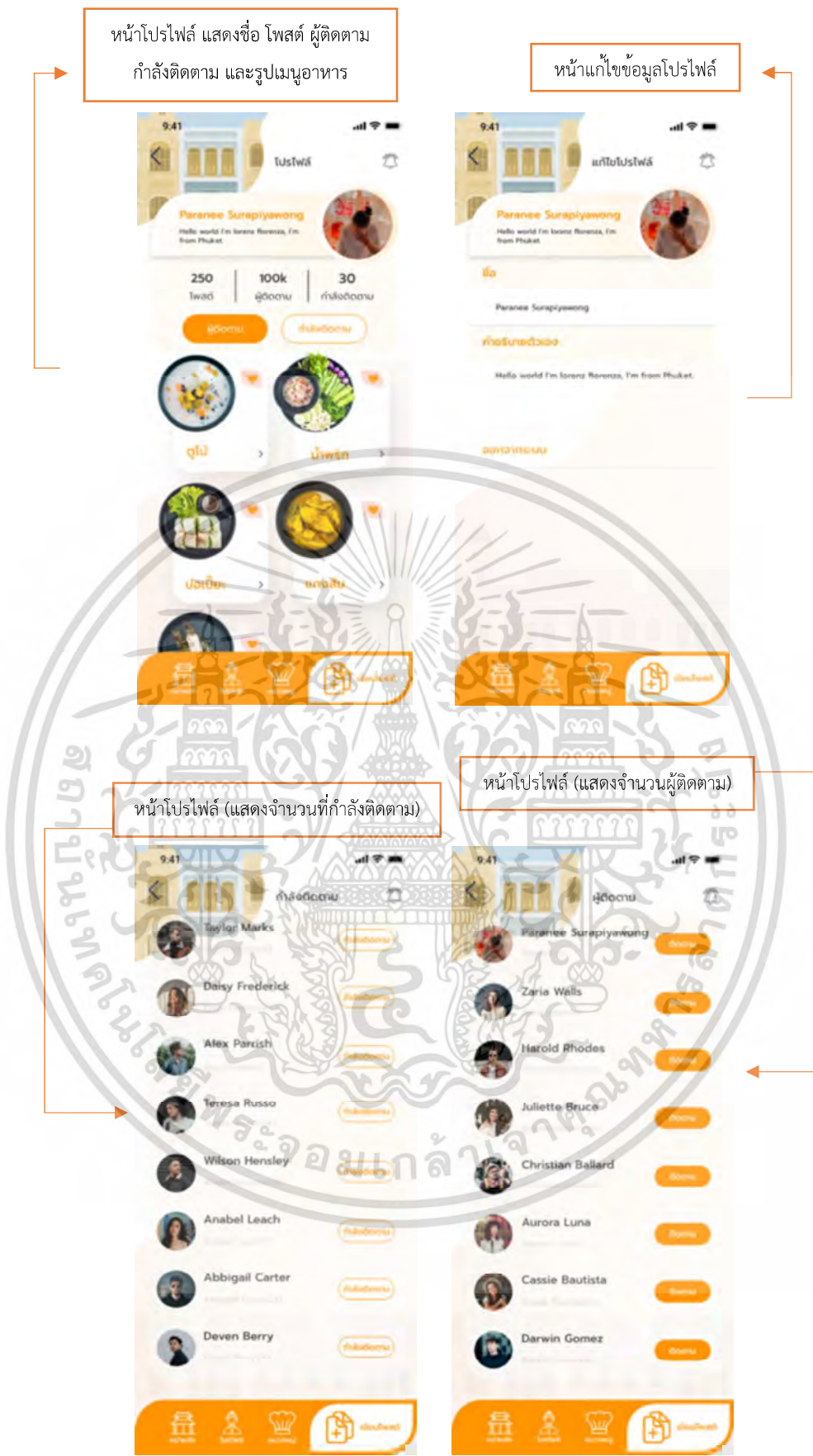
หน้าค้นหา

จะแสดงเมนูย่อยภายใน  
แอปพลิเคชัน

ภาพที่ 5.24 งานออกแบบแอปพลิเคชัน (หน้าค้นหา)

ที่มา : ผู้วิจัย (2565)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



หน้าโปรไฟล์ แสดงชื่อ โพสต์ ผู้ติดตาม  
กำลังติดตาม และรูปเมนูอาหาร

หน้าแก้ไขข้อมูลโปรไฟล์

หน้าโปรไฟล์ (แสดงจำนวนที่กำลังติดตาม)

หน้าโปรไฟล์ (แสดงจำนวนผู้ติดตาม)

ภาพที่ 5.25 งานออกแบบแอปพลิเคชัน (หน้าโปรไฟล์)

ที่มา : ผู้วิจัย (2565)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการแข่งขันเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



หน้าหมวดหมู่  
(แสดงข้อมูลขนมหวานท้องถิ่นใน จ.ภูเก็ต)



หน้าหมวดหมู่  
(แสดงข้อมูลร้านอาหารท้องถิ่นใน จ.ภูเก็ต)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



หน้าหมวดหมู่  
(แสดงข้อมูลวัดฤดีบึงทองคันใน จ.ภูเก็ต)



### แหล่งวัดฤดีอาหารท้องถิ่น

วัดฤดีอาหารท้องถิ่นโรงเรียนเจ้าอาวาส  
พริตตี้ส์ และสร้างจุดขายทางกิจกรรมอาหาร  
เกิดขึ้น แหล่งวัฒนธรรมอาหาร



หน้าหมวดหมู่  
(แสดงข้อมูลร้านของฝากท้องถิ่นใน จ.ภูเก็ต)



### ร้านขนมของฝากท้องถิ่น ต้องหิวจากภูเก็ต

มาที่ภูเก็ตก็ดี ถ้าไม่หิวของฝากติดมือติดลิ้นไป  
คงจะเสียดายมาไม่ถึงภูเก็ต ขาไปหิวถึงแหล่งฝากก็ไม่  
แปลกของเที่ยวในสถานที่ต่าง ๆ ของวัดฤดีภูเก็ต  
บันทึกที่ร้านขายอาหารพื้นเมืองภูเก็ต



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.26 งานออกแบบแอปพลิเคชัน (หน้าหมวดหมู่)

ที่มา : ผู้วิจัย (2565)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



หน้าเขียนโพสต์

- ผู้ใช้แอปพลิเคชันสามารถเขียนโพสต์สูตรเด็ดและอัปโหลดรูปภาพอาหารของตัวเองและแชร์กับผู้อื่นได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.27 งานออกแบบแอปพลิเคชัน (หน้าเขียนโพสต์)

ที่มา : ผู้วิจัย (2565)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.28 งานออกแบบแอปพลิเคชัน (หน้าหมวดหมู่อาหารท้องถิ่น)

ที่มา : ผู้วิจัย (2565)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



หน้าหมวดหมู่ขนมหวานท้องถิ่น  
(จะแสดงสูตรขนมหวานท้องถิ่นพร้อมทั้งวิดีโอการทำ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.29 งานออกแบบแอปพลิเคชัน (หน้าหมวดหมู่ขนมหวานท้องถิ่น)

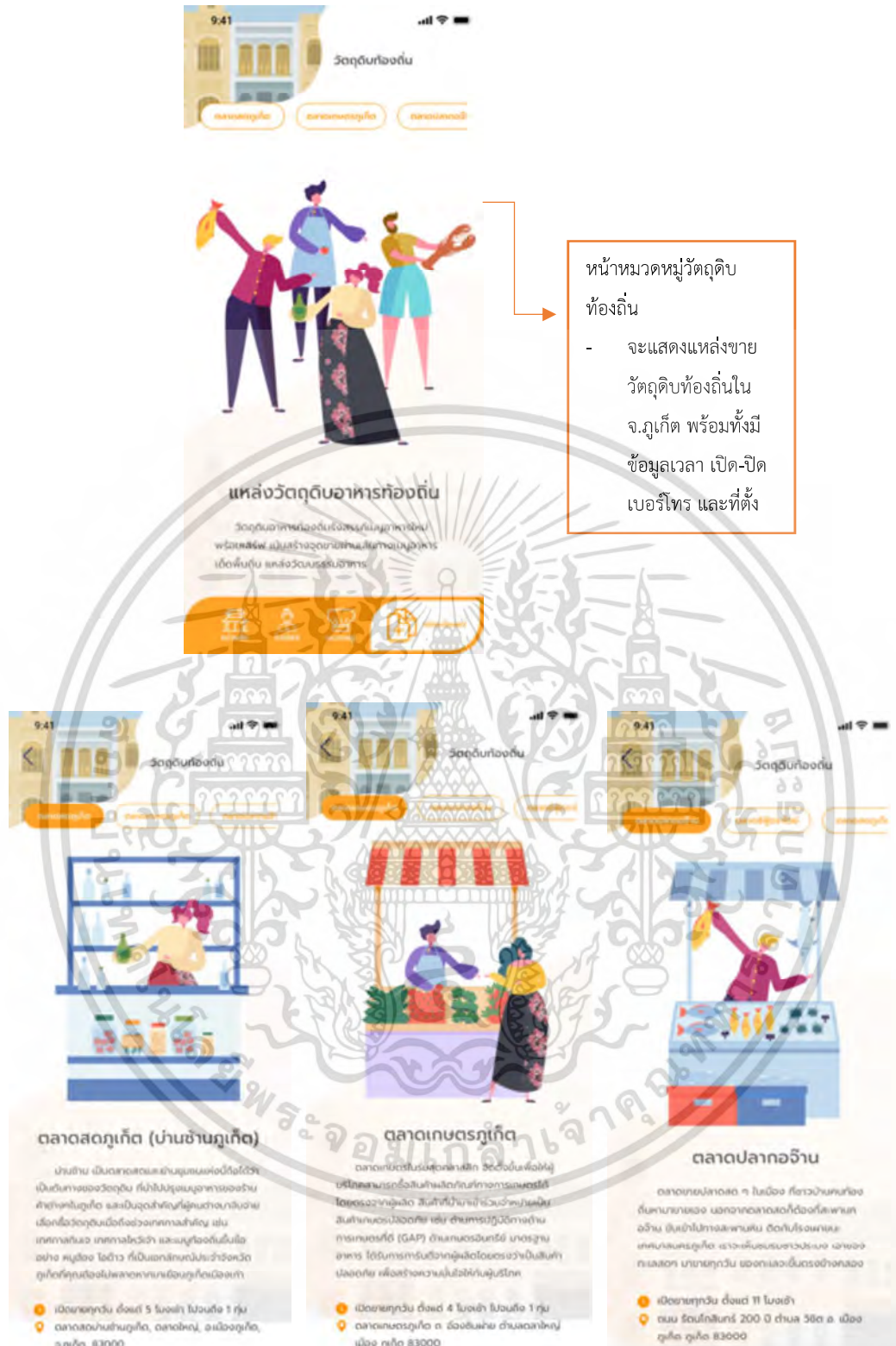
ที่มา : ผู้วิจัย (2565)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.30 งานออกแบบแอปพลิเคชัน (หน้าหมวดหมู่ว้านอาหารท้องถิ่น)  
ที่มา : ผู้วิจัย (2565)

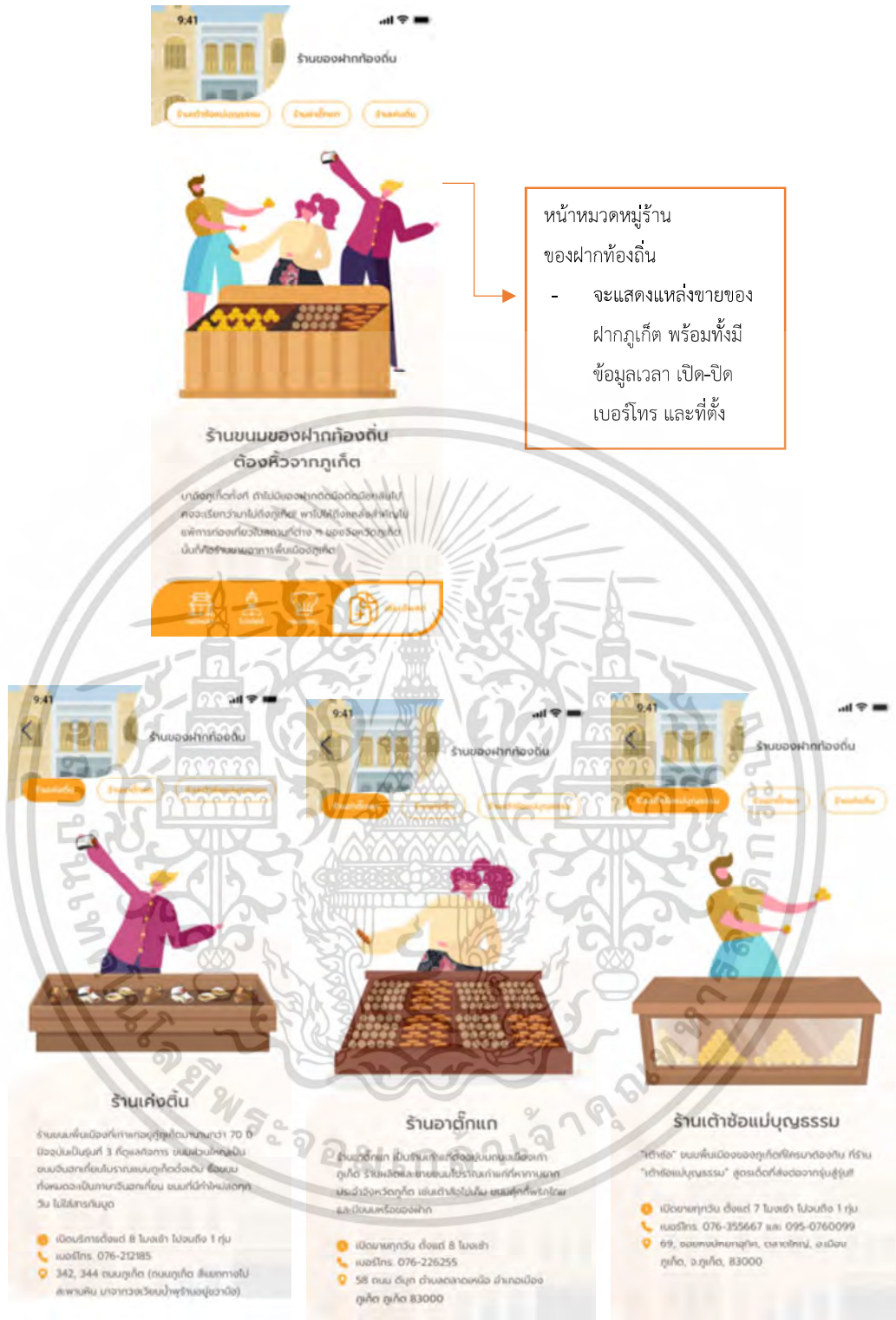
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.31 งานออกแบบแอปพลิเคชัน (หน้าหมวดหมู่วัดฤดูบึงทองถิ่น)

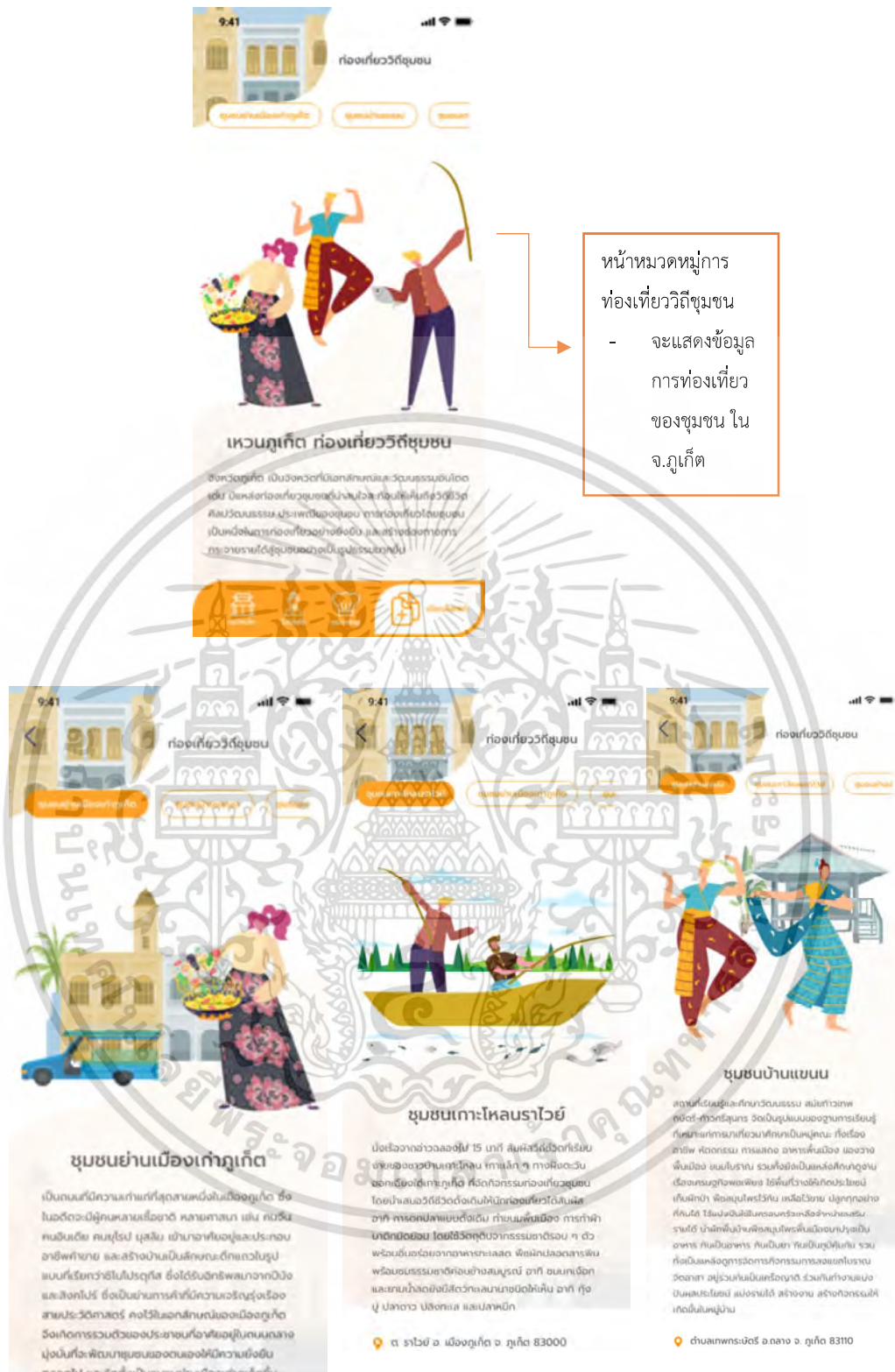
ที่มา : ผู้วิจัย (2565)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.32 งานออกแบบแอปพลิเคชัน (หน้าหมวดหมู่ร้านของฝากภูเก็ต)  
ที่มา : ผู้วิจัย (2565)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.33 งานออกแบบแอปพลิเคชัน (หน้าหมวดหมู่การท่องเที่ยววิถีชุมชน)  
ที่มา : ผู้วิจัย (2565)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



หน้าหมวดหมู่ Map of Phuket  
- แสดงแผนที่ร้านอาหารใน จ.ภูเก็ต

ภาพประกอบ 5.34 งานออกแบบแอปพลิเคชัน (หน้าหมวดหมู่ Map of Phuket)

ที่มา : ผู้วิจัย (2565)



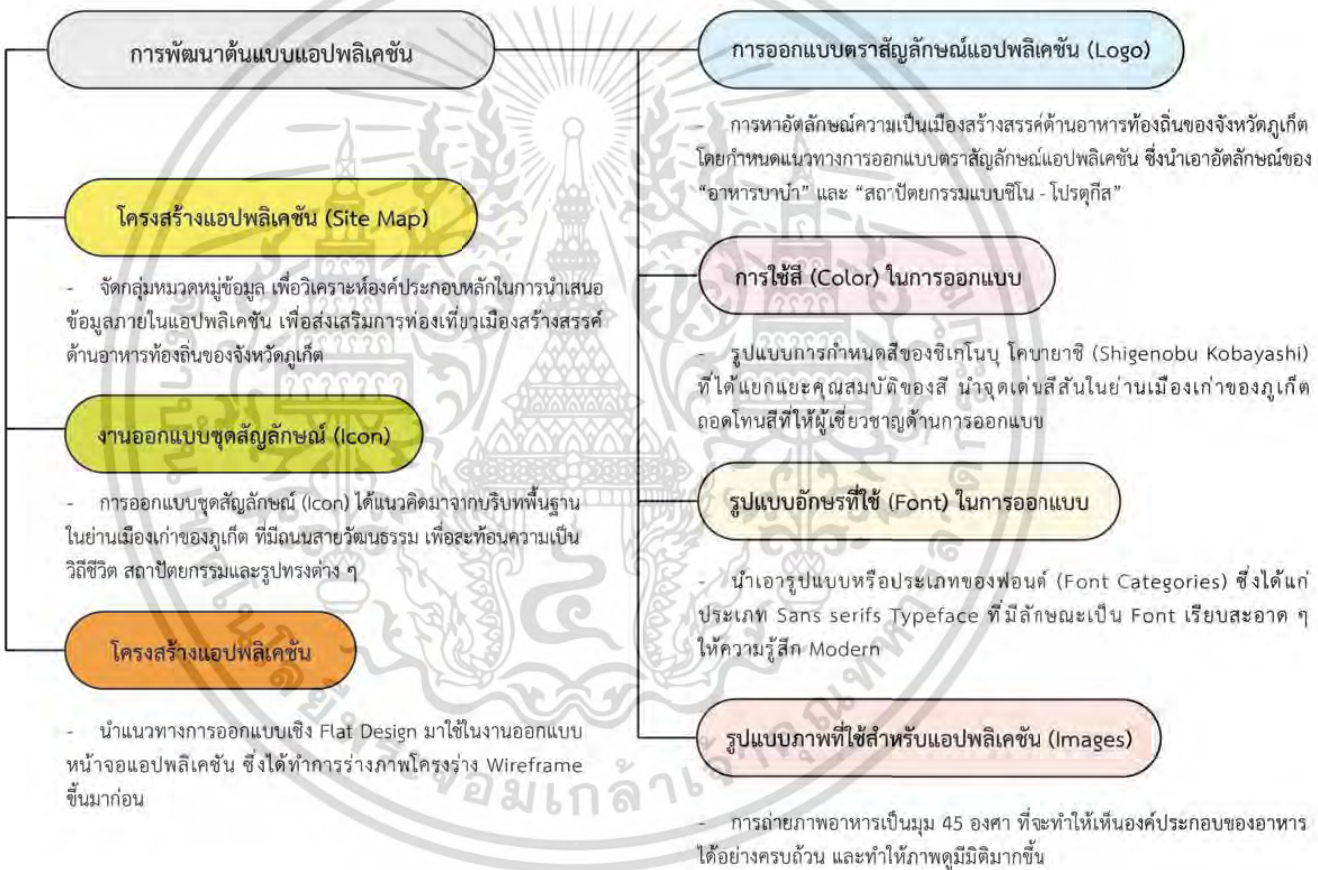
หน้าหมวดหมู่ร้านอาหารภูเก็ต  
- เบอร์ภูเก็ต  
- เบอร์โรงพยาบาล  
- เบอร์ศูนย์ข้อมูลนักท่องเที่ยว  
เพื่อเป็นช่องทางในการติดต่อได้อย่างสะดวก

ภาพที่ 5.35 งานออกแบบแอปพลิเคชัน (หน้าหมวดหมู่ร้านอาหารภูเก็ต)

ที่มา : ผู้วิจัย (2565)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 5.2 แผนผังสรุปผลงานการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน



ภาพที่ 5.36 แผนผังสรุปผลงานการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน  
ที่มา : ผู้วิจัย (2565)

## บทที่ 6

### การประเมินผลการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน

ในการดำเนินงานวิจัยผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมผลการประเมินการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต โดยใช้เครื่องมือแบบสอบถามออนไลน์ (Online Questionnaire) ใช้สูตรคำนวณของทาโร ยามาเน่ (Yamane, 1973) ขนาดประชากร  $\infty$  ที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 90 และที่ระดับความคลาดเคลื่อนของการสุ่มตัวอย่างร้อยละ 10 ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างจำนวน 100 คน เพื่อเก็บข้อมูลตัวอย่างกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ศึกษา แบ่งกลุ่มเป้าหมายตามไลฟ์สไตล์ Foodie ซึ่งเกิดจากความสนใจ (Interests) นำมาจับกลุ่มเป็นไลฟ์สไตล์ (Lifestyle Segmentation) จะช่วยให้เข้าใจความต้องการของกลุ่มเป้าหมายได้อย่างละเอียดขึ้น อายุระหว่าง 21-32 ปี โดยไม่จำกัดเพศ ในบทนี้จึงได้แบ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังต่อไปนี้

1. สรุปการประเมินผลต้นแบบแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต
2. แผนผังสรุปการประเมินผลการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน

#### 6.1 สรุปการประเมินผลการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน

จากงานวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือวิจัยด้วยวิธีการสร้างแบบสอบถามออนไลน์ (Online Questionnaire) เพื่อหาแนวทางการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต โดยการแจกแบบสอบถามออนไลน์ (Online Questionnaire) ให้กับกลุ่มเป้าหมายนักท่องเที่ยวชาวไทย อายุระหว่าง 21 - 32 ปี จำนวน 100 คน โดยไม่จำกัดเพศ

ขั้นตอนการแจกแบบสอบถามออนไลน์ นำแบบสอบถามออนไลน์ (Online Questionnaire) ฝากตามเพจเฟซบุ๊ก เกี่ยวกับอาหารและท่องเที่ยว

ขั้นตอนก่อนการตอบแบบสอบถามออนไลน์ ผู้ตอบแบบสอบถามสามารถทดลองใช้ Application Prototype เพื่อเป็นข้อมูลในการประเมิน : <https://rb.gy/8iweg0> และทำการประเมินความพึงพอใจใน Google Form : <https://forms.gle/S4RCGegowmRW4X879>

ซึ่งมีเกณฑ์ในการกำหนดค่าน้ำหนักของการประเมินเป็น 5 ระดับ ตามวิธีการของลิเคิร์ท (Likert Scale) จากน้อยที่สุดจนถึงมากที่สุด ดังนี้

เกณฑ์ค่าเฉลี่ย	ระดับ
4.50 - 5.00	ระดับความสำคัญมากที่สุด
3.50 - 4.49	ระดับความสำคัญมาก
2.50 - 3.49	ระดับความสำคัญปานกลาง
1.50 - 2.49	ระดับความสำคัญน้อย
1.00 - 1.49	ระดับความสำคัญน้อยที่สุด

6.1.1 การประเมินผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถามทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามออนไลน์ (Online Questionnaire)

ตาราง 6.1 การประเมินผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถามทั่วไป

ข้อมูล	จำนวน	ร้อยละ
<b>1. เพศ</b>		
- ชาย	21	20.6
- หญิง	73	71.6
- LGBT	8	7.8
<b>2. ที่อยู่ปัจจุบัน</b>		
- ภาคเหนือ	1	1.0
- ภาคกลาง	16	15.7
- ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	3	2.9
- ภาคตะวันออก	4	3.9
- ภาคตะวันตก	-	-
- ภาคใต้	78	76.5
<b>3. อาชีพ</b>		
- นักเรียน / นักศึกษา	9	8.8
- พนักงานบริษัทเอกชน	43	42.2
- พนักงานหน่วยงานราชการ	36	35.3
- นักรูรึกิจ / ประกอบกิจการส่วนตัว	14	13.7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถามออนไลน์ (Online Questionnaire) ซึ่งทำการวิเคราะห์ด้านข้อมูลเพศของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า เพศชาย คิดเป็นร้อยละ 20.6 เพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 71.6 และ LGBT คิดเป็นร้อยละ 7.8 ด้านข้อมูลที่อยู่ปัจจุบันของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ในภาคใต้คิดเป็นร้อยละ 76.5 รองลงมาคือ ภาคกลาง คิดเป็นร้อยละ 15.7 และรองลงมาอีก คือ ภาคตะวันออก คิดเป็นร้อยละ 3.9 ของผู้ตอบแบบสอบถาม ด้านข้อมูลอาชีพของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นพนักงานบริษัทเอกชนคิดเป็นร้อยละ 42.2 รองลงมา คือ พนักงานหน่วยงานราชการคิดเป็นร้อยละ 35.3 และรองลงมาอีก คือ นักรุกิจ / ประกอบกิจการส่วนตัวคิดเป็นร้อยละ 13.7

### 6.1.2 การประเมินผลการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ตของผู้ตอบแบบสอบถามออนไลน์ (Online Questionnaire)

ตาราง 6.2 การประเมินผลการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต

การออกแบบแอปพลิเคชัน	$\bar{X}$	S.D.	แปล ความหมาย
<b>ส่วนที่ 1 ด้านประสบการณ์ผู้ใช้งาน (User Experience)</b>			
1.1 ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันง่ายต่อการใช้งาน	4.62	0.56	มากที่สุด
1.2 ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันมีความรวดเร็วในการโหลดรายละเอียดข้อมูล	4.37	0.75	มาก
1.3 ท่านคิดว่าการค้นหาข้อมูลมีความสะดวก	4.55	0.65	มากที่สุด
1.4 ท่านคิดว่าองค์ประกอบภายในแอปพลิเคชันมีความเหมาะสมสวยงาม (ปุ่มเมนู จัดวางเนื้อหา ข้อมูล ภาพประกอบ)	4.62	0.54	มากที่สุด
1.5 ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันมีความน่าสนใจ	4.60	0.58	มากที่สุด
<b>ผลรวม</b>	<b>4.55</b>	<b>0.61</b>	<b>มากที่สุด</b>
<b>ส่วนที่ 2 ด้านการออกแบบแอปพลิเคชัน (User Interface)</b>			
2.1 ความเหมาะสมของชุดสัญลักษณ์ (Icon)	4.49	0.65	มาก
2.2 ความเหมาะสมของรูปแบบอักษรที่ใช้ (Font) ไม่ยุ่งยากต่อการอ่าน	4.55	0.59	มากที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตาราง 6.2 (ต่อ)

2.3 ความเหมาะสมของภาพประกอบ (Illustration) ที่ใช้ในแอปพลิเคชัน	4.61	0.58	มากที่สุด
2.4 ความเหมาะสมการใช้สี (Color)	4.56	0.59	มากที่สุด
2.5 เลือกใช้ Features, Functions ได้เหมาะสม	4.54	0.59	มากที่สุด
<b>ผลรวม</b>	<b>4.55</b>	<b>0.60</b>	<b>มากที่สุด</b>
<b>ส่วนที่ 3 ด้านเนื้อหาข้อมูลภายในแอปพลิเคชัน</b>			
3.1 ความน่าสนใจของรูปการนำเสนอเนื้อหาข้อมูล	4.51	0.62	มากที่สุด
3.2 การแบ่งหมู่รายละเอียดของเนื้อหาข้อมูลชัดเจน	4.58	0.62	มากที่สุด
3.3 ความเหมาะสมของเนื้อหาข้อมูลกับภาพประกอบ	4.55	0.59	มากที่สุด
<b>ผลรวม</b>	<b>4.54</b>	<b>0.61</b>	<b>มากที่สุด</b>
<b>ส่วนที่ 4 ด้านการประชาสัมพันธ์และสร้างภาพลักษณ์ของแอปพลิเคชัน</b>			
4.1 ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันสามารถให้ความรู้เกี่ยวกับอาหารท้องถิ่นภูเก็ต	4.61	0.54	มากที่สุด
4.2 ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันมีประโยชน์อย่างน้อยเพียงใด	4.54	0.62	มากที่สุด
4.3 ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันสามารถสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับอาหารท้องถิ่นภูเก็ต	4.66	0.57	มากที่สุด
4.4 ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันสามารถประชาสัมพันธ์ให้ผู้สนใจตัดสินใจเดินทางมาท่องเที่ยวในจังหวัดภูเก็ต	4.56	0.59	มากที่สุด
<b>ผลรวม</b>	<b>4.59</b>	<b>0.58</b>	<b>มากที่สุด</b>
<b>ผลรวมทุกตัวแปร</b>	<b>4.55</b>	<b>0.44</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากข้อมูลสรุปภาพรวมผลการประเมินความพึงพอใจสามารถสรุปได้ว่าแอปพลิเคชันที่ผลิตขึ้น ได้คะแนนเฉลี่ย 4.55 (พึงพอใจมากที่สุด) และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของทุกตัวแปร 0.44 ซึ่งแสดงว่าผลคะแนนผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบในทิศทางเดียวกัน โดยในด้านประสบการณ์ผู้ใช้งาน (User Experience) ได้คะแนนเฉลี่ย 4.55 (พึงพอใจมากที่สุด) ในด้านการออกแบบแอปพลิเคชัน (User Interface) ได้คะแนนเฉลี่ย 4.54 (พึงพอใจมากที่สุด) ในด้าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เนื้อหาข้อมูลภายในแอปพลิเคชัน และได้คะแนน 4.59 (พึงพอใจมากที่สุด) ในด้านการประชาสัมพันธ์ และสร้างภาพลักษณ์ของแอปพลิเคชัน โดยค่าเฉลี่ยของผลรวมทุกตัวแปรได้ 4.55 (พึงพอใจมากที่สุด)

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลการออกแบบแอปพลิเคชันของผู้ตอบแบบสอบถามส่วนที่ 1 ด้านประสบการณ์ผู้ใช้งาน (User Experience) พบว่า คำถามที่ 1.1 แอปพลิเคชันง่ายต่อการใช้งาน มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด (4.62) คำถามที่ 1.2 แอปพลิเคชันมีความรวดเร็วในการโหลดรายละเอียดข้อมูล มีระดับความพึงพอใจมาก (4.37) คำถามที่ 1.3 การค้นหาข้อมูลมีความสะดวก มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด (4.55) คำถามที่ 1.4 องค์ประกอบภายในแอปพลิเคชันมีความเหมาะสมสวยงาม (ปุ่มเมนู จัดวางเนื้อหาข้อมูล ภาพประกอบ) มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด (4.62) คำถามที่ 1.5 แอปพลิเคชันมีความน่าสนใจ มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด (4.60)

สรุปคำถามที่มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด คือ คำถามที่ 1.1 แอปพลิเคชันง่ายต่อการใช้งาน และคำถามที่ 1.4 องค์ประกอบภายในแอปพลิเคชันมีความเหมาะสมสวยงาม (ปุ่มเมนู จัดวางเนื้อหาข้อมูล ภาพประกอบ) เนื่องจากผู้วิจัยใช้ข้อมูลในการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ โดยแนะนำการออกแบบแอปพลิเคชันควรนำเทคนิคการสร้าง Topic highlight มาใช้เกี่ยวกับแอปพลิเคชันข้อมูลด้านอาหารให้ดูน่าสนใจและสามารถเข้าใช้งานได้ง่ายไม่ซับซ้อน

จากการที่ผู้วิจัยทำการรวบรวมกรณีศึกษา 20 แอปพลิเคชันด้านอาหารและท่องเที่ยวจากทั่วโลก พบว่าการออกแบบแอปพลิเคชัน สำหรับกลุ่มเป้าหมายที่แบ่งตามไลฟ์สไตล์ Foodie มีลักษณะและแนวทางการออกแบบที่เฉพาะ สังเกตได้จากรูปแบบและฟีเจอร์ของแอปพลิเคชันต่าง ๆ ได้มีจุดร่วมและลักษณะที่ใกล้เคียงกันสามารถใช้เป็นแนวทางในการศึกษาวิธีการออกแบบเพื่อตอบสนองความพึงพอใจแก่ผู้ใช้ที่เป็นกลุ่มเป้าหมายในการวิจัย

ผลที่ได้จากการทดสอบด้านประสบการณ์ผู้ใช้ (User experience) ตรงกับแนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ ดังนี้ จากแนวคิดและทฤษฎีประสบการณ์ผู้ใช้ ภัทร รุจยาชยะกูร (2558) กล่าวว่า พฤติกรรมของผู้บริโภคโดยมีการออกแบบให้ตอบสนองต่อความต้องการหรือการสร้างประสบการณ์ผู้ใช้เกิดความพึงพอใจต่อผู้บริโภคทำให้เกิดประสบการณ์การใช้ เป็นการสร้างความประทับใจและเพิ่มคุณค่าให้กับผลิตภัณฑ์ซึ่งจะส่งผลดีในเชิงพาณิชย์ต่อไป Adams (2012) กล่าวว่า การออกแบบที่มุ่งสร้างประสบการณ์ที่ดีให้กับผู้บริโภค ผลงานออกแบบที่ดีจึงสมควรจะมีความพอดีกับผู้ใช้ในทุก ๆ ด้าน สามารถสื่อสารกับผู้ใช้ได้อย่างดีมีความเป็นธรรมชาติเพราะผู้ใช้อักไม่ต้องการเวลาไตร่ตรองมาก ในขณะที่ใช้งานและเวลาผลลัพธ์ การใช้ต้องเป็นที่แม่นยำในจุดประสงค์ [www.swiftlet.co.th](http://www.swiftlet.co.th) (2021) กล่าวว่า User experience เป็นการออกแบบ จากประสบการณ์ใช้งานจริง จำเป็นจะต้องมีความสามารถในการสื่อสารที่ดี เข้าใจปัญหาที่ทำ และตีโจทย์นั้นให้แตก และจะต้องออกแบบยังงให้ผู้ใช้เข้าใจ แล้วก็ใช้งานได้จริง อรรถเวช บริรักษ์เลิศ (2563) กล่าวว่า การแบ่งองค์ประกอบของประสบการณ์ของผู้ใช้ตามรูปแบบ User Experience Design Diagram มีประโยชน์ต่อการช่วย

วิเคราะห์ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ของผู้ใช้ โดยแบ่ง 5 ระดับ ดังนี้ 1) การวางแผนการ 2) การสร้างขอบเขต 3) การวางโครงสร้าง 4) การออกแบบโครงสร้าง 5) การแสดงผล

จากการสรุปนิยามของประสบการณ์ผู้ใช้ (User experience) ประสบการณ์ของผู้ใช้งานในด้านความรู้สึกที่ตอบสนองต่อการใช้งานผลิตภัณฑ์ หรือระบบต่าง ๆ อย่างเช่น ความสะดวกสบาย ใช้งานง่าย ความสนุกสนาน จนเกิดเป็นความพึงพอใจสูงสุดหรือเกิดประสบการณ์ที่ดีของผู้ใช้งาน ดังนั้นนักออกแบบหรือนักพัฒนา จึงต้องทำการศึกษาวางแผนและประสานงานกัน

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนที่ 2 ด้านการออกแบบแอปพลิเคชัน (User Interface) พบว่า คำถามที่ 2.1 ความเหมาะสมของชุดสัญลักษณ์ (Icon) มีระดับความพึงพอใจมาก (4.49) คำถามที่ 2.2 ความเหมาะสมของรูปแบบอักษรที่ใช้ (Font) ไม่ยุ่งยากต่อการอ่าน มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด (4.55) คำถามที่ 2.3 ความเหมาะสมของภาพประกอบ (Illustration) ที่ใช้ในแอปพลิเคชัน มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด (4.61) คำถามที่ 2.4 ความเหมาะสมการใช้สี (Color) มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด (4.56) คำถามที่ 2.5 เลือกใช้ Features, Functions ได้เหมาะสม มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด (4.54)

สรุปคำถามที่มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด คือ คำถามที่ 2.3 ความเหมาะสมของภาพประกอบ (Illustration) ที่ใช้ในแอปพลิเคชัน เนื่องจากผู้วิจัยใช้ข้อมูลในการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ โดยแนะนำควรเลือกใช้โทนสีในแอปพลิเคชันที่เกี่ยวข้องกับอาหารเป็นโทนสีที่ดึงดูดความอยากอาหารของผู้ใช้งาน

ผลที่ได้จากการทดสอบด้านส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ (User Interface (UI) ตรงกับแนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ ดังนี้ จากแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบ เรื่องการกำหนดสีของ โคบายาชิ Kobayashi (1990) กล่าวว่า การสร้างระบบ Color Image Scale ขึ้นมาเพื่อเป็นเครื่องมือในการแยกแยะคุณสมบัติต่าง ๆ ของสี แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ๆ 1) Chromatic 2) Achromatic ซึ่งในระบบของ Japanese Industrial Standard จะมีอยู่ 10 สีที่ใช้เป็นพื้นฐานในการผสมสีต่าง ๆ โดยสีแต่ละสีจะมีความแตกต่างของโทนสี

เรื่องรูปแบบตัวอักษรและขนาด [www.sennalabs.com](http://www.sennalabs.com) (2021) กล่าวว่า ฟอนต์ (Font) หรือรูปแบบตัวอักษร บ้างก็มีการใช้มากกว่าหนึ่งฟอนต์ (Font) ใช้เพียงแค่ฟอนต์เดียวแต่หลายขนาด ฯลฯ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเว็บไซต์ต่างประเทศที่มีการใช้ภาษาอังกฤษเป็นหลัก แบ่งเป็น 4 ส่วน ดังนี้ 1) รูปแบบหรือประเภทของฟอนต์ 2) น้ำหนักของฟอนต์ 3) ขนาดของฟอนต์ 4) ระยะห่างบรรทัด

เรื่องการใช้ภาพประกอบ [www.gotoknow.org](http://www.gotoknow.org) (2012) กล่าวว่า ภาพประกอบเป็นสิ่งที่ช่วยกระตุ้นความสนใจ เพราะว่าผู้ใช้จะให้ความสนใจเบื้องต้นต่อภาพมากกว่าเนื้อหาที่ต้องอ่าน โดยเหตุนี้ภาพที่ใช้ประกอบในการออกแบบต้องมีคุณภาพสามารถสื่อความหมายได้ดีมีความเหมาะสมกับเนื้อหา และจุดประสงค์ของการใช้สื่อสารจะมีประโยชน์ตามสิ่งที่ต้องการมากยิ่งขึ้น แบ่งหลักสำหรับการใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพประกอบ 5 ส่วน ดังนี้ 1) ดึงดูดความสนใจ 2) ประกอบเรื่อง 3) อธิบายเรื่อง 4) แสดงความเกี่ยวข้องของเรื่องราว 5) ช่วยสำหรับการจัดหน้า

จากการสุรับนิยมของการออกแบบแอปพลิเคชัน การสื่อสารและส่งเสริมภาพลักษณ์ของแอปพลิเคชัน สามารถตอบสนองความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่แบ่งตามไลฟ์สไตล์ Foodie ในเรื่องการใช้ภาพประกอบ (Illustration) ซึ่งตรงกับ [www.gotoknow.org](http://www.gotoknow.org) ที่ช่วยกระตุ้นความสนใจ และสามารถสร้างความดึงดูดให้แก่กลุ่มเป้าหมายได้

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนที่ 3 ด้านเนื้อหาข้อมูลภายในแอปพลิเคชัน พบว่า คำถามที่ 3.1 ความน่าสนใจของรูปการนำเสนอเนื้อหาข้อมูล มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด (4.51) คำถามที่ 3.2 การแบ่งหมู่รายละเอียดของเนื้อหาข้อมูลชัดเจน มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด (4.58) คำถามที่ 3.3 ความเหมาะสมของเนื้อหาข้อมูลกับภาพประกอบ มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด (4.55)

สรุปคำถามที่มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด คือ คำถามที่ 3.2 การแบ่งหมู่รายละเอียดของเนื้อหาข้อมูลชัดเจน เนื่องจากผู้วิจัยใช้ข้อมูลในการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ โดยแนะนำข้อมูลอาหารพื้นเมือง นำเสนอร้านอาหารพื้นเมือง สถานที่ท่องเที่ยว หรือนำเสนอกิจกรรมต่าง ๆ ควรใส่ใจในฟังก์ชันเพิ่มเติมด้านข้อมูลที่สามารถแชร์ให้คนอื่นช่วยเขียน Blog ผู้ใช้งานได้เป็นส่วนหนึ่งของแอปพลิเคชัน

ผลที่ได้จากการทดสอบด้านความแท้ของอาหารท้องถิ่นภูเก็ต ตรงกับแนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ ดังนี้จากแนวคิดเกี่ยวกับความแท้ของอาหารท้องถิ่นภูเก็ตความเป็นอัตลักษณ์ของอาหารบาบ๋า – เพอรานากัน คินีนิจ ภักดีวงศ์ (2545) กล่าวว่า อาหารพื้นเมืองภูเก็ตมีความหลากหลายเนื่องจากชาวภูเก็ตประกอบด้วยชนหลายเชื้อชาติ ดังนั้นส่วนประกอบของเครื่องปรุงอาหารจะมีความเหมือนและความแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับความนิยมของแต่ละชนชาติที่อยู่ในจังหวัดภูเก็ต พัทรี ตั้งตระกูล และคณะ (2561) กล่าวว่า ความเป็นอัตลักษณ์ของอาหารท้องถิ่นภูเก็ต หมายถึง ลักษณะเฉพาะตัวที่ต้องการให้ผู้คนรับรู้ มองเห็นและจดจำได้ เมื่อยุคสมัยเปลี่ยนไปความเป็นอัตลักษณ์ของอาหารย่อมมีการเปลี่ยนแปลงได้เช่นกัน ส่วนที่ไม่เปลี่ยนแปลงนั้นคือความเป็นเอกลักษณ์ ลินาภู ศิริสุนทร (2555) กล่าวว่า อาหารท้องถิ่นภูเก็ต เป็นอาหารของชาวบาบ๋า ซึ่งมีบรรพบุรุษเป็นชาวจีนฮกเกี้ยน มีอัตลักษณ์เฉพาะตัว มีชื่อตามภาษาท้องถิ่น อุดมด้วยคุณค่าทางโภชนาการของวัตถุดิบท้องถิ่น เป็นอาหารที่ได้รับการผสมผสานทางวัฒนธรรมของชาวพื้นเมืองและชาวจีนฮกเกี้ยนเนื่องจากวัตถุดิบที่นำมาใช้ในการปรุงอาหารแตกต่างกัน จึงต้องมีการประยุกต์เลือกใช้วัตถุดิบที่มีในท้องถิ่นมาประกอบอาหาร

จากการศึกษาข้อมูลแนวคิดเกี่ยวกับอาหารท้องถิ่นภูเก็ต เส้นทางอาหารที่เหมาะสมกับการท่องเที่ยว การผสมผสานระหว่างธรรมชาติของพื้นที่ วิถีชีวิต วัฒนธรรม การเข้าถึงเอกลักษณ์เฉพาะพื้นที่ รวมกันเป็นประสบการณ์ให้กับนักท่องเที่ยว โดยเฉพาะรสชาติของอาหารท้องถิ่น และ

ข้อมูลที่มีการแบ่งเนื้อหาได้อย่างชัดเจน สามารถทำให้นักท่องเที่ยวเกิดการได้เรียนรู้และลงมือทำ ซึ่งถือว่าเป็นการสร้างประสบการณ์ที่ประทับใจให้กับนักท่องเที่ยว

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนที่ 4 ด้านการประชาสัมพันธ์และสร้างภาพลักษณ์ของแอปพลิเคชัน พบว่า คำถามที่ 4.1 แอปพลิเคชันสามารถให้ความรู้เกี่ยวกับอาหารท้องถิ่นภูเก็ต มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด (4.61) คำถามที่ 4.2 แอปพลิเคชันมีประโยชน์อย่างน้อยเพียงใด มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด (4.54) คำถามที่ 4.3 แอปพลิเคชันสามารถสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับอาหารท้องถิ่นภูเก็ต มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด (4.66) คำถามที่ 4.4 แอปพลิเคชันสามารถประชาสัมพันธ์ให้ผู้สนใจตัดสินใจเดินทางมาท่องเที่ยวในจังหวัดภูเก็ต มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด (4.56)

สรุปคำถามที่มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด คือ คำถามที่ 4.3 แอปพลิเคชันสามารถสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับอาหารท้องถิ่นภูเก็ต เนื่องจากผลการประเมินการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน พบว่า ต้นแบบแอปพลิเคชันให้ผู้ตอบแบบสอบถามสามารถทดลองใช้ Application Prototype ทำให้กลุ่มเป้าหมายนักท่องเที่ยวชาวไทย เข้าถึงข้อมูลความรู้ด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยว เมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ตเพิ่มมากขึ้น

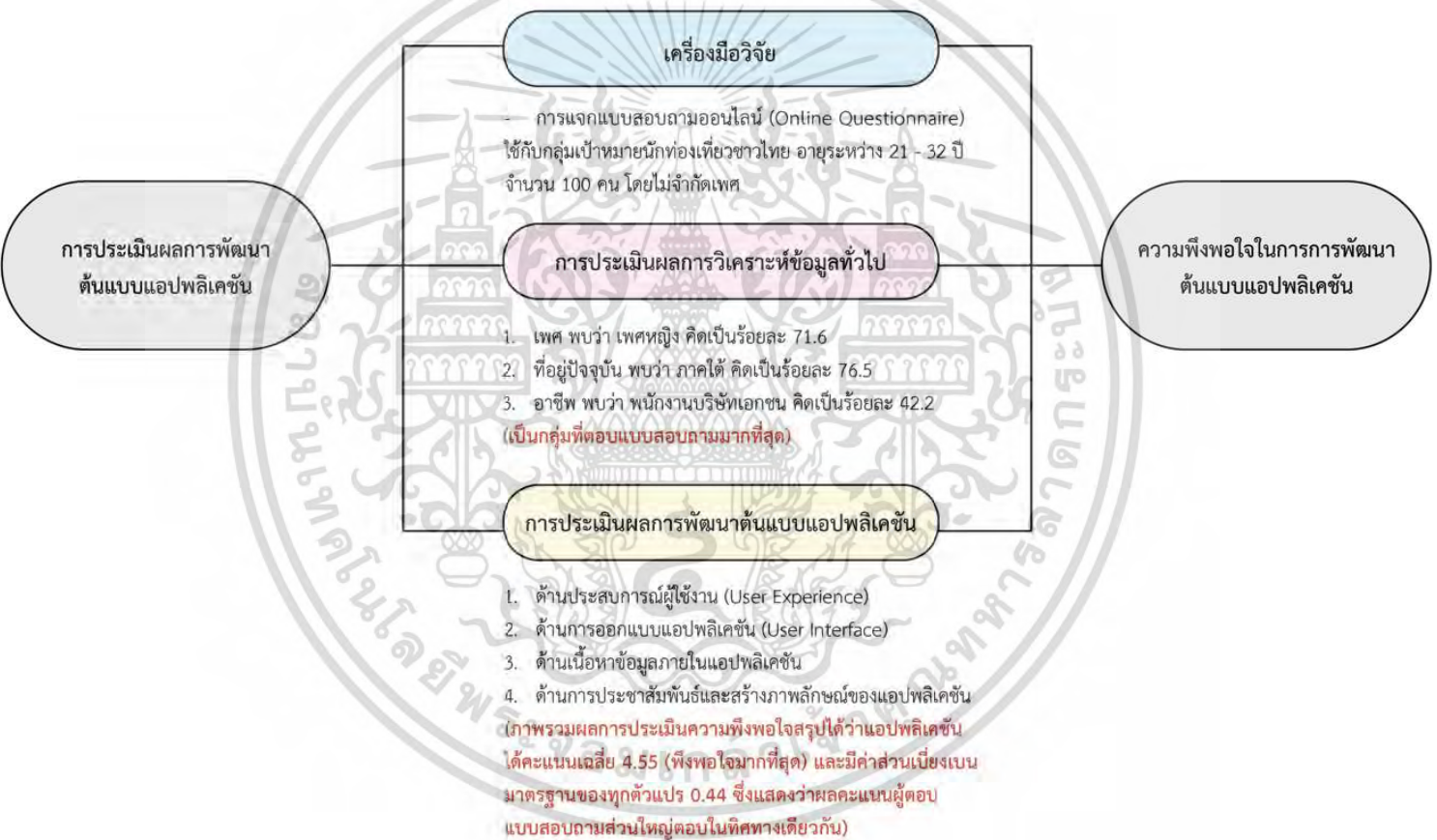
จากการประเมินผลการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว เมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต พบว่า การศึกษาข้อมูลของกลุ่มเป้าหมาย นักท่องเที่ยวชาวไทย อายุระหว่าง 21 - 32 ปี จำนวน 100 คน ได้นำมาซึ่งแนวทางการออกแบบ ที่ความสอดคล้องกับการตอบวัตถุประสงค์ในการวิจัย และตอบคำถามสำคัญของงานวิจัย

### 6.1.3 สรุปข้อเสนอแนะการประเมินผลการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน

สรุปข้อเสนอแนะที่ได้มาจากการประเมินผลการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน โดยใช้วิธีการวิเคราะห์แก่นสาระ (Thematic Analysis) จัดกลุ่มความเห็นที่เหมือนกัน (Coding Analysis) ที่เรียงลำดับคะแนน ดังนี้

1. การออกแบบแอปพลิเคชันควรพัฒนาต่อเพื่อเชื่อมโยงกับฐานข้อมูลจริง เพื่อให้กลุ่มนักท่องเที่ยวสามารถดาวน์โหลดใช้งานได้จริง (6 คะแนน)
2. การสร้างต้นแบบแอปพลิเคชันให้ผู้ตอบแบบสอบถามสามารถทดลองใช้ Application Prototype เพื่อเป็นข้อมูลในการประเมินความพึงพอใจ พบว่า การดาวน์โหลดข้อมูลของแอปพลิเคชันมีความล่าช้า เนื่องจากข้อมูลภายในแอปพลิเคชันมีเนื้อหาข้อมูลที่เยอะ (3 คะแนน)
3. การพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต ควรเพิ่มเติมเนื้อหาข้อมูลในรูปแบบภาษาอังกฤษควบคู่กับภาษาไทย เพื่ออำนวยความสะดวกให้กับนักท่องเที่ยวต่างชาติ (2 คะแนน)

## 6.2 แผนผังสรุปการประเมินผลการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน



ภาพที่ 6.1 แผนผังสรุปการประเมินผลการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน  
ที่มา : ผู้วิจัย (2565)

## บทที่ 7

# การอภิปรายผล

สรุปการอภิปรายผล เรื่องการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต โดยทำตามวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งาน (User Experience) ที่ตอบสนองต่อการใช้งานของผู้ใช้งาน (User Interface) เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต 2) สร้างต้นแบบแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์พกพา (Mobile Application) เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต ให้กับผู้ใช้สนใจ 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อการออกแบบแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์พกพา (Mobile Application) เพื่อตอบคำถามสำคัญของงานวิจัย คือ 1) การพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชันการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ตควรมีลักษณะเช่นใดและมีส่วนประกอบอะไรบ้าง 2) ผลการใช้ต้นแบบแอปพลิเคชันดังกล่าวส่งผลให้การท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ตเป็นอย่างไร ดังต่อไปนี้

1. การอภิปรายผล
2. คำถามสำคัญของงานวิจัย
3. ข้อเสนอแนะในงานวิจัย
4. แผนผังสรุปการอภิปรายผล

### 7.1 การอภิปรายผล

จากการศึกษาวิจัยพบว่า การพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต นักท่องเที่ยวกลุ่มสไตล์ Foodie ได้นำไปสู่การสร้างแนวทางการออกแบบผลงานแอปพลิเคชัน ให้สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ผู้วิจัยพบว่า นักท่องเที่ยวกลุ่มสไตล์ Foodie มีพฤติกรรมที่มีเอกลักษณ์เฉพาะทาง โดยทำการออกแบบจากความเป็นอัตลักษณ์ความเป็นเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต การนำเอาลักษณะของตัวอาคารที่ผสมผสานสถาปัตยกรรมแบบจีนและยุโรป รวมทั้งเป็นจุดเด่นในจังหวัดภูเก็ต สามารถช่วยให้ผู้ใช้งานสนใจเรื่องราวเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ตเพิ่มมากขึ้น ซึ่งเป็นไปตามวัตถุประสงค์ และสมมติฐานที่ตั้งไว้ ดังนี้

จุดประสงค์ที่ 1 แนวทางด้านการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งาน (User Experience) ที่ตอบสนองต่อการใช้งานของผู้ใช้งาน (User Interface) เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต

ผลที่ได้จากผลการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต ด้านการท่องเที่ยวของจังหวัดภูเก็ต ด้านการออกแบบ สามารถกำหนดข้อมูลภายในแอปพลิเคชันที่ทำให้กลุ่มนักท่องเที่ยวเกิดความสนใจได้แก่ อาหารท้องถิ่น ร้านอาหารพื้นเมืองแล้วก็ร้านขายขนมของฝากพื้นเมือง แหล่งจำหน่ายวัตถุดิบการประกอบอาหารพื้นเมือง การท่องเที่ยววิถีชุมชน แผนที่การเดินทาง ที่ได้จากการเก็บข้อมูล และข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์นำมาพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชันทั้งด้านการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งาน (User Experience) ด้านการตอบสนองต่อการใช้งานของผู้ใช้งาน (User Interface) ดังนี้

1. ด้านการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งาน (User Experience) สำหรับการออกแบบเพื่อการใช้งานภายในแอปพลิเคชัน ประเภทของแอปพลิเคชันที่เลือกใช้ Hybrid Application เนื่องจากแอปพลิเคชันควรมีความรวดเร็วในการโหลดข้อมูล การค้นหาข้อมูลและสามารถพัฒนาต่อได้ง่ายใช้งานสะดวกขึ้น การใช้งานแอปพลิเคชันตำแหน่งปุ่มต่าง ๆ มีการเรียงลำดับการนำเสนอเชื่อมโยงในแต่ละหน้า ให้เหมาะกับการใช้งานมากขึ้น ขนาดของปุ่ม ขนาดตัวอักษรของเนื้อหาปรับให้สอดคล้องกับหน้าจอแอปพลิเคชัน ฟังก์ชันที่เลือกใช้ในแอปพลิเคชันการเขียนโพสต์ Map of Phuket เบอร์ฉุกเฉิน ซึ่งเป็นประโยชน์ใช้สอยที่ตอบสนองความต้องการของกลุ่มนักท่องเที่ยว

2. ด้านการตอบสนองต่อการใช้งานของผู้ใช้งาน (User Interface) สำหรับแนวทางการออกแบบภายในแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต ที่ทำให้กลุ่มนักท่องเที่ยวรู้สึกพึงพอใจได้แก่ 1) ตราสัญลักษณ์แอปพลิเคชัน (Logo) ต้องออกแบบให้สื่อถึงความเป็นอัตลักษณ์ความเป็นเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต เพื่อให้เข้าถึงคุณค่าความเป็นวัฒนธรรมด้านอาหาร 2) การใช้สี (Color) มีความเหมาะสมกับการใช้งาน เนื่องจากนำเอาจุดเด่นของการใช้สีสັນในย่านเมืองเก่าของภูเก็ต มาถอดโทนสีให้ดูมีความชิค (Chic) ให้ความรู้สึกสนุกสนานในการเดินทางมาท่องเที่ยวในจังหวัดภูเก็ตและมีความสอดคล้องกับการใช้งานแอปพลิเคชัน 3) รูปแบบอักษรที่ใช้ (Font) มีความเหมาะสมกับการใช้งาน เนื่องจากแอปพลิเคชันใช้งานในส่วนเนื้อหาข้อมูล ซึ่งตัวอักษร Fonts Prompt มีความร่วมสมัย ทำให้ดูกลมกลืนกับเนื้อหา ภาพประกอบ และทำให้ข้อมูลอ่านง่าย ซึ่งสะท้อนงานออกแบบได้อย่างชัดเจน 4) ภาพที่ใช้สำหรับแอปพลิเคชัน (Images) มีความเหมาะสมกับการใช้งาน เนื่องจากแอปพลิเคชันนำเสนอเรื่องราวของอาหารท้องถิ่นภูเก็ต รูปภาพที่ใช้งานภายในแอปพลิเคชันใช้เทคนิคถ่ายรูปด้วยแสงธรรมชาติ ทำให้เหมาะกับการถ่ายภาพอาหาร โดยเฉพาะการถ่ายภาพอาหารสีธรรมชาติของอาหาร เป็นสิ่งที่สำคัญจะทำให้อาหารดูน่ารับประทาน สามารถดึงดูดกลุ่มเป้าหมายที่สนใจเดินทางมาท่องเที่ยวในจังหวัดภูเก็ต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากแนวทางการออกแบบแอปพลิเคชัน สามารถสื่อสารและเข้าถึงกลุ่มนักท่องเที่ยวได้ง่าย มีความน่าสนใจ อาจเพิ่มเนื้อหาข้อมูลในเรื่องร้านอาหาร สถานที่ท่องเที่ยวเพิ่มเติมมากขึ้น ภาพรวมแล้วการออกแบบแอปพลิเคชันมีความเหมาะสมในการใช้งาน

จุดประสงค์ที่ 2 การสร้างต้นแบบแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์พกพา (Mobile Application) เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ตให้กับผู้ที่สนใจ

ผลสรุปการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต แบ่งเป็น 2 ขั้นตอน ดังนี้

1. การสร้างแบบโครงร่าง Wireframe ด้วยโปรแกรม Adobe XD จะทำให้เห็นภาพรวมหน้าตาองค์ประกอบวางตรงไหน รวม ๆ แล้ว User Interface จะเป็นยังไง กดแล้วจะพาไปที่ไหน ไหนบ้าง ซึ่งผู้วิจัยได้นำแนวทางการออกแบบเชิง Flat Design มาใช้ในงานออกแบบหน้าจอแอปพลิเคชัน โดยเลือกใช้แนวทางการออกแบบจากการสังเกตกรณีศึกษา 20 แอปพลิเคชัน ด้านอาหารและท่องเที่ยวจากทั่วโลก พบว่าแนวทางการออกแบบเน้นความเรียบง่าย เน้นการใช้งานลดทอนกราฟิกที่ไม่จำเป็นลงส่งผลให้ผู้ใช้งานโฟกัสไปที่จุดสำคัญมากยิ่งขึ้น อีกจุดของการออกแบบให้เรียบง่ายคือใช้งานพื้นที่ว่างที่สำคัญและเหมาะสมกับงานรวมทั้งใช้ภาพที่สวยงามสดใสและบอกเล่าเรื่องราวได้ดี เพื่อให้เหมาะสมสำหรับกลุ่มนักท่องเที่ยว

2. การพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต นำไปสู่รูปแบบการนำเสนอข้อมูลด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ตผ่านแอปพลิเคชันด้วยวิธีขั้นตอนการคิดและการออกแบบแอปพลิเคชัน ให้สอดคล้องกับเรื่องราวที่อธิบายเนื้อหาข้อมูลให้ตรงกับความต้องการของนักท่องเที่ยว ส่งผลให้ผู้ใช้งานแอปพลิเคชันสนใจอาหารท้องถิ่นภูเก็ตเพิ่มมากขึ้น โดยกำหนดเมนูหลัก เมนูย่อย ได้แก่ เมนูหลักแบ่งออกเป็น 4 หมวดหมู่ หน้าหลัก โปรไฟล์ หมวดหมู่ เขียนโพสต์ และเมนูย่อยแบ่งออกเป็น 8 หมวดหมู่ อาหารท้องถิ่น ขนมหวานท้องถิ่น ร้านอาหารท้องถิ่น วัตถุประสงค์ท้องถิ่น ร้านของฝากท้องถิ่น ท่องเที่ยววิถีชุมชน Map of Phuket เบอร์ฉุกเฉิน เพื่อตอบโจทย์การเผยแพร่ภาพลักษณ์การท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นในเชิงศิลปะให้เป็นที่น่าสนใจ ทั้งนี้ผลงานการออกแบบจะช่วยกระตุ้นการท่องเที่ยวของจังหวัดภูเก็ตให้เพิ่มมากขึ้น

จุดประสงค์ที่ 3 เพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อการออกแบบแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์พกพา (Mobile Application)

**ตารางที่ 7.1** การประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อการออกแบบแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์พกพา (Mobile Application)

การออกแบบแอปพลิเคชัน	$\bar{X}$	S.D.	แปลความหมาย
ส่วนที่ 1 ด้านประสบการณ์ผู้ใช้งาน (User Experience)	4.55	0.61	มากที่สุด
ส่วนที่ 2 ด้านการออกแบบแอปพลิเคชัน (User Interface)	4.55	0.60	มากที่สุด
ส่วนที่ 3 ด้านเนื้อหาข้อมูลภายในแอปพลิเคชัน	4.54	0.61	มากที่สุด
ส่วนที่ 4 ด้านการประชาสัมพันธ์และสร้างภาพลักษณ์ของแอปพลิเคชัน	4.59	0.58	มากที่สุด
ผลรวมทุกตัวแปร	4.55	0.44	มากที่สุด

จากการสรุปข้อมูลภาพรวมผลการประเมินความพึงพอใจ สามารถสรุปได้ว่าแอปพลิเคชันที่ผลิตขึ้น ได้คะแนนเฉลี่ย 4.55 (พึงพอใจมากที่สุด) และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของทุกตัวแปร 0.44 ซึ่งแสดงว่าผลคะแนนผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ตอบในทิศทางเดียวกัน และสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎี โดยในด้านประสบการณ์ผู้ใช้งาน (User Experience) ได้คะแนนเฉลี่ย 4.55 (พึงพอใจมากที่สุด) ในด้านการออกแบบแอปพลิเคชัน (User Interface) ได้คะแนนเฉลี่ย 4.54 (พึงพอใจมากที่สุด) ในด้านเนื้อหาข้อมูลภายในแอปพลิเคชัน และได้คะแนน 4.59 (พึงพอใจมากที่สุด) และในด้านการประชาสัมพันธ์และสร้างภาพลักษณ์ของแอปพลิเคชัน โดยค่าเฉลี่ยของผลรวมทุกตัวแปรได้ 4.55 (พึงพอใจมากที่สุด)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 7.2 คำถามสำคัญของงานวิจัย

### 7.2.1 การพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชันการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ตควรมีลักษณะเช่นใด มีส่วนประกอบอะไรบ้าง

จากการเก็บข้อมูลครั้งที่ 1 สัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการท่องเที่ยวของจังหวัดภูเก็ต จำนวน 3 ท่านผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต จำนวน 4 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จำนวน 3 ท่าน ให้ผลสรุป ดังนี้

จากการสรุปข้อมูลความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิด้านการท่องเที่ยวของจังหวัดภูเก็ต ผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต และโดยแบ่งออกเป็น 7 ประเด็น ดังนี้

1. จากการพิจารณากลุ่มนักท่องเที่ยวและผู้สนใจในประเทศ พบว่า กลุ่มนักท่องเที่ยวชาวไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาจากต่างจังหวัด เป็นกลุ่มที่ต้องการข้อมูลอาหารท้องถิ่นจังหวัดภูเก็ต เนื่องจากกลุ่มเหล่านี้ยังมีความต้องการความแปลกใหม่ของอาหารที่ต่างจากภูมิภาคเดิมที่ตนเองอาศัยอยู่ โดยการเดินทางมาเที่ยวจังหวัดภูเก็ตนั้น กลุ่มนักท่องเที่ยวดังกล่าวย่อมต้องมีการคิดและวางแผนในการหาข้อมูลก่อนที่จะเดินทาง ซึ่งหนึ่งในนั้นคือ ข้อมูลด้านร้านอาหาร และข้อมูลด้านอาหารท้องถิ่นจังหวัดภูเก็ต

2. เมื่อพิจารณาความทันสมัย / ความสวยงามของหน้าตาอาหาร ซึ่งถือเป็นเอกลักษณ์สำคัญของอาหารท้องถิ่นจังหวัดภูเก็ต พบว่า อาหารท้องถิ่นภูเก็ตที่สามารถดึงดูดความสนใจของนักท่องเที่ยวและจะต้องมีความสวยงาม โดยเริ่มต้นตั้งแต่การจัดจาน การใช้วัตถุดิบในท้องถิ่น การนำเสนอเรื่องราวของอาหาร หน้าตาของอาหารที่แลดูแล้วน่ารับประทาน ถ่ายภาพออกมาแล้วมีความโดดเด่น สวยงาม รวมถึงรสชาติอาหารที่มีความผสมผสานระหว่างความดั้งเดิม และความสมัยใหม่

3. เมื่อพิจารณาจุดเด่นหรืออัตลักษณ์ของอาหารท้องถิ่นจังหวัดภูเก็ตที่แตกต่างจากจังหวัดอื่น ๆ ประเด็นที่สอง คือ มีเอกลักษณ์รสชาติเฉพาะตัว โดยอาหารท้องถิ่นจังหวัดภูเก็ตมีรสชาติกลมกล่อม ไม่จืดจางจนเกินไป ปัจจัยเหล่านี้ทำให้คนทุกกลุ่มสามารถรับประทานได้ และเมื่อสัมผัสรสชาติอาหารจะรู้ทันทีว่าเป็นอาหารท้องถิ่นจังหวัดภูเก็ต เพราะรสชาติและวัตถุดิบของอาหารมีความแตกต่างกับจังหวัดอื่น ๆ เช่น หมูฮ้องที่แม้ว่าจะมีในจังหวัดอื่นในภาคใต้ แต่หมูฮ้องในจังหวัดภูเก็ตจะมีรสชาติที่ดีที่สุด เป็นต้น

4. กิจกรรมการสอนทำอาหารท้องถิ่น ถือเป็นอีกกิจกรรมหนึ่งที่มีความน่าสนใจ เพราะสามารถดึงดูดความสนใจของนักท่องเที่ยวได้ ทำให้นักท่องเที่ยวรู้สึกสนุกและเพลิดเพลินกับกิจกรรม เพราะนอกจากจะได้ลิ้มลองอาหารท้องถิ่นจังหวัดภูเก็ตแล้ว ยังได้ลงมือทำด้วยตนเองอีกด้วย ตลอดจนได้เห็นทุกกระบวนการก่อนจะมาเป็นอาหารท้องถิ่นจังหวัดภูเก็ตที่ขึ้นโต๊ะอาหารแล้ว

นอกจากนี้ การถ่ายทอดสูตรอาหารให้แก่ลูกหลาน ก็ถือว่าเป็นกิจกรรมหนึ่งที่ทำให้สูตรอาหารท้องถิ่น ภูเก็ต สืบทอดจากรุ่นสู่รุ่น และยังคงอยู่ตลอดไป

ภาครัฐควรมีการสนับสนุนการท่องเที่ยวและส่งเสริมการขาย เพราะภาครัฐถือเป็นองค์กรขนาดใหญ่ ที่มีศักยภาพในการดำเนินการสนับสนุน และส่งเสริมให้อาหารท้องถิ่นจังหวัดภูเก็ตเป็นที่ ยอมรับและมีชื่อเสียงไปทั่วโลก

5. เมื่อพิจารณาการจัดกิจกรรมต่าง ๆ อาทิเช่น มิสอาหารภูเก็ต เซฟอาหารภูเก็ต หนูน้อย อาหารภูเก็ต ภูมิปัญญาผู้สูงอายุจากอาหารภูเก็ต เทศกาลอาหารพื้นเมืองภูเก็ต เทศกาลเมืองอาหาร โลก หรือการจัดกิจกรรมโปรโมชัน ลด แลก แจก แถม โดยให้นำอาหารมาเป็นตัวหลักในการดำเนิน ทำกิจกรรม ถือเป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจให้กับนักท่องเที่ยวได้เป็นอย่างดีเช่นเดียวกัน เพราะ นอกจากการอยากลิ้มลอง รสชาติอาหารแล้ว ยังมีกิจกรรมอื่น ๆ ภายในงานที่สร้างความสุขและความ สนุกสนานให้แก่นักท่องเที่ยวได้เป็นอย่างดี

6. เมื่อพิจารณาอาหารท้องถิ่นภูเก็ต โดยแบ่งได้ 3 หัวข้อ ได้แก่ อาหารคาว อาหารหวาน และอาหารตามเทศกาล อาหารในแต่ละหัวข้อควรจะต้องมีการนำเสนอและมีทำการประชาสัมพันธ์ให้ นักท่องเที่ยวรู้จัก เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับอาหารและได้เป็นที่รู้จักแก่นักท่องเที่ยวที่อยากมาลิ้มลอง รับประทานอาหารท้องถิ่นภูเก็ต

7. เมื่อพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด ได้กล่าวในประเด็นนี้จำนวน 4 ท่าน ได้ให้ ความเห็นเกี่ยวกับคำจำกัดความของเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นไว้ 4 ข้อ แต่ในส่วนที่เลือกคำ จำกัดความเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต คือ แนวคิดของ อิมท์อง อิมตา และ อิมใจ โดยอิมท์อง คือ อิมอร้อย รสชาติอาหารดั้งเดิมดี อิมตา คือ อาหารหน้าตาสวย แพคเกจจูดดี และ อิมใจ คือ สิ่งเหล่านี้เป็นปัจจัยที่ทำให้ช่วยกระจายรายได้สู่ชุมชน เพราะมีความครบถ้วนเกี่ยวกับ เนื้อหาในทุก ๆ ด้าน ทั้งด้านอาหาร แพคเกจ และการสร้างรายได้ให้กับชุมชน

จากการสรุปข้อมูลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ โดยแบ่งออกเป็น 5 ประเด็น ดังนี้

1. ควรนำเทคนิคการสร้าง Topic highlight มาใช้เกี่ยวกับแอปพลิเคชันข้อมูลด้านอาหาร ให้ดูน่าสนใจและสามารถเข้าใช้งานได้ง่ายไม่ซับซ้อน นอกจากนี้การสร้าง Topic highlight ทำให้กลุ่มนักท่องเที่ยวเข้าถึงการแนะนำข้อมูลหลักในหน้าแอปพลิเคชัน เมื่อประกอบกับเมนูอาหารแนะนำของจังหวัดภูเก็ต จึงทำให้กลุ่มนักท่องเที่ยวเกิดความประทับใจในการใช้งานแอปพลิเคชันนั้นคือสิ่งที่สำคัญที่สุด เมื่อเกิดความประทับใจในการใช้งานแอปพลิเคชัน จึงทำให้นักท่องเที่ยวสนใจเดินทางเข้ามาท่องเที่ยวในจังหวัดภูเก็ตเพิ่มมากขึ้น



ภาพที่ 7.1 ภาพการสร้าง Topic highlight

ที่มา : ผู้วิจัย (2565)  
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ควรเลือกใช้โทนสีในแอปพลิเคชันที่เกี่ยวข้องกับอาหารที่เป็นโทนสีดึงดูดความอยากอาหารของผู้ใช้งาน นอกจากนี้โทนสีที่เลือกใช้จะช่วยให้ผู้ใช้งานเกิดการจดจำที่ดียิ่งขึ้น รวมถึงการเพิ่มประสิทธิภาพและดึงดูดผู้ใช้งาน ยังมีความสอดคล้องกับจุดเด่นของสีสันทันในย่านเมืองเก่าภูเก็ตที่มีความโดดเด่นและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ทำให้เป็นที่สนใจของนักท่องเที่ยว ซึ่งส่งผลให้แอปพลิเคชันเกิดความน่าสนใจมากขึ้นจากกลุ่มนักท่องเที่ยว



ภาพที่ 7.2 ภาพโทนสีภายในแอปพลิเคชัน

ที่มา : ผู้วิจัย (2565)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



4. ควรมีการเชื่อมโยงกับ Google Map เพื่อให้ผู้ใช้งานแอปพลิเคชัน สามารถหา Location ของร้านอาหารได้โดยง่าย มีการเชื่อมโยงกับ Street View ทำให้ผู้ใช้งานสามารถค้นหาได้สะดวกเร็วยิ่งขึ้น และผสมผสานหลาย ๆ Feature ไว้ด้วยกัน จะทำให้แอปพลิเคชันมองเห็นภาพและความเข้าใจได้ดียิ่งขึ้น

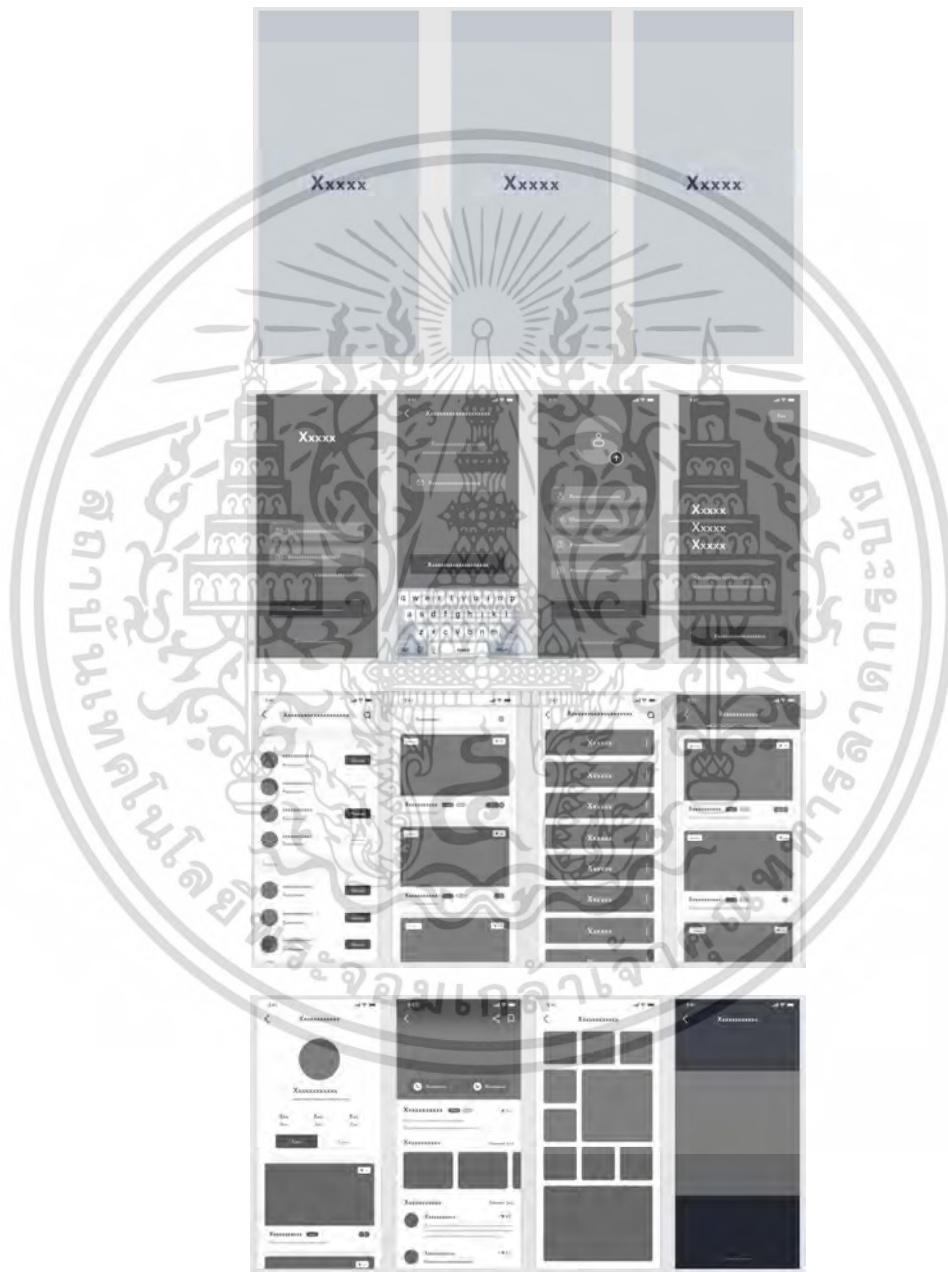


ภาพที่ 7.4 ภาพหน้าหมวดหมู่ Map of Phuket

ที่มา : ผู้วิจัย (2565)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. ควรทำ Wireframe เพื่อเป็นการทดสอบ (Test) การใช้งานแอปพลิเคชันว่าเป็นอย่างไรแอปพลิเคชันเข้าใจง่ายหรือไม่และมีข้อมูลที่ผู้ใช้งาน (User) ต้องการหรือไม่ ต้องคำนึงถึงความสามารถในการปรับใช้งานแอปพลิเคชัน ข้อจำกัดของแพลตฟอร์ม (Platform) เช่น การรองรับการสร้างต้นแบบที่รวดเร็ว ข้อมูลภายในแอปพลิเคชัน และมีชุดเครื่องมือที่รองรับเพื่อที่จะสามารถต่อยอดและพัฒนาต่อ ซึ่งถ้าหากการทดสอบ (Test) เป็นผลสำเร็จก็สามารถเข้าสู่ขั้นตอนการดีไซน์



ภาพที่ 7.5 ภาพโครงร่าง Wireframe

ที่มา : ผู้วิจัย (2565)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 7.2.2 ผลการใช้ต้นแบบแอปพลิเคชันดังกล่าวส่งผลให้การท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ตเป็นอย่างไร

จากการเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามออนไลน์ (Online Questionnaire) กับกลุ่มเป้าหมายนักท่องเที่ยวชาวไทย อายุระหว่าง 21 - 32 ปี จำนวน 100 คน โดยไม่จำกัดเพศ พบว่า ผลที่ได้จากการประเมินต้นแบบแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ตให้ผลสรุป ดังนี้

7.2.2.1 ด้านประสบการณ์ผู้ใช้งาน (User Experience) จากคำถาม 5 ข้อ ได้คะแนนรวมทั้งหมด 4.55 มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด

จากการสรุปด้านประสบการณ์ผู้ใช้งาน (User Experience) กลุ่มเป้าหมายนักท่องเที่ยวชาวไทยให้ความสนใจในแอปพลิเคชัน เนื่องจากการใช้งานที่สะดวก มีข้อมูลอาหารท้องถิ่น ร้านอาหารพื้นเมืองแล้วก็มีร้านขายขนมของฝากพื้นเมือง แหล่งจำหน่ายวัตถุดิบการประกอบอาหารพื้นเมือง และแผนที่การเดินทาง ทำให้ผู้ใช้งานเกิดความรู้สึกเชื่อมโยงระหว่างข้อมูลต่าง ๆ ในแอปพลิเคชัน ผู้ใช้งานสามารถเข้าถึง Feature การค้นหาข้อมูล โพสต์เรื่องราวเกี่ยวกับการทำอาหารท้องถิ่น ส่งผลให้ผู้ใช้งานเกิดความพึงพอใจในการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต

7.2.2.2 ด้านการออกแบบแอปพลิเคชัน (User Interface) จากคำถาม 5 ข้อ ได้คะแนนรวมทั้งหมด 4.55 มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด

จากการสรุปด้านการออกแบบแอปพลิเคชัน (User Interface) การออกแบบแอปพลิเคชัน สามารถเข้าถึงกลุ่มนักท่องเที่ยวที่สนใจเดินทางเข้ามาท่องเที่ยวในจังหวัดภูเก็ต เนื่องจากผู้พัฒนาให้ความสำคัญเกี่ยวกับการจัดวางโครงสร้าง (Layout) สี สัน ภาพถ่ายและข้อมูลต่าง ๆ เพื่อรองรับการใช้งานบนหน้าจอให้แสดงผลได้ตรงกับเป้าหมายของการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน

7.2.2.3 ด้านเนื้อหาข้อมูลภายในแอปพลิเคชัน จากคำถาม 3 ข้อ ได้คะแนนรวมทั้งหมด 4.54 มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด

จากการสรุปด้านเนื้อหาข้อมูลภายในแอปพลิเคชัน ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ข้อมูลทางเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิรวมทั้งผู้เชี่ยวชาญ รวมถึงการเก็บข้อมูลในข้อมูลเขตพื้นที่อำเภอเมืองจังหวัดภูเก็ต เนื่องจากเป็นครั้งแรกที่กลุ่มเป้าหมายนักท่องเที่ยวชาวไทยให้ความสนใจ ซึ่งตรงกับคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ตและด้านการท่องเที่ยวของจังหวัดภูเก็ต ซึ่งข้อมูลที่จะนำมาใช้ภายในแอปพลิเคชันควรจะเป็นบทความสั้น ๆ อ่านเข้าใจง่าย

เพราะกลุ่มเป้าหมายเป็นนักท่องเที่ยวที่ควรให้ข้อมูลที่ตรงประเด็น มีความชัดเจน และมีตัวเลือกที่ตอบสนองความต้องการของการท่องเที่ยว

7.2.2.4 ด้านการประชาสัมพันธ์และสร้างภาพลักษณ์ของแอปพลิเคชัน จากคำถาม 4 ข้อ ได้คะแนนรวมทั้งหมด 4.59 มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด

จากการสรุปด้านการประชาสัมพันธ์และสร้างภาพลักษณ์ของแอปพลิเคชัน ส่งผลให้เกิดภาพลักษณ์ที่ดีของการท่องเที่ยวในจังหวัดภูเก็ต ยกกระดับการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์ให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ทำให้กลุ่มนักท่องเที่ยวที่สนใจเดินทางเข้ามาท่องเที่ยวในจังหวัดภูเก็ตมีจำนวนเพิ่มมากขึ้น และนักท่องเที่ยวสามารถเข้าถึงข้อมูลสารสนเทศจากแอปพลิเคชันที่พัฒนาขึ้น สิ่งเหล่านี้สามารถเพิ่มเสน่ห์ทางวัฒนธรรมด้านอาหาร และยังสามารถต่อยอดเชิงธุรกิจในจังหวัดภูเก็ตได้

### 7.3 ข้อเสนอแนะในงานวิจัย

1. ผู้วิจัยเสนอแนะให้มีการวิจัยในหัวข้อประเด็นเดิมแต่พัฒนาแอปพลิเคชันให้สามารถใช้งานได้จริง และขยายผลไปตามภาคต่าง ๆ หรือทั้งประเทศ ด้วยจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่มากขึ้น เพื่อให้ได้ผลข้อมูลที่สามารถเป็นตัวแทนของนักท่องเที่ยวกลุ่มสไตล์ Foodie ได้ต่อไปในอนาคต
2. ผู้วิจัยคาดหวังว่าจะมีการพัฒนาต่อยอด เพื่อเชื่อมโยงกับฐานข้อมูลจริงให้กับกลุ่มนักท่องเที่ยวสามารถดาวน์โหลดใช้งานได้จริง และพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ให้กับการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ตต่อไป

## บรรณานุกรม

- กิตติชัย เกษมศานต์, (2563). “เอกสารประกอบการสอนเรื่องสื่อดิจิทัลกับการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม DIGITAL MEDIA AND CULTURAL TRANSFORMATION” กรุงเทพฯ : สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- กุลรัศมี ชีวินวนกิจกุล, (2563). “เอกสารประกอบการสอนเรื่องสื่อดิจิทัลกับการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม DIGITAL MEDIA AND CULTURAL TRANSFORMATION” กรุงเทพฯ : สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- คณิงนิจ ภัคติววงศ์. 2545. **อาหารพื้นเมืองภูเก็ต**. พิมพ์ครั้งที่ 3. ภูเก็ต : คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สถาบันราชภัฏภูเก็ต.
- เฉลิมพันธ์ ธโนปจัย. 2558. “การออกแบบแอปพลิเคชันเพื่อแนะนำการบริโภคผลไม้ไทย” วิทยานิพนธ์ศิลป มหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ชนินทร์ อยู่เพชร. 2559. **การพัฒนาและส่งเสริมทรัพยากรการท่องเที่ยวเพื่อความยั่งยืน**. ใน เอกสารการสอนชุดวิชาการจัดการทรัพยากรการท่องเที่ยวไทยอย่างยั่งยืน. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ชิดชนก อนันตมงคลกุล, และกัญญาพัชร พัฒนาโกคินสกุล. 2562. “การศึกษาปัจจัยผลักดันและดึงดูดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกรบริโภค อาหารริมทางของนักท่องเที่ยวไทย กรณีศึกษาตลาดโต้รุ่งหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์.” **วารสารการท่องเที่ยวไทยนานาชาติ**. 15(2) : 1-20. [Online]. Available : <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jitt/article/view/177702/162412>
- ณรงค์ พลรัักษ์และคณะ. 2559. **โครงการการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ตามแนวบูรพาทิศ**. มหาวิทยาลัยบูรพา. Targeting 4.0 หมดยุคกำหนดกลุ่มเป้าหมายเป็นตัวเลข แต่ต้องเข้าถึงด้วย “ไลฟ์สไตล์” . . [Online]. Available : <https://qrqo.page.link/2yknC>
- ณัฐริดา มงคลคีรี และเจริญชัย เอกมาไพศาล. 2561. “การศึกษาปัจจัยผลักดันและดึงดูดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกรบริโภค อาหารริมทางของนักท่องเที่ยวไทย กรณีศึกษา ตลาดโต้รุ่งหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์.” **วารสาร BU Academic Review**. 17(1) : 18-32. [Online]. Available : file:///C:/Users/researchadmin/Downloads/99039-Article%20Text-344270-1-10-20180626%20(7).pdf
- บัญชา พจขมานะวงศ์, ยุวัฒน์ วุฒิเมธี และศรัณย์ รัตนสิทธิ์. 2562. **การพัฒนารูปแบบเมืองแห่งอาหารการกินด้วยแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในกรุงเทพมหานคร**. **วารสารวิชาการสถาบันเทคโนโลยีแห่งสุวรรณภูมิ** : หน้า74-88.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- บุษรา ประกอบธรรม. 2553. “แนวโน้มธุรกิจในกลุ่มสมาร์ตโฟน ปี 2010.” วารสารนักบริหาร. 30(2) : 197-202. [Online]. Available : [https://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive\\_journal/30\\_2/pdf/aw33.pdf](https://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal/30_2/pdf/aw33.pdf)
- แผนยุทธศาสตร์ Phuket : City of Gastronomy พ.ศ. 2560-2564. 2560. [Online]. Available : [https://www.phuket.go.th/webpk/file\\_data/gastronomy/01.pdf](https://www.phuket.go.th/webpk/file_data/gastronomy/01.pdf)
- พงศธร ตั้งสะสม. 2559. “การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อการท่องเที่ยวจังหวัดภูเก็ตสำหรับนักท่องเที่ยว จีน.” วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปการออกแบบบัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- พัชรี ตั้งตระกูล, กรุณา วงษ์กระจ่าง, ศิวฤทธิ์ พงศกรรังศิลป์, และณรงค์ สมพงษ์. 2661. “การส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของ จังหวัดภูเก็ต (แผนงานวิจัย).” กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติและสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- ภูเก็ตเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารของยูเนสโก. 2558. [Online]. Available : <https://rb.gy/nnwy73>
- ภัทรพงษ์ อินทร์กำเนิด และคนอื่นๆ. 2553. “ระบบวัดกรรมรายสาขาเพื่อพัฒนาระบบเศรษฐกิจความรู้และเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษาอุตสาหกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์.” กรุงเทพฯ : สำนักงานด้านนโยบายการศึกษามหาภาค.
- ภูริวัจน์ เดชอ้อม. 2556. “การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรอบแนวคิดสู่แนวทางปฏิบัติสำหรับประเทศไทย.” วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร. 33(2) : 331-366. [Online]. Available : <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/sujthai/article/view/15130/13878>
- มณีภาณูจน์ ไชยนนท์ และธรรมบุญ ฟูมเพื่อย, 2561. “การออกแบบแอปพลิเคชันท่องเที่ยวบ้านหลวง.” หน้า 968-984. ใน รายงานสืบเนื่องการประชุมวิชาการวิจัย และนวัตกรรมสร้างสรรค์ ครั้งที่ 5. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา.
- มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม. 2564. [Online]. Available : <http://ich.culture.go.th/>
- รัชนิพร แก้ววิชิต. 2561. “การรับรู้และเข้าถึงผู้ใช้งานแอปพลิเคชัน BTS SkyTrain.” การค้นคว้าอิสระ นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารเชิงกลยุทธ์ บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- วัฒน์ จุฑะวิภาต. 2527. การออกแบบ. กรุงเทพฯ : สารมวชน.

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- วิบูล จันท์แย้ม. 2564. **หลักการออกแบบศิลปกรรม**. ลพบุรี : คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สถาบันราชภัฏเทพสตรี.
- วิรัตน์ พิชญ์ไพบูลย์. 2528. **ความเข้าใจศิลปะ**. ครั้งที่พิมพ์ 2. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ศิริพงษ์ พะยอมแย้ม. 2537. **เทคนิคงานกราฟิก**. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- สุดแดน วิสุทธิลักษณ์, พิเชฐ สายพันธ์, อรุมา เตพละกุล และธีระ สินเดชารักษ์. 2556. **การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative Tourism)**. กรุงเทพฯ : องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน(องค์การมหาชน).
- ศิวฤทธิ์ พงศกรรังศิลป์ และพิมพ์ลภัส พงศกรรังศิลป์. 2561. “การพัฒนาภาพลักษณ์ของการเป็นเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต.” กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติและสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- ศุภมาส แหวนวิเศษ และเจริญชัย เอกมาไพศาล. 2560. ปัจจัยแห่งความสำเร็จในกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชนต้นแบบ การจัดการการท่องเที่ยวโดยชุมชนอย่างยั่งยืน กรณีศึกษา ตำบลน้ำเขียว จังหวัดตราด. **วารสารธรรมศาสตร์**. 36(1) : 66-95
- Armstrong, G., & Kotler, P. 2012. “Marketing : An introduction (11<sup>th</sup> ed.).” New Jersey : Prentice Hall
- Caber, M., & Albayrak, T. 2016. “Push or pull Identifying rock climbing tourists’ motivations.” **Tourism Management** (55) : 74-84.
- Chang, R. C. Y., Kivela, J., & Mak, A. H. N. 2011. “Attributes that influence the evaluation of travel dining experience: When East meets West.” **Tourism Management**, 32 (2), 307–316. [Online]. Available : <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2010.02.009>
- Dann. 1977. “Anomie, ego-enhancement and tourism” **Annals of tourism Research**. 4(4) : 184-494. [Online]. Available : <https://rb.gy/ljrbk>
- Foodie Food Tourism Trend. (2560). [Online]. Available : <https://qr.go.page.link/cZ2co>
- Goeldner, C. R. & Ritchie, J. R. 2012. “**Tourism: Principles, practices, philosophies (12 th ed.)**.” Toronto: Wiley.
- Jatulongkhakul, A. 2006. “**Phruttkam phuboriphok [Consumer behavior]**.” Bangkok: Thammasat University Printing.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- Kim, Y. G., Eves, A., & Scarles, C. 2009. "Building a model of local food consumption on trips and holidays: A grounded theory approach." **International Journal of Hospitality Management**. 28(3) : 423-431.
- Kobayashi, S. 1987. **A Book of colors**. Tokyo : Kodansha International.
- Kotler, P. 2000. Marketing management millennium edition (10 th ed.). New Jersey : Prentice-Hall.
- Laksitanon, P. 2001. "Chittawitthaya læ phruttkam phuboriphok Psychology and [consumer behavior]". Bangkok: Co., Ltd. Hrianboonkarnpim (1998).
- Laphiruttanakul, W. 1997. "Kanprachasamphan chabap sombun [Public relations complete edition]." Bangkok : Chulalongkorn University Printing House.
- Lin, C.-H. 2014. "Effects of cuisine experience, psychological well-being, and self-health perception on the revisit intention of Hot Springs Tourists." **Journal of Hospitality & Tourism Research**. 38(2) : 243–265.
- Mak, Lumbers, Eves, & Chang. 2012. "Factors influencing tourist food consumption." **International Journal of Hospitality Management**. 31(3) : 1-25. [Online]. Available : <https://rb.gy/cvxbkf>
- Moutinho, L. (Ed.). .2000. "Strategic management in tourism." New York. NY: CABI Publishing
- Richards, G. and Raymond, C. 2000. "Creative tourism." **ATLAS News**. (23) :16-20. [Online]. Available : <https://rb.gy/cfke1i>
- Snepenger, King, Marshall & Uysal. 2006. "Modeling Iso-Ahola's Motivation Theory in the Tourism Context" **Journal of Travel Research**. 45(140) : 140-149. [Online]. Available : <https://rb.gy/cvxbkf>
- Tourism Authority of Thailand. 2017b. "Chunlasanwichakan kanthongthieo." [Online]. Available : <http://www.etatjournal.com/mobile/index.php/menu-read-tat/menu-2017/menu-12017/285-12017-edtor-talk>
- UNESCO. 2001. "Universal Declaration on Cultural Diversity." [Online]. Available : <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001271/127160m.pdf>.
- Wiriyakijpatthana, K. 2007. "Phruttkam phuboriphok [ Consumer behavior]. " Bangkok : Wangaksorn.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- Wu, M. Y., & Pearce, P. L. 2014. “Chinese recreational vehicle users in Australia: An ethnographic study of tourist motivation.” **Tourism Management**. (43) : 22-35.
- Wu & Pearce. 2014. “Chinese recreational vehicle users in Australia: A netnographic study of tourist motivation” **Tourism management** 43: 22- 35. [Online]. Available : <https://rb.gy/wbazcu>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาคผนวก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาคผนวก ก  
หนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ที่ อว 7003 (5) / 852

ภาควิชานิเทศศิลป์  
คณะสถาปัตยกรรมศิลปะและการออกแบบ  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า-  
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ ๑10520

14 ตุลาคม 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ข้อมูลและขอสัมภาษณ์


เรียน ดร.อตุล นาคะโร

หัวหน้าโครงการผลักดันภูเก็ตเป็นเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารของยูเนสโก มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

ด้วย นางสาวปารณีย์ สุรพิยวงค์ นักศึกษาชั้นปีที่ 2 หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัล และการภาพยนตร์ คณะสถาปัตยกรรมศิลปะและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังศึกษาวิชาโครงการพิเศษ มีความประสงค์ขอความอนุเคราะห์ข้อมูลและขอสัมภาษณ์ด้านการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต จากดร.อตุล นาคะโร เนื่องจากท่านเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถและเชี่ยวชาญท้องถิ่นจังหวัดภูเก็ต โดยมีทีมงานจำนวน 1 คน พร้อมอุปกรณ์ในการเก็บข้อมูล ในวันที่ 29 ตุลาคม 2564 ระหว่างเวลา 13:00-14:00 น. ขอรับรองว่าผลงานดังกล่าว นำมาประกอบการเรียนการสอนในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัลและการภาพยนตร์ จริง

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ด้วย จักขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เชมพัทธ์ พิชชวิชญ์)  
หัวหน้าภาควิชานิเทศศิลป์

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ โทรศัทพ์ - โทรสาร 02-3298000 ต่อ 3561 (สัปดาห์)  
หมายเลข : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ นางสาวปารณีย์ สุรพิยวงค์ โทรศัทพ์ 090-956-6963

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ที่ อว 7003 (5) / 853

ภาควิชานิเทศศิลป์  
คณะสถาปัตยกรรมศิลปะและการออกแบบ  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า-  
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ ๑๐520

14 ตุลาคม 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ข้อมูลและขอสัมภาษณ์


เรียน ดร.อมรรัตน์ นาคะโร

เลขานุการโครงการผลักดันให้เกิดเป็นเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารของยูเนสโก มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

ด้วย นางสาวปารณีย์ สุรพิมายงค์ นักศึกษาชั้นปีที่ 2 หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัล และการภาพยนตร์ คณะสถาปัตยกรรมศิลปะและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังศึกษาวิชาโครงการพิเศษ มีความประสงค์ขอความอนุเคราะห์ข้อมูลและขอสัมภาษณ์ด้านการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต จากดร.อมรรัตน์ นาคะโร เนื่องจากท่านเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถและเชี่ยวชาญท้องถิ่นจังหวัดภูเก็ต โดยมีทีมงานจำนวน 1 คน พร้อมอุปกรณ์ในการเก็บข้อมูล ในวันที่ 29 ตุลาคม 2564 ระหว่างเวลา 13:00-14:00 น. ขอรับรองว่าผลงานดังกล่าว นำมาประกอบการเรียนการสอนในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัลและการภาพยนตร์ จริง

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ด้วย จักขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เชมพัทธ์ พิชัยรัชต์)  
หัวหน้าภาควิชานิเทศศิลป์

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ โทรศัพท์ - โทรสาร 02-3298000 ต่อ 3561 (หัตถา)  
หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ นางสาวปารณีย์ สุรพิมายงค์ โทรศัพท์ 090-956-6963

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ที่ อว 7003 (5) / 851

ภาควิชาศิลปะ  
คณะสถาปัตยกรรมศิลปะและการออกแบบ  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า-  
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ ๑๐520

14 ตุลาคม 2564


เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ขอข้อมูลและขอสัมภาษณ์

เรียน นายแพทย์โกศล แดงอุทัย  
นายกสมาคมเพื่อนรักกัน ภูเก็ต

ด้วย นางสาวปารณีย์ สุรปียงวงษ์ นักศึกษาชั้นปีที่ 2 หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัล และการภาพยนตร์ คณะสถาปัตยกรรมศิลปะและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังศึกษาวิชาโครงการพิเศษ มีความประสงค์ขอความอนุเคราะห์ขอข้อมูลและขอสัมภาษณ์ด้านการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต จากนายแพทย์โกศล แดงอุทัย เนื่องจากท่านเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถและเชี่ยวชาญท้องถิ่นจังหวัดภูเก็ต โดยมีส่วนงาน จำนวน 1 คน พร้อมอุปกรณในการเก็บข้อมูล ในวันที่ 28 ตุลาคม 2564 ระหว่างเวลา 13.00-14.00 น. ขอรับรองว่าผลงานดังกล่าวนำมาประกอบการเรียนการสอนในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัลและการภาพยนตร์จริง

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ด้วย จักขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เชมพัทธ์ พิษวิชัย)  
หัวหน้าภาควิชาศิลปะ

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ โทรศัพท์ - โทรสาร 02-3298000 ต่อ 3561 (ลัดดา)  
หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ นางสาวปารณีย์ สุรปียงวงษ์ โทรศัพท์ 090-956-6963

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ที่ อว 7003 (5) / 850

ภาควิชานิเทศศิลป์  
คณะสถาปัตยกรรมศิลปะและการออกแบบ  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า-  
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

14 ตุลาคม 2564


เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ข้อมูลและขอสัมภาษณ์

เรียน อาจารย์ศุติ ภูมิภูถาวร  
นักประพจน์ท้องถิ่นภูเก็ต

ด้วย นางสาวปารณีย์ สุรปียงวงค์ นักศึกษาชั้นปีที่ 2 หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัล และการภาพยนตร์ คณะสถาปัตยกรรมศิลปะและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังศึกษาวิชาโครงการพิเศษ มีความประสงค์ขอความอนุเคราะห์ข้อมูลและขอสัมภาษณ์ด้านการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต จากอาจารย์ศุติ ภูมิภูถาวร เนื่องจากท่านเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถและเชี่ยวชาญท้องถิ่นจังหวัดภูเก็ต โดยมีทีมงานจำนวน 1 คน พร้อมอุปกรณ์ในการเก็บข้อมูล ในวันที่ 29 ตุลาคม 2564 ระหว่างเวลา 10.00-11.00 น. ขอรับรองว่าผลงานดังกล่าวนำมาประกอบการเรียนการสอนในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัลและการภาพยนตร์ จริง

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ด้วย จักขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เชมพัทธ์ พิชร์วิชญ์)  
หัวหน้าภาควิชานิเทศศิลป์

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ โทรศัพท์ - โทรสาร 02-3298000 ต่อ 3561 (ลัดดา)  
หมายเลข : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ นางสาวปารณีย์ สุรปียงวงค์ โทรศัพท์ 090-956-6963

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ที่ อว 7003 (5) / 862

ภาควิชาศิลปะ  
คณะสถาปัตยกรรมศิลปะและการออกแบบ  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
1 ซอยจตุจักร 1 เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

16 พฤศจิกายน 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ข้อมูลและขอสัมภาษณ์

เรียน คุณกริตปาณีย์ สุขศรี  
E - COMMERCE MANAGER : GRAND KATA VIP HOTEL

ด้วย นางสาวปารณีย์ สุรพิยวงค์ นักศึกษาชั้นปีที่ 2 หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัล และการภาพยนตร์ คณะสถาปัตยกรรมศิลปะและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังศึกษาวิชาโครงการพิเศษ ในหัวข้อเรื่อง การผลิตต้นแบบแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต มีความประสงค์ขอความอนุเคราะห์ข้อมูลและขอสัมภาษณ์ด้านการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต จากคุณกริตปาณีย์ สุขศรี เนื่องจากท่านเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถและเชี่ยวชาญท้องถิ่นจังหวัดภูเก็ต โดยมีทีมงานจำนวน 1 คน พร้อมอุปกรณ์ในการเก็บข้อมูล ในวันที่ 17 พฤศจิกายน 2564 ระหว่างเวลา 13.00-14.00 น. ขอรับรองว่าผลงานดังกล่าวนำมาประกอบการเรียนการสอนในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัลและการภาพยนตร์

จริง

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ด้วย จักขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เชมพัทธ์ พิชวีชญ์)  
หัวหน้าภาควิชาศิลปะ

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ โทรศัพท์ - โทรสาร 02-3298000 ต่อ 3561 (ลัดดา)  
หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ นางสาวปารณีย์ สุรพิยวงค์ โทรศัพท์ 090-956-6963

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ที่ อว 7003 (5) / 863

ภาคพิเศษพิเศษศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศิลปะและการออกแบบ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

1 ชูพระผดุงกรุง 1 เขตคลองสามวา กรุงเทพฯ 10520

16 พฤศจิกายน 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ขอข้อมูลและขอสัมภาษณ์

เรียน คุณวีรณญา ประชุม

บล็อกเกอร์วีดิทัศน์ท่องเที่ยว : เพจ - เที่ยว เอ็ม สีส Travel is FUN

ด้วย นางสาวปารณีย์ สุรปियวงค์ นักศึกษาชั้นปีที่ 2 หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัล และการภาพยนตร์ คณะสถาปัตยกรรมศิลปะและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังศึกษาวิชาโครงการพิเศษ ในหัวข้อเรื่อง การผลิตต้นแบบแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต มีความประสงค์ขอความอนุเคราะห์ขอข้อมูลและขอสัมภาษณ์ด้านการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต จากคุณวีรณญา ประชุม เนื่องจากท่านเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถและเชี่ยวชาญท้องถิ่นจังหวัดภูเก็ต โดยมีทีมงานจำนวน 1 คน พร้อมอุปกรณ์ในการเก็บข้อมูล ในวันที่ 17 พฤศจิกายน 2564 ระหว่างเวลา 10.00-11.00 น. ขอรับรองว่าผลงานดังกล่าวนำมาประกอบการเรียนการสอนในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัลและการภาพยนตร์

จริง

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ด้วย จักขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เนมพัทธ์ พิธีขวัญ)

หัวหน้าภาควิชาพิเศษศิลป์

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ โทรศัพท์ - โทรสาร 02-3298000 ต่อ 3561 (สัปดาห์)

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ นางสาวปารณีย์ สุรปियวงค์ โทรศัพท์ 090-956-6963

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ที่ อว 7003 (5) / 864

ภาควิชาทัศนศิลป์  
คณะสถาปัตยกรรมศิลปะและการออกแบบ  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
วิบูลย์ราษฎร์ 1 เขตสาทรบุรีรังสิต กรุงเทพฯ 10520

16 พฤศจิกายน 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ขอข้อมูลและขอสัมภาษณ์


เรียน คุณวีรวิทย์ เครือสมบัติ

ประธานชมรมผู้ประกอบการสถาบันแห่งชาติป้าตอง

ด้วย นางสาวปารณีย์ สุรปियวงค์ นักศึกษาชั้นปีที่ 2 หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัล และการภาพยนตร์ คณะสถาปัตยกรรมศิลปะและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังศึกษาวิชาโครงการพิเศษ ในหัวข้อเรื่อง การผลิตต้นแบบแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต มีความประสงค์ขอความอนุเคราะห์ขอข้อมูลและขอสัมภาษณ์ด้านการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต จากคุณวีรวิทย์ เครือสมบัติ เนื่องจากท่านเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถและเชี่ยวชาญท้องถิ่นจังหวัดภูเก็ต โดยมีทีมงานจำนวน 1 คน พร้อมอุปกรณ์ในการเก็บข้อมูล ในวันที่ 17 พฤศจิกายน 2564 ระหว่างเวลา 15.00-16.00 น. ขอรับรองว่าผลงานดังกล่าวนำมาประกอบการเรียนการสอนในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัลและการภาพยนตร์จริง

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ด้วย จักขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เนมพิชิตี พิชัยวงษ์)  
หัวหน้าภาควิชาทัศนศิลป์

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ โทรศัพท์ - โทรสาร 02-3298000 ต่อ 3561 (สัปดาห์)  
หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ นางสาวปารณีย์ สุรปियวงค์ โทรศัพท์ 090-956-6963

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำร้องขอความอนุเคราะห์ (ขอใช้สถานที่/ขอข้อมูล/ขอยืมวัสดุและอุปกรณ์)

ภาควิชานิเทศศิลป์  
คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ถ.ผลองกรุง เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

วันที่ 24 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2565

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ข้อมูลและสัมภาษณ์

เรียน อาจารย์อรรถเวศ นริรักษ์เลิศ

ตำแหน่ง อาจารย์ คณะสถาปัตยกรรมศิลปะและการออกแบบ

บริษัท มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

ด้วย (นาย / นางสาว) นางสาวปารัตน์ ศรีบียงศ์ นักศึกษาชั้นปีที่ 2

รหัสนักศึกษา 63602044 ภาควิชา นิเทศศิลป์ สาขาวิชา การออกแบบสื่อดิจิทัลและการ

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังศึกษาวิชา

โครงการพิเศษ SPECIAL ในหัวข้อเรื่อง การพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมือง

ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัด มีความประสงค์ขอความอนุเคราะห์ ข้อมูลและสัมภาษณ์ ด้านการออกแบบ

เนื่องจาก มีความรู้ ความสามารถและด้านการออกแบบ UX/UI

ในวันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2565 ระหว่างเวลา 15.00 น. - 16.00 น.

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ด้วย จักขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(นางสาวปารัตน์ ศรีบียงศ์)

โทรศัพท์ 090-956-6963

(รศ.ดร.กิตติชัย เกษมศานต์)

อาจารย์ประจำวิชา โครงการพิเศษ SPECIAL

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำร้องขอความอนุเคราะห์ (ขอใช้สถานที่/ขอข้อมูล/ขอยืมวัสดุและอุปกรณ์)

ภาควิชาศิลปะ  
คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ถ.ฉลองกรุง เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

วันที่ 24 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2565

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ข้อมูลและสัมภาษณ์

เรียน อาจารย์กมลวิทย์ ชีวินนวกิจกุล

ตำแหน่ง อาจารย์พิเศษ คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

บริษัท มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

ด้วย (นาย / นางสาว) นางสาวปารณีย์ ศรีปวยงค์ นักศึกษาชั้นปีที่ 2

รหัสนักศึกษา 63602044 ภาควิชา ศิลปะและการออกแบบ สาขาวิชา การออกแบบสื่อดิจิทัลและการ

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังศึกษาวิชา

โครงการพิเศษ SPECIAL ในหัวข้อเรื่อง การผลิตต้นแบบแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมือง

ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัด มีความประสงค์ขอความอนุเคราะห์ ข้อมูลและสัมภาษณ์ ด้านการออกแบบ

เนื่องจาก มีความรู้ ความสามารถและด้านการออกแบบ UX/UI

ในวันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2565 ระหว่างเวลา 13.00 น. - 14.00 น.

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ด้วย จักขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(นางสาวปารณีย์ ศรีปวยงค์)

โทรศัพท์ 090-956-6963

(รศ.ดร.กิตติชัย เกษมสานต์)

อาจารย์ประจำวิชา โครงการพิเศษ SPECIAL

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำร้องขอความอนุเคราะห์ (ขอใช้สถานที่/ขอข้อมูล/ขอยืมวัสดุและอุปกรณ์)

ภาควิชาศิลปะ

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ถ.ฉลองกรุง เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

วันที่ 24 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2565

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ข้อมูลและสัมภาษณ์

เรียน อาจารย์ภาษิตา วันสั้น

ตำแหน่ง อาจารย์ประจำ สาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์และบรรณารักษศาสตร์

บริษัท มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

ด้วย (นาย / นางสาว) นางสาวปารณีย์ ศรีปวยงค์ นักศึกษาชั้นปีที่ 2

รหัสนักศึกษา 63602044 ภาควิชา ศิลปะและการออกแบบสื่อดิจิทัลและการ

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังศึกษาวิชา

โครงการพิเศษ SPECIAL ในหัวข้อเรื่อง การผลิตต้นแบบแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมือง

ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัด มีความประสงค์ขอความอนุเคราะห์ ข้อมูลและสัมภาษณ์ ด้านการออกแบบ

เนื่องจาก มีความรู้ ความสามารถและด้านการออกแบบ UX/UI

ในวันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2565 ระหว่างเวลา 09.00 น. - 10.00 น.

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ด้วย จักขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(นางสาวปารณีย์ ศรีปวยงค์)

โทรศัพท์ 090-956-6963

(รศ.ดร.กิตติชัย เกษมศานต์)

อาจารย์ประจำวิชา โครงการพิเศษ SPECIAL

ภาพที่ ก.1 หนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูล

ที่มา : ผู้วิจัย (2565)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาคผนวก ข  
เครื่องมือใช้ในการวิจัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**แบบสอบถามงานวิจัย เรื่อง การพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการ  
ท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต**  
(Developing and prototyping an application to promote creative city of  
local food tourism in Phuket)

**คำชี้แจง :** แบบสอบถามชุดนี้เป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัลและการภาพยนตร์ คณะสถาปัตยกรรมศิลปะและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

แบบสอบถามชุดนี้ใช้กับกลุ่มเป้าหมายนักท่องเที่ยวชาวไทย อายุระหว่าง 21-32 ปี โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นคำถามข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถามทั่วไป  
ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต

โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนถูกแบ่งเป็น 5 ระดับ ดังนี้

เกณฑ์การให้คะแนน

5

4

3

2

1

ระดับ

ระดับความสำคัญมากที่สุด

ระดับความสำคัญมาก

ระดับความสำคัญปานกลาง

ระดับความสำคัญน้อย

ระดับความสำคัญน้อยที่สุด

ตอนที่ 1 เป็นคำถามข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถามทั่วไป

1. เพศ

ชาย

หญิง

LGBT

2. ที่อยู่ปัจจุบัน

ภาคเหนือ

ภาคกลาง

ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

ภาคตะวันออก

ภาคตะวันตก

ภาคใต้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 3. อาชีพ

- นักเรียน / นักศึกษา
- พนักงานบริษัทเอกชน
- พนักงานหน่วยงานราชการ
- นักธุรกิจ / ประกอบกิจการส่วนตัว

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ต

ส่วนที่ 1 ด้านประสบการณ์ ผู้ใช้งาน (User Experience)	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
1. ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันง่ายต่อการใช้งาน					
2. ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันมีความรวดเร็วในการโหลดรายละเอียดข้อมูล					
3. ท่านคิดว่าการค้นหาข้อมูลมีความสะดวก					
4. ท่านคิดว่าองค์ประกอบภายในแอปพลิเคชันมีความเหมาะสมสวยงาม (ปุ่มเมนู จัดวางเนื้อหา ข้อมูล ภาพประกอบ)					
5. ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันมีความน่าสนใจ					
ส่วนที่ 2 ด้านการออกแบบแอปพลิเคชัน (User Interface)					
1. ความเหมาะสมของชุดสัญลักษณ์ (Icon)					
2. ความเหมาะสมของรูปแบบอักษรที่ใช้ (Font) ไม่ยุ่งยากต่อการอ่าน					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ความเหมาะสมของภาพประกอบ (Illustration) ที่ใช้ในแอปพลิเคชัน					
4. ความเหมาะสมการใช้สี (Color)					
5. เลือกใช้ Features, Functions ได้เหมาะสม					
ส่วนที่ 3 ด้านเนื้อหาข้อมูลภายในแอปพลิเคชัน	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
1. ความน่าสนใจของรูปการนำเสนอเนื้อหาข้อมูล					
2. การแบ่งหมู่รายละเอียดของเนื้อหาข้อมูลชัดเจน					
3. ความเหมาะสมของเนื้อหาข้อมูลกับภาพประกอบ					
<b>ส่วนที่ 4 ด้านการประชาสัมพันธ์และสร้างภาพลักษณ์ของแอปพลิเคชัน</b>					
1. ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันสามารถให้ความรู้เกี่ยวกับอาหารท้องถิ่นภูเก็ต					
2. ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันมีประโยชน์มากน้อยเพียงใด					
3. ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันสามารถสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับอาหารท้องถิ่นภูเก็ต					
4. ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันสามารถประชาสัมพันธ์ให้ผู้สนใจตัดสินใจเดินทางมาท่องเที่ยวในจังหวัดภูเก็ต					

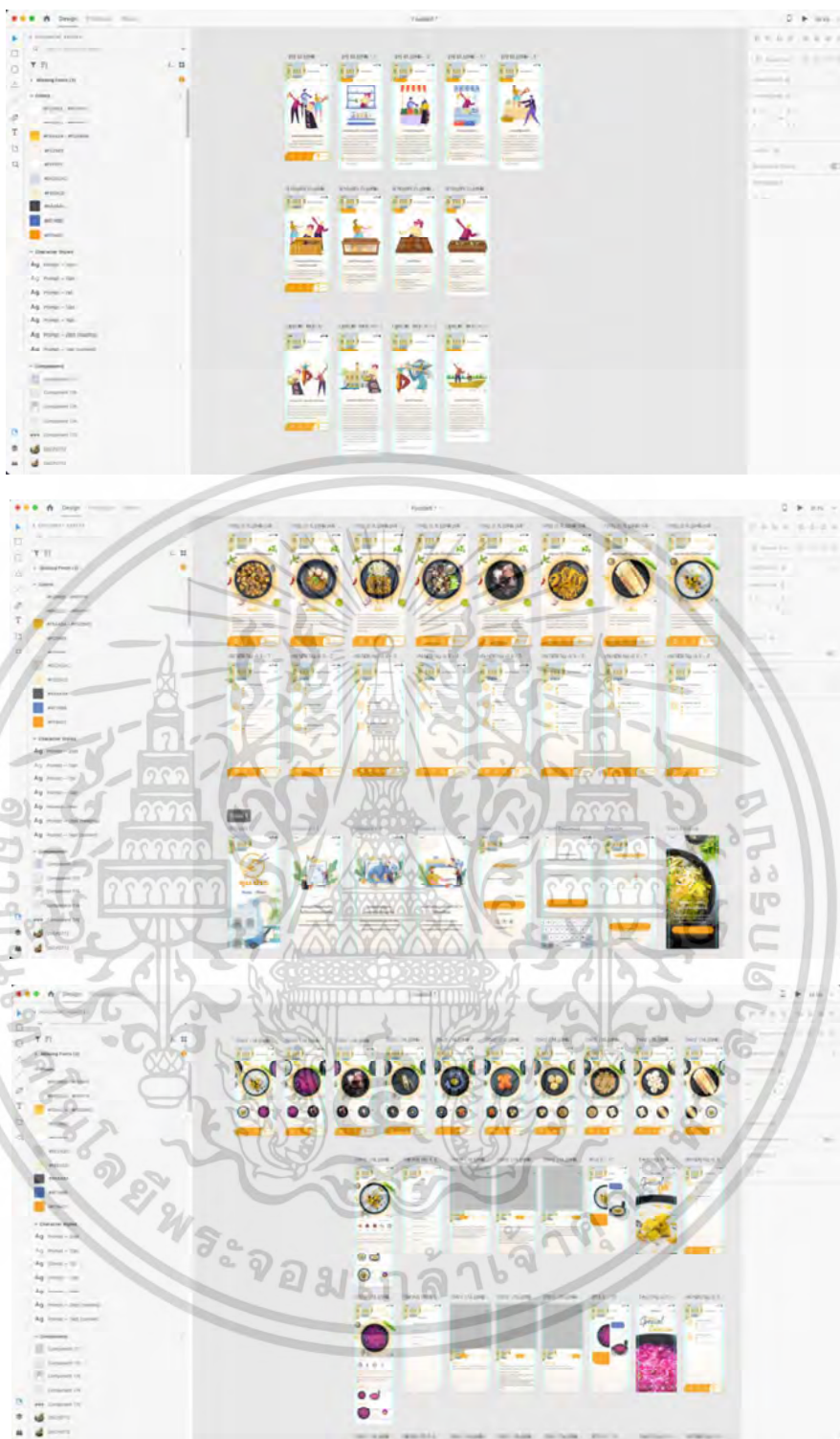
ข้อเสนอแนะ.....

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาคผนวก ค  
เครื่องมือใช้ในการวิจัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



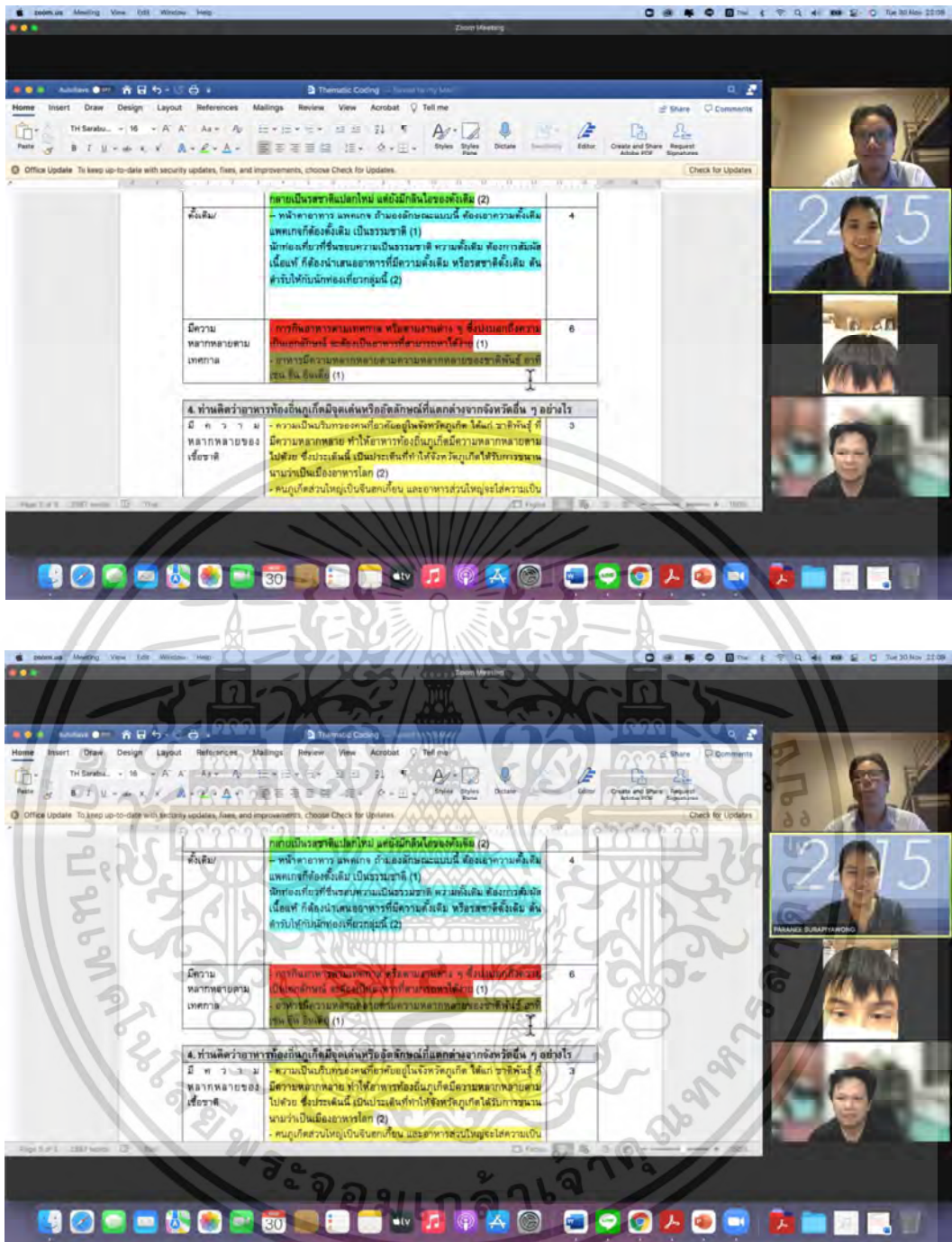
ภาพที่ ค.1 ผลงานการพัฒนาต้นแบบแอปพลิเคชัน

ที่มา : ผู้วิจัย (2565)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 1. การวิเคราะห์เนื้อหาข้อมูลร่วมกันกับอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ร่วมงาน  
ที่มา : ผู้วิจัย (2565)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



## บันทึกข้อความ

หน่วยงาน คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ ส่วนสนับสนุนวิชาการ โทร. 3532

ที่ อว 7003(1)/ 0307

วันที่ 24 พฤษภาคม 2565


เรื่อง แจ้งผลการตอบรับบทความเพื่อตีพิมพ์ "ในโครงการประชุมวิชาการระดับบัณฑิตศึกษา ครั้งที่ 13"

เรียน นางสาวปารณีย์ สุรปियวงศ์

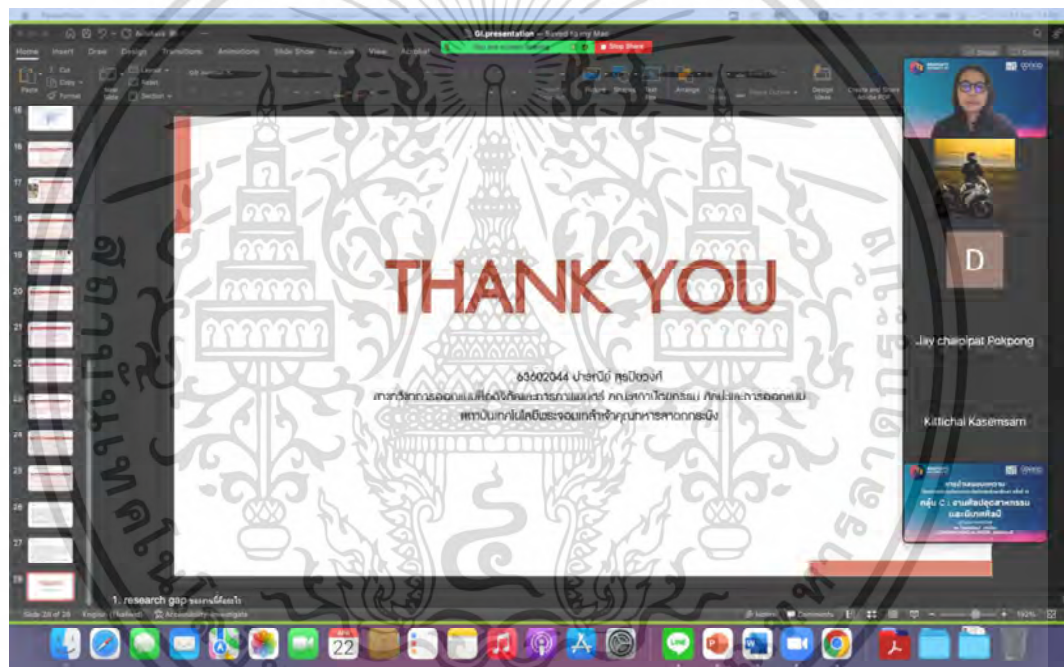
ตามที่ท่านได้ส่งบทความวิชาการและวิจัย เรื่อง การพัฒนาข้อมูลสำหรับแอปพลิเคชัน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองสร้างสรรค์ด้านอาหารท้องถิ่นของจังหวัดภูเก็ตผ่านมุมมองจากผู้เชี่ยวชาญ (Data Development an Application to Promote Creative City of Local food Tourism in Phuket Through the Perspective of Experts) เพื่อนำเสนอบทความวิชาการและวิจัยในผลงานวิจัย "โครงการประชุมวิชาการระดับบัณฑิตศึกษา ครั้งที่ 13" (GRADUATE INTEGRITY: GI 13) ในวันศุกร์ที่ 22 เมษายน 2565 ในรูปแบบออนไลน์ ผ่านระบบ Zoom cloud Meeting นั้น

ในการนี้ กองบรรณาธิการ ขอแจ้งให้ท่านทราบข้อความของท่านได้ผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิเรียบร้อยแล้ว จะได้ตีพิมพ์เผยแพร่ในหนังสือ "ผลงานวิจัยในโครงการประชุมวิชาการระดับบัณฑิตศึกษา" คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ ฉบับที่ 13 ปีที่ 13 พ.ศ. 2565 ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อทราบ

  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิตยา จุ่มสาย ณ อยุธยา)  
รองคณบดีฝ่ายบริหารวิชาการปฏิบัติการแทน  
คณบดีคณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ ง.2 นำเสนอโครงการประชุมวิชาการระดับบัณฑิตศึกษา GRADUATE INTEGRITY : GI.13  
ที่มา : ผู้วิจัย (2565)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ - นามสกุล      ปารณีย์ สุรปยวงศ์  
 วัน เดือน ปีเกิด    17 เมษายน 2533 จังหวัดภูเก็ต  
 ที่อยู่                61/189 ถนนพัฒนาท้องถิ่น ตำบลวิชิต อำเภอเมือง จังหวัดภูเก็ต 83000  
                              โทร. 090 - 9566963

### ประวัติการศึกษา

2557                    ปริญญาตรีสารสนเทศศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานิตเทศศาสตร์  
                              มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์

### ประสบการณ์การทำงาน

2557 – ปัจจุบัน    มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้