



รายงานสหกิจศึกษาฉบับสมบูรณ์

ระบบแนะนำการท่องเที่ยวเฉพาะบุคคล

Personality and Tourist's Behavior Recommendation System

นางสาวเพชรวิดี ภัทรธนานันท์

ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ สาขาวิศวกรรมสารสนเทศ

คณะวิศวกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2560



รายงานสหกิจศึกษาบับสมบูรณ์

ระบบแนะนำการท่องเที่ยวเฉพาะบุคคล

Personality and Tourist's Behavior Recommendation System

นางสาวเพชรวิดี ภัทรธนานันท์

ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ สาขาวิศวกรรมสารสนเทศ

คณะวิศวกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2560

ชื่อโครงการสหกิจศึกษา ระบบแนะนำการท่องเที่ยวเฉพาะบุคคล
ชื่อ-สกุล นักศึกษา นางสาวเพชรวดี ภัทรธนานันท์
คณะ วิศวกรรมศาสตร์ ภาควิชา วิศวกรรมคอมพิวเตอร์ สาขาวิชา วิศวกรรมสารสนเทศ
ชื่อ-สกุล อาจารย์นิเทศ ผศ.ดร.สุธีรา พันธุ์ิธีรานุรักษ์
ชื่อ-สกุล ผู้นิเทศงาน นางสาววิชชรา บุรณสิงห์
ชื่อสถานประกอบการ ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ

บทคัดย่อ

ประเทศไทยเป็นประเทศที่มีสถานที่ท่องเที่ยวที่หลากหลาย การท่องเที่ยวในประเทศไทยเติบโตขึ้นอย่างมาก และสามารถสร้างรายได้ให้แก่ประเทศไทยได้ไม่น้อย แต่สถานที่ที่จะมีจุดเด่นในการดึงดูดนักท่องเที่ยวที่แตกต่างกัน ซึ่งนักท่องเที่ยวแต่ละคนนั้นก็มีความชอบที่แตกต่างออกไป ทำให้การตัดสินใจไปเที่ยวในสถานที่ต่าง ๆ นั้นแตกต่างกันออกไปด้วยเช่นกัน จึงได้มีการจัดทำระบบแนะนำการท่องเที่ยวเฉพาะบุคคลขึ้นมา เพื่อช่วยแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวให้เหมาะกับแต่ละบุคคล และเพื่อเพิ่มความพึงพอใจให้แก่นักท่องเที่ยว โดยนำปัจจัยเรื่องบุคลิกภาพมาทำการวิเคราะห์ ซึ่งนักวิจัยจะทำการวิเคราะห์และจับคู่ผลลัพธ์ของบุคลิกภาพแต่ละประเภทเข้ากับสถานที่ท่องเที่ยวไว้ ทางด้านผู้ใช้งานต้องทำแบบทดสอบบุคลิกภาพเพื่อให้ระบบทราบบุคลิกภาพของแต่ละบุคคล จากผลการทดลองใช้งานจริงนั้น ผู้ใช้งานมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับดี นอกจากนี้ยังสามารถนำไปพัฒนาและประยุกต์ใช้งานร่วมกับกูเกิล แมพ (Google Maps) เพื่อใช้ในการสร้างเส้นทางการท่องเที่ยวได้อีกด้วย

คำสำคัญ : บุคลิกภาพ การท่องเที่ยว นักท่องเที่ยว พฤติกรรมการท่องเที่ยว เว็บแนะนำการท่องเที่ยว

Co-operative Title: Personality and Tourist's Behavior Recommendation System
Student Intern Name: Miss Petchwadee Pattarathananan
Faculty: Engineering **Department:** Computer Engineering
Program: Information Engineering
Advisor Name: Asst.Prof.Dr.Sutheera Puntheeranurak
Mentor Name: Miss Watchira Buranasing
Company: National Electronics and Computer Technology Center (NECTEC)

ABSTRACT

Thailand has a plethora of tourist attractions. Tourism in Thailand is growing by leaps and bounds and can generate more revenue. Each attracting places are different and various. Therefore, many tourists have decided to visit the sites are depended on whether behavior, personalities or preferences. To solve these problems, we proposed the personality and tourist's behavior Recommendation System. The system recommended a place that always gets along with the user need. Moreover, the system increases their satisfaction by using data analytics. Each personality of tourism data was analyzed and matched the results of personality test. Furthermore, the findings revealed that user had satisfied in quite useful. The users get the recommended place from the system. Moreover the system can improve and adjust with google maps to make a route for travel as well.

Keywords: Personality, Tourism, Tourist, Tourism Behavior, Travel Recommendation Web

กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าได้รับผิดชอบและปฏิบัติหน้าที่ในศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ ระหว่างวันที่ 7 สิงหาคม ถึงวันที่ 24 พฤศจิกายน พ.ศ.2560 ในโครงการวิชาสหกิจศึกษาที่ทางคณะวิศวกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง และหน่วยงานฯ ร่วมมือกันจัดตั้งขึ้นในหัวข้อโครงการระบบแนะนำการท่องเที่ยวเฉพาะบุคคล ซึ่งข้าพเจ้าได้รับความรู้ความเข้าใจและประสบการณ์ในการทำงานที่เป็นประโยชน์อย่างมาก อีกทั้งการดูแลและการช่วยเหลือต่าง ๆ ตลอดเวลาการทำงาน โดยการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาในครั้งนี้สำเร็จลุล่วงได้ เพราะมีการชี้แนะและได้รับความร่วมมือจากบุคคลต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

นักวิจัยและผู้ช่วยนักวิจัยห้องปฏิบัติการวิจัยเทคโนโลยีภาษาธรรมชาติและความหมาย (Language and Semantic Technology Laboratory หรือ LST)

1. ดร. เทพชัย ทรัพย์นิธิ
2. นางสาววิชชรา บุรณสิงห์
3. นายธนนท์ หลีน้อย

และข้าพเจ้าขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษา ผศ.ดร.สุธีรา พันธุ์ธีรานุรักษ์ ที่คอยให้คำแนะนำ คำปรึกษาและคอยรับฟังและช่วยเหลือปัญหาต่าง ๆ ในการทำโครงการครั้งนี้ และท้ายที่สุดข้าพเจ้าขอขอบคุณครอบครัวที่คอยให้กำลังใจที่ดีแก่ข้าพเจ้าเสมอมาทำให้ปริญญาโทฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

เพชรวดี ภัทรธนานันท์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	II
กิตติกรรมประกาศ	III
สารบัญ	IV
สารบัญตาราง	VI
สารบัญภาพ	VII
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	2
1.3 ขอบเขตของการวิจัย	2
1.4 วิธีการดำเนินการวิจัย	3
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	5
บทที่ 2 ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
2.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวกับภาษาคอมพิวเตอร์	7
2.1.1 ภาษาเอชทีเอ็มแอล	7
2.1.2 ภาษาพีเอชพี	7
2.1.3 ภาษาเอสคิวแอล	8
2.1.4 ภาษาจาวาสคริปต์	9
2.1.5 ภาษาซีเอสเอส	10
2.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์	11
2.2.1 การออกแบบเว็บไซต์	11
2.2.2 การพัฒนาเว็บไซต์	11
2.3 ทฤษฎีที่เกี่ยวกับการท่องเที่ยว	12
2.3.1 ความหมายของการท่องเที่ยว	12
2.3.2 องค์ประกอบของการท่องเที่ยว	12
2.3.3 รูปแบบการท่องเที่ยวในประเทศไทย	13
2.4 ทฤษฎีที่เกี่ยวกับบุคลิกภาพ	16
2.4.1 ความหมายของบุคลิกภาพ	16
2.4.2 แบบจำลองปัจจัย 5 อย่าง (Five Factor Model : FFM)	17
2.5 ทฤษฎีที่เกี่ยวกับแบบทดสอบบุคลิกภาพ	18

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	20
3.1 การเก็บรวบรวมข้อมูล (Data Collection)	20
3.2 การออกแบบและพัฒนาเว็บ (Web Design and Web Development)	26
3.2.1 ระบบจัดการหลังบ้าน	26
3.2.2 ระบบแนะนำการท่องเที่ยวเฉพาะบุคคล	27
3.3 ประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานระบบ (Evaluate User Satisfaction)	29
บทที่ 4 ผลการวิจัย	30
4.1 เว็บจัดการหลังบ้าน	30
4.2 ระบบแนะนำการท่องเที่ยวเฉพาะบุคคล	40
4.3 ความพึงพอใจของผู้ใช้งานระบบ	45
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ	47
5.1 สรุปผลการวิจัย	47
5.2 ปัญหาที่พบในระหว่างการทำงาน	47
5.3 แนวทางการแก้ปัญหา	47
5.4 ข้อเสนอแนะและแนวทางในการพัฒนา	48
เอกสารอ้างอิง	49
ภาคผนวก	51
ภาคผนวก ก ไปสเตอร์	52

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
ตารางที่ 1.1 รายละเอียดตารางการทำงานตั้งแต่เดือนสิงหาคม-พฤศจิกายน 2560	3
ตารางที่ 2.1 ตารางแสดงคำสั่งที่ใช้ในการจัดการข้อมูล	8
ตารางที่ 2.2 ตารางแสดงคำสั่งที่ใช้ในการนิยามข้อมูล	9
ตารางที่ 2.3 ตารางแสดงคำสั่งที่ใช้ในการขอบคุมข้อมูล	9
ตารางที่ 3.1 โครงสร้างข้อมูลตาราง emotion	20
ตารางที่ 3.2 โครงสร้างข้อมูลตาราง personality	20
ตารางที่ 3.3 โครงสร้างข้อมูลตาราง type	21
ตารางที่ 3.4 โครงสร้างข้อมูลตาราง place	21
ตารางที่ 3.5 โครงสร้างข้อมูลตาราง emotion_personality	21
ตารางที่ 3.6 โครงสร้างข้อมูลตาราง personality_place	22
ตารางที่ 3.7 โครงสร้างข้อมูลตาราง place_emotion	22
ตารางที่ 3.8 โครงสร้างข้อมูลตาราง place_type	22
ตารางที่ 3.9 โครงสร้างข้อมูลตาราง member	23
ตารางที่ 3.10 โครงสร้างข้อมูลตาราง member_quiz	23
ตารางที่ 3.11 โครงสร้างข้อมูลตาราง quiz_choice	24
ตารางที่ 3.12 โครงสร้างข้อมูลตาราง predict_result	24
ตารางที่ 3.13 โครงสร้างข้อมูลตาราง member_result	24

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 2.1 โครงสร้างหลักของเอชทีเอ็มแอล	7
ภาพที่ 2.2 โครงสร้างการเขียนชุดคำสั่งจาวาสคริปต์แบบฝังอยู่ในหน้าเว็บเพจ	10
ภาพที่ 3.1 แผนภาพแสดงความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลของระบบ (E-R diagram)	25
ภาพที่ 3.2 กระบวนการทำงานของระบบจัดการหลังบ้าน	26
ภาพที่ 3.3 กระบวนการทำงานของระบบแนะนำการท่องเที่ยวเฉพาะบุคคล	27
ภาพที่ 3.4 แบบประเมินความพึงพอใจในกูเกิลฟอร์ม	29
ภาพที่ 4.1 เข้าสู่ระบบเพื่อเข้าใช้งานหน้าเว็บสำหรับจัดการข้อมูล	30
ภาพที่ 4.2 การแจ้งเตือนหากชื่อผู้ใช้งานหรือรหัสผ่านไม่ถูกต้อง	31
ภาพที่ 4.3 หน้าเว็บเพจสำหรับจัดการหลังบ้าน	31
ภาพที่ 4.4 การแก้ไขข้อมูลส่วนตัว	32
ภาพที่ 4.5 หน้าเว็บเพจสำหรับการแก้ไขข้อมูลส่วนตัวของผู้ดูแลระบบ	32
ภาพที่ 4.6 การเพิ่มข้อมูลผู้ดูแลระบบท่านใหม่	33
ภาพที่ 4.7 หน้าเว็บเพจสำหรับการเพิ่มข้อมูลผู้ดูแลระบบท่านใหม่	33
ภาพที่ 4.8 คลิกที่ Add Data	34
ภาพที่ 4.9 หน้าเว็บสำหรับการเพิ่มข้อมูล	34
ภาพที่ 4.10 เพิ่มคำที่เกี่ยวกับบุคคลิกภาพ	35
ภาพที่ 4.11 คลิกที่ Update Data	35
ภาพที่ 4.12 หน้าเว็บสำหรับการแก้ไขข้อมูล	36
ภาพที่ 4.13 คลิกที่ Edit ตรงคำที่ต้องการแก้ไข	36
ภาพที่ 4.14 กรอกคำใหม่ที่ต้องการแล้วคลิกที่ Update	37
ภาพที่ 4.15 คลิกที่ Mapping Data	37
ภาพที่ 4.16 หน้าเว็บสำหรับการจับคู่ข้อมูล	38
ภาพที่ 4.17 เลือกคำที่ต้องการเพื่อจับคู่ แล้วกด Add เพื่อเพิ่มข้อมูลในฐานข้อมูล	38
ภาพที่ 4.18 การแสดงข้อมูลทั้งหมดออกมาในรูปแบบตาราง	39
ภาพที่ 4.19 การออกจากระบบ	40
ภาพที่ 4.20 หน้าแรกของระบบแนะนำการท่องเที่ยวเฉพาะบุคคล	40
ภาพที่ 4.21 หน้าเว็บสำหรับการสมัครสมาชิก	41
ภาพที่ 4.22 หน้าเว็บสำหรับการเข้าสู่ระบบ	41
ภาพที่ 4.23 การเข้าสู่ระบบแบบผู้ใช้งานทั่วไป โดยไม่ต้องการสมัครสมาชิก	42
ภาพที่ 4.24 หน้าเว็บสำหรับการเข้าสู่ระบบแบบผู้ใช้งานทั่วไป	42

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 4.25 หน้าโพรไฟล์หลังจากการเข้าสู่ระบบเรียบร้อยแล้ว	43
ภาพที่ 4.26 หน้าเว็บสำหรับแก้ไขข้อมูลส่วนตัว	43
ภาพที่ 4.27 หน้าแบบทดสอบบุคลิกภาพ	44
ภาพที่ 4.28 หน้าผลลัพธ์ของสถานที่ท่องเที่ยวที่ระบบทำการแนะนำให้	45
ภาพที่ 4.29 ความพึงพอใจของผู้ใช้งานในด้านการออกแบบและการจัดรูปแบบ	45
ภาพที่ 4.30 ความพึงพอใจของผู้ใช้งานในด้านเนื้อหา	46
ภาพที่ ก.1 ไปสเตอร์	52

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ หรือ เนคเทค (NECTEC) ได้จัดโครงการสหกิจศึกษาระหว่าง ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ กับคณะวิศวกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง โดย ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ เป็นองค์กรของรัฐที่จัดตั้งขึ้นเพื่อศึกษา วิจัยด้านเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์ และคอมพิวเตอร์เพื่อการพัฒนาประเทศไทย ไม่ได้มีวัตถุประสงค์เพื่อแสวงหากำไร ดำเนินการวิจัย พัฒนา ออกแบบ วิศวกรรมและถ่ายทอดเทคโนโลยีด้านอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์ เพื่อเสริมสร้างขีดความสามารถของอุตสาหกรรมภายในประเทศ ให้เข้มแข็งอย่างยั่งยืน ตลอดจนเสริมสร้างโครงสร้างพื้นฐานด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในการสร้างความเข้มแข็งให้แก่เศรษฐกิจ สังคม และชุมชนของประเทศ

การเข้าร่วมโครงการสหกิจศึกษากับทางศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ ในหน่วยวิจัยวิทยาการสื่อสารของมนุษย์และคอมพิวเตอร์ (Human Computer Communication Research Unit : HCCRU) ห้องปฏิบัติการวิจัยเทคโนโลยีภาษาธรรมชาติและความหมาย (Language and Semantic Technology Laboratory : LST) เป็นห้องวิจัยที่มุ่งเน้นการพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อทำให้คอมพิวเตอร์สามารถเข้าใจภาษาธรรมชาติที่มนุษย์ใช้งานอยู่โดยจะลงลึกไปถึงความหมายของภาษาที่ใช้งานในปัจจุบัน ซึ่งในโครงการเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการอนุรักษ์ (e-culture Platform) มุ่งเน้นวิจัยและพัฒนากระบวนการแปลงข้อมูลเป็นสาระดิจิทัล (Digitization) เพื่อจัดทำกระบวนการแปลงข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม ชาติพันธุ์ และประวัติศาสตร์ของประเทศไทย ให้อยู่ในรูปสาระดิจิทัล โดยประเภทของข้อมูลที่จะนำมาจัดทำกระบวนการแปลงข้อมูลเป็นสาระดิจิทัล ได้แก่ ภาพเคลื่อนไหว ภาพถ่าย และสไลด์ต่าง ๆ และเพื่อออกแบบอัลกอริทึม เครื่องมือ และ/หรือ อุปกรณ์สำหรับการแปลงข้อมูลเป็นสาระดิจิทัล และการระบุตัวตนของข้อมูล (Algorithm Design for Identification) การอนุรักษ์ข้อมูลทางวัฒนธรรมโดยเทคโนโลยีเชิงอนุรักษ์ ถือเป็นส่วนหนึ่งในการช่วยดำรงไว้วัฒนธรรมยังคงสามารถดำเนินอยู่ได้

ทางโครงการเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการอนุรักษ์ มีจุดประสงค์จะทำเว็บแนะนำการท่องเที่ยวเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว เนื่องจากประเทศไทยเป็นประเทศที่มีสถานที่ท่องเที่ยวที่หลากหลายที่สุดประเทศหนึ่ง โดยมีทั้งจุด ดำน้ำ หาดทราย เกาะ สถานบันเทิงที่หลากหลาย โบราณสถาน พิพิธภัณฑสถาน สวนดอกไม้ พระราชวัง วัด และมรดกโลกจำนวนมาก การท่องเที่ยวในประเทศไทยได้เติบโตขึ้นอย่างมาก และสามารถสร้างรายได้ให้แก่ประเทศไทยได้ไม่น้อย ซึ่งในการตัดสินใจไปเที่ยวในแต่ละครั้งนั้น ขึ้นอยู่กับหลายปัจจัย หลัก ๆ คือ งบประมาณและเวลา แต่การคำนึง

แค่สองอย่างนี้อาจยังไม่เกิดความพึงพอใจอย่างมากที่สุด เพราะแต่ละบุคคลนั้นมีบุคลิกลักษณะนิสัย และความชอบที่แตกต่างกัน จึงได้มีการจัดทำระบบแนะนำการท่องเที่ยวเฉพาะบุคคล (Personality Behavior's Recommendation System) ขึ้นมาโดยระบบนี้จะใช้ผลจากการทำแบบทดสอบ บุคลิกภาพมาเป็นตัวบอกผลลัพธ์สถานที่ท่องเที่ยวที่เหมาะสมกับแต่ละบุคคล ซึ่งเป็นแค่การแนะนำให้ผู้ใช้งานได้เลือกเท่านั้น

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1) เพื่อแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวตามลักษณะนิสัย (Personality) ของแต่ละบุคคล
- 2) เพิ่มประสิทธิภาพในตัดสินใจการเลือกสถานที่ท่องเที่ยวให้ตรงตามความชื่นชอบ
- 3) ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ เป็นการเพิ่มมูลค่าให้กับการท่องเที่ยว ก่อให้เกิดการกระตุ้นเศรษฐกิจด้านการท่องเที่ยว
- 4) เสริมสร้างเครือข่ายเพื่อการอนุรักษ์และเผยแพร่ข้อมูล

1.3 ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตงานตลอดระยะเวลาเข้าร่วมโครงการสหกิจศึกษาที่ได้รับมอบหมายให้รับผิดชอบ จากหน่วยงานแบ่งออกเป็น 3 ส่วนดังนี้

- 1) ศึกษาและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการท่องเที่ยวตามบุคลิกภาพ พฤติกรรมการท่องเที่ยวและประเภทของการท่องเที่ยว
- 2) ระบบจัดการหลังบ้าน (Backend Management System)
 - ต้องมีการเข้าระบบก่อนจึงจะสามารถเข้าไปยังหน้าจัดการข้อมูลได้
 - สามารถเพิ่ม แก้ไข จับคู่ และลบข้อมูลได้
- 3) ระบบแนะนำการท่องเที่ยวเฉพาะบุคคล (Personality and Tourist's Behavior Recommendation System)
 - แสดงสถานที่ท่องเที่ยวพร้อมรายละเอียดได้
 - มีระบบการสมัครสมาชิก และสามารถเข้าสู่ระบบด้วย 3 วิธีคือ เข้าสู่ระบบด้วยบัญชีจากการสมัครสมาชิกกับระบบ การเข้าสู่ระบบด้วยเฟซบุ๊ก (Facebook) และ การเข้าสู่ระบบแบบผู้ใช้งานทั่วไป คือการกรอกชื่อ นามสกุล เพศ อายุ
 - เมื่อเข้าสู่ระบบแล้วต้องมีการทำแบบทดสอบบุคลิกภาพก่อนเพื่อนำผลลัพธ์ไปประมวลผลต่อ
 - สถานที่ท่องเที่ยวที่แนะนำจะขึ้นอยู่กับผลลัพธ์ของแบบทดสอบ

1.4 วิธีการดำเนินการวิจัย

ในการที่จะสร้างระบบแนะนำการท่องเที่ยวเฉพาะบุคคลนั้น มีการวางแผนการทำงานในขั้นตอนต่างๆ ซึ่งสามารถจำแนกออกได้ตามแต่ละส่วนของขอบเขตการทำงานดังตารางที่ 1.1

ตารางที่ 1.1 รายละเอียดตารางการทำงานตั้งแต่เดือนสิงหาคม-พฤศจิกายน 2560

หัวข้อ	สิงหาคม				กันยายน				ตุลาคม				พฤศจิกายน			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1) ศึกษาและทำความเข้าใจเกี่ยวกับการท่องเที่ยวตามลักษณะนิสัย อารมณ์ และพฤติกรรมการท่องเที่ยว																
2) ค้นหาและทำการสกัดข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะนิสัย อารมณ์ และประเภทของการท่องเที่ยว																
3) เตรียมข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะนิสัย, อารมณ์ และประเภทของการท่องเที่ยว																
4) สร้างฐานข้อมูลสำหรับระบบแนะนำการท่องเที่ยวเฉพาะบุคคล																

ตารางที่ 1.1 รายละเอียดตารางการทำงานตั้งแต่เดือนสิงหาคม-พฤศจิกายน 2560 (ต่อ)

หัวข้อ	สิงหาคม				กันยายน				ตุลาคม				พฤศจิกายน			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
5) ออกแบบการทำงานของระบบแนะนำการท่องเที่ยวเฉพาะบุคคลทั้งระบบ																
6) ออกแบบระบบจัดการข้อมูล																
7) สร้างระบบจัดการข้อมูล																
8) เพิ่มข้อมูลลักษณะนิสัย อารมณ์ และประเภทของสถานที่ท่องเที่ยว ลงฐานข้อมูลโดยผ่านระบบจัดการข้อมูล																
9) ออกแบบระบบแนะนำการท่องเที่ยวเฉพาะบุคคล																

ตารางที่ 1.1 รายละเอียดตารางการทำงานตั้งแต่เดือนสิงหาคม-พฤศจิกายน 2560 (ต่อ)

หัวข้อ	สิงหาคม				กันยายน				ตุลาคม				พฤศจิกายน			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
10) สร้างระบบแนะนำการท่องเที่ยว เฉพาะบุคคล																
11) ทดสอบระบบ และแก้ไขข้อผิดพลาด																
12) จัดทำรูปเล่มรายงาน โปสเตอร์ และ สื่อการนำเสนอ																
13) นำเสนอข้อมูล																

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ประโยชน์ที่ได้รับจากการพัฒนาระบบที่ได้รับมอบหมายในการเข้าร่วมโครงการสหกิจศึกษา กับทาง ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ ห้องปฏิบัติการวิจัยเทคโนโลยี ภาษาธรรมชาติและความหมาย สามารถแบ่งได้เป็น 2 ส่วนดังนี้

1.5.1 ประโยชน์ต่อตนเอง

- 1) ได้รับความรู้เกี่ยวกับกระบวนการการทำงานด้านพิพิธภัณฑ์และศิลปวัฒนธรรม

2) ได้ฝึกฝนการเขียนเว็บโดยใช้ภาษาเอชทีเอ็มแอล (HTML) พีเอชพี (PHP) เอสคิวแอล (SQL) จาวาสคริปต์ (JavaScript) ซีเอสเอส (CSS)

3) ได้เรียนรู้การปฏิบัติงานในสถานที่จริง การปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมการทำงานในหน่วยงาน

4) ได้ฝึกการทำงานร่วมกับผู้อื่น การมีระเบียบวินัยตรงต่อเวลา มีความรับผิดชอบในหน้าที่ของตนเอง

5) เรียนรู้อุปสรรค และการแก้ไขปัญหาในเหตุการณ์ต่างๆในการทำงาน ทั้งจากการปรึกษาพี่ๆในท้องปฏิบัติการณ์ เพื่อนร่วมงาน และศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง

6) ได้ฝึกการสื่อสาร การนำเสนอผลงาน ทำให้มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีขึ้น และเพิ่มความกล้าแสดงออก

1.5.2 ประโยชน์ต่อองค์กร

เนื่องจากศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์แห่งชาติ หรือ เนคเทค (NECTEC) เป็นหน่วยงานวิจัยของรัฐ ดำเนินการร่วมกับหน่วยงานพันธมิตรเพื่อสร้างผลงานที่ก่อให้เกิดประโยชน์ มีความเป็นเลิศ ซึ่งสร้างผลกระทบต่อเศรษฐกิจและสังคมของประเทศตลอดจนภูมิภาค ซึ่งไม่ได้มีวัตถุประสงค์เพื่อแสวงหากำไร ดังนั้นประโยชน์ที่หน่วยงานจะได้รับมีดังนี้

1) สามารถนำระบบแนะนำการท่องเที่ยวเฉพาะบุคคลไปใช้กับงานด้านการอนุรักษ์ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้

2) ข้อมูลที่ถูกเก็บไว้ได้นำมาใช้ให้เกิดประโยชน์

3) สามารถตอบโจทย์ความต้องการของผู้ใช้งานได้มากขึ้น

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวกับภาษาคอมพิวเตอร์

2.1.1 ภาษาเอชทีเอ็มแอล [1]

ภาษาเอชทีเอ็มแอล (Hypertext Markup Language : HTML) เป็นภาษาหลักที่ใช้ในการแสดงผลบนเว็บเบราว์เซอร์ โดยสามารถนำเสนอได้ทั้งในรูปแบบของข้อมูลของข้อมูลตัวอักษร แสดงภาพ เสียง และไฟล์ในรูปแบบอื่น ๆ มีโครงสร้างการเขียนโดยอาศัยแท็ก (Tag) ในการควบคุมการแสดงผลของข้อความ รูปภาพหรือวัตถุอื่น ๆ แต่ละแท็กอาจจะมีส่วนขยายเรียกว่า แอตทริบิวต์ (Attribute) สำหรับการจัดรูปแบบเพิ่มเติม เอชทีเอ็มแอลประกอบด้วยโครงสร้างหลัก ๆ ดังภาพที่

2.1



ภาพที่ 2.1 โครงสร้างหลักของเอชทีเอ็มแอล

จากภาพด้านบนนั้น <html>...</html> เป็นการบอกว่าสิ่งที่อยู่ในแท็กนี้เป็นส่วนของเอกสารเอชทีเอ็มแอล <head>...</head> เป็นส่วนที่ใช้ให้รายละเอียดเกี่ยวกับเว็บเพจหน้านี้ซึ่งจะไม่แสดงให้เห็นในส่วนของการแสดงผลของเว็บเบราว์เซอร์ ในส่วนของ <title>...</title> เป็นส่วนที่อักษรที่อยู่ในคำสั่งนี้จะปรากฏอยู่ในแถบแสดงชื่อของหน้าเว็บเพจ และ <body>...</body> คำสั่งที่อยู่ในส่วนนี้จะใช้ในการจัดรูปแบบอักษร จัดหน้า ใส่รูปภาพ ซึ่งจะแสดงที่เว็บเบราว์เซอร์โดยตรง

2.1.2 ภาษาพีเอชพี [2]

ภาษาพีเอชพี (Personal Home Page, PHP Hypertext Preprocessor : PHP) เป็นภาษาที่ใช้สำหรับจัดทำเว็บไซต์ (Website) สิ่งที่แตกต่างกันจากเอชทีเอ็มแอลคือ เอชทีเอ็มแอลเป็น

ภาษาที่ใช้ในการจัดรูปแบบของเว็บไซต์ จัดตำแหน่งรูป จัดรูปแบบตัวอักษร หรือใส่สีลงในเว็บไซต์ของเรา เป็นต้น ส่วนพีเอชพีเป็นส่วนที่ใช้ในการคำนวณ ประมวลผล เก็บค่า และทำตามคำสั่งต่าง ๆ เช่น รับค่าจากแบบฟอร์มที่เราทำ รับค่าจากช่องคำตอบของเว็บบอร์ดและเก็บไว้เพื่อนำมาแสดงผลต่อไป เราสามารถใช้พีเอชพีอย่างเดี่ยวหรือฝังคำสั่งพีเอชพีไว้ร่วมกับคำสั่งแท็กของเอชทีเอ็มแอลก็ได้ มีการกำหนดสัญลักษณ์เพื่อบ่งบอกให้ทราบว่าเป็นคำสั่งพีเอชพีที่อยู่ภายในเอชทีเอ็มแอล โดยมีรูปแบบต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

- 1) รูปแบบเอสจีเอ็มแอล (SGML Style) มีสัญลักษณ์คือ
`<? คำสั่งในภาษาพีเอชพี ; ?>`
- 2) รูปแบบเอกซ์เอ็มแอล (XML Style) มีสัญลักษณ์คือ
`<?php คำสั่งในภาษาพีเอชพี ; ?>`
- 3) รูปแบบจาวาสคริปต์ (JavaScript Style) มีสัญลักษณ์คือ
`<script language = "php">`
`คำสั่งในภาษาพีเอชพี ;`
`</script>`
- 4) รูปแบบเอเอสพี (ASP Style) มีสัญลักษณ์คือ
`<% คำสั่งในภาษาพีเอชพี ; %>`

2.1.3 ภาษาเอสคิวแอล ^[3]

ภาษาเอสคิวแอล (Structured Query Language : SQL) เป็นภาษาที่ใช้สำหรับจัดการกับฐานข้อมูลโดยเฉพาะ สามารถใช้คำสั่งเอสคิวแอลกับฐานข้อมูลชนิดใดก็ได้ในคำสั่งเดียวกัน เมื่อสั่งงานผ่านระบบฐานข้อมูลที่แตกต่างกันจะได้ผลลัพธ์เหมือนกัน ทำให้สามารถเลือกใช้ฐานข้อมูลชนิดใดก็ได้ เอสคิว-แอลประกอบด้วย 3 ส่วนดังนี้

1) ภาษาในการจัดการข้อมูล (DML หรือ Data Manipulation Language) ประกอบด้วยคำสั่งในตารางที่ 2.1

ตารางที่ 2.1 ตารางแสดงคำสั่งที่ใช้ในการจัดการข้อมูล

ลำดับ	คำสั่ง	คำอธิบาย
1	SELECT	ใช้ในการดึงข้อมูลออกมาจากฐานข้อมูล
2	UPDATE	ใช้ในการแก้ไขเปลี่ยนแปลงข้อมูลในฐานข้อมูล
3	INSERT	ใช้ในการเพิ่มข้อมูลในฐานข้อมูล
4	DELETE	ใช้ในการลบข้อมูลในฐานข้อมูล

2) ภาษาในการนิยามข้อมูล (DDL หรือ Data Definition Language) ประกอบด้วย คำสั่งในตารางที่ 2.2

ตารางที่ 2.2 ตารางแสดงคำสั่งที่ใช้ในการนิยามข้อมูล

ลำดับ	คำสั่ง	คำอธิบาย
1	CREATE DATABASE	ใช้ในการสร้างฐานข้อมูล
2	ALTER DATABASE	ใช้ในการปรับเปลี่ยนฐานข้อมูล
3	CREATE TABLE	ใช้ในการสร้างตารางข้อมูล
4	ALTER TABLE	ใช้ในการปรับเปลี่ยนตาราง
5	DROP TABLE	ใช้ในการลบตาราง
6	CREATE INDEX	ใช้ในการสร้างดัชนี
7	DROP INDEX	ใช้ในการลบดัชนี

3) ภาษาในการควบคุมข้อมูล (DCL หรือ Data Control Language) ประกอบด้วย คำสั่งในตารางที่ 2.3

ตารางที่ 2.3 ตารางแสดงคำสั่งที่ใช้ในการควบคุมข้อมูล

ลำดับ	คำสั่ง	คำอธิบาย
1	GRANT	ใช้กำหนดสิทธิของผู้ใช้ในการเข้าถึงทรัพยากรของระบบฐานข้อมูล
2	REVOKE	ใช้ยกเลิกหรือเรียกคืนสิทธิที่เคยให้ไว้ ทำให้ผู้ใช้ที่ถูกยกเลิกสิทธิ ไม่สามารถใช้งานทรัพยากรเดิมได้

ปัจจุบันมีซอฟต์แวร์ระบบจัดการฐานข้อมูล (Database Management System) เช่น ออ-ราเคิล (Oracle) ดบีทู (DB2) ไมโครซอฟท์เอสคิวแอลเซิร์ฟเวอร์ (Microsoft SQL Server) ไมโครซอฟท์-แอ็คเซส (Microsoft Access) เป็นต้น เพื่อสนับสนุนการใช้งานคำสั่งเอสคิวแอลให้เข้าใจง่ายมากขึ้น

2.1.4 ภาษาจาวาสคริปต์ ^[4]

จาวาสคริปต์ (JavaScript) เป็นภาษาสคริปต์ที่รันบนเว็บเบราว์เซอร์ ใช้ในการพัฒนาและสร้างหน้าเว็บเพจ ให้มีความสามารถและลูกเล่นของการแสดงผลบนหน้าจอให้กับเว็บเพจทำให้เว็บเพจสามารถตอบโต้กับผู้ใช้ได้มากยิ่งขึ้น ยกตัวอย่างเช่น การใช้จาวาสคริปต์เพื่อการสร้างเมนูที่เมื่อเลื่อนเมาส์ (Mouse) ไปที่เมนูหลักก็จะเห็นเมนูย่อยปรากฏขึ้นมา เป็นต้น ชุดคำสั่งจาวาสคริปต์แบบฝังอยู่ในหน้าเว็บเพจมีโครงสร้างการเขียน ดังภาพที่ 2.2

```
untitled
1 <script language = "JavaScript">
2   document.write("Structure of Java Script");
3 </script>
```

ภาพที่ 2.2 โครงสร้างการเขียนชุดคำสั่งจาวาสคริปต์แบบฝังอยู่ในหน้าเว็บเพจ

การเขียนจาวาสคริปต์แบบฝังอยู่ในหน้าเว็บเพจจะเริ่มด้วยส่วนแรกคือการเปิดแท็กสคริปต์ ดังภาพที่ 2.2 เพื่อบ่งบอกให้รู้ว่าสิ่งที่อยู่ภายใต้แท็กนี้คือภาษาสคริปต์ ส่วนที่สองคือเอกสาร (Document) หมายถึงเนื้อหาทั้งหมดในหน้าต่างนั้น ๆ หากยังไม่ได้ระบุอะไรลงไปก็จะยังคงเป็นหน้าต่างขาวว่างเปล่าอยู่ เมื่อระบุเอกสารแล้วอาจใส่วิธีการกระทำ (Method) เพื่อจะระบุว่าจะต้องกระทำสิ่งใดต่อเอกสารนั้น ๆ อาจมีการใส่ตัวแปร (Parameter) ลงไปด้วยหากวิธีนั้น ๆ ต้องการ เมื่อระบุสิ่งที่ต้องการกระทำในเอกสารเรียบร้อยแล้ว ส่วนสุดท้ายคือการปิดส่วนของภาษาสคริปต์ในหน้าเว็บเพจ นั้นด้วยแท็กปิดสคริปต์ ถือเป็นส่วนที่บ่งบอกถึงการสิ้นสุดของเอกสาร

2.1.5 ภาษาซีเอสเอส [5]

ซีเอสเอส (Cascading Style Sheet : CSS) เป็นภาษาที่ใช้เป็นส่วนของการจัดรูปแบบการแสดงผลเอกสารเอชทีเอ็มแอล กำหนดกฎเกณฑ์ในการระบุรูปแบบของเนื้อหาในเอกสาร เช่น สีของข้อความ สีพื้นหลัง ประเภทตัวอักษร เป็นต้น ซึ่งการกำหนดรูปแบบนี้จะแยกเนื้อหาของเอกสารเอชทีเอ็มแอลออกจากคำสั่งที่ใช้ในการจัดรูปแบบการแสดงผล เพื่อให้ง่ายต่อการจัดรูปแบบการแสดงผลของเอกสาร เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงเนื้อหาในเอกสารบ่อยครั้ง หรือต้องการให้การแสดงผลของเอกสารมีรูปแบบในทิศทางเดียวกันทั้งหมด การใช้งานซีเอสเอสแบ่งเป็น 3 รูปแบบดังต่อไปนี้

1) สไตล์ชีตแบบอินไลน์ (Inline Style Sheet) เป็นรูปแบบการเขียนภาษาซีเอสเอส โดยการฝังลงไปในบรรทัดของแท็กภาษาเอชทีเอ็มแอลโดยการใช้คุณลักษณะสไตล์ (Style Attribute) แล้วตามด้วยการกำหนดค่า การใช้งานในรูปแบบนี้จะส่งผลกระทบต่อข้อมูลหรืออ็อบเจกต์ (Object) ที่ถูกกำกับโดยแท็กที่มีการเขียนภาษาซีเอสเอส ลงไปเท่านั้นจะไม่ส่งผลกระทบต่อข้อมูลอื่น ๆ ที่อยู่นอกเหนือจากนี้

2) สไตล์ชีตแบบฝัง (Embed Style Sheet) เป็นรูปแบบการเขียนภาษาซีเอสเอส โดยการฝังอยู่ในไฟล์เดียวกับโค้ดของภาษาเอชทีเอ็มแอลที่มีการเรียกใช้งาน แต่ส่วนของคำสั่งภาษาซีเอสเอส จะถูกแยกออกมาอยู่ภายใต้แท็กสไตล์ ซึ่งการใช้งานในรูปแบบนี้จะส่งผลกระทบต่อทุกส่วนย่อย (Element) ในภาษาเอชทีเอ็มแอลที่อยู่ภายในไฟล์เดียวกันและหากเป็นการประกาศแบบเลือกตัวเลือก (Selector) ในแบบคลาสจะสามารถเรียกใช้งานซ้ำ ๆ ได้ตามต้องการ

3) สไตล์ชีตภายนอก (External Style Sheet) เป็นรูปแบบการเขียนภาษาซีเอสเอสที่จะแยกส่วนโค้ดชุดคำสั่งออกไปเก็บไว้เป็นไฟล์ภายนอกอีกหนึ่งไฟล์โดยเมื่อต้องการใช้งานภาษาซีเอสเอสในเอกสารเอชทีเอ็มแอล ก็จะทำให้การเรียกใช้โดยการอ้างอิงถึงไฟล์ภาษาซีเอสเอสที่ต้องการโดยสามารถอ้างอิงถึงได้ 2 แบบ คือ รูปแบบของการเชื่อมโยง (Link) หรือรูปแบบของการนำเข้า (Import) เมื่อทำการอ้างอิงถึงไฟล์ที่ต้องการเข้ามาแล้วก็จะสามารถเรียกใช้งานชุดคำสั่งที่อยู่ในไฟล์นั้นได้เหมือนกับว่าชุดคำสั่งนั้นอยู่ในไฟล์เดียวกัน

2.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์

2.2.1 การออกแบบเว็บไซต์ [6]

การออกแบบเว็บไซต์ที่ดี คือ การออกแบบให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายและลักษณะของเว็บไซต์ โดยคำนึงถึงความสะดวกในการใช้งานของผู้ใช้เป็นหลัก เว็บไซต์ที่ออกแบบอย่างมีประสิทธิภาพ ควรมีความเรียบง่าย มีความสม่ำเสมอ สะท้อนเอกลักษณ์และลักษณะขององค์กรนั้นได้ มีเนื้อหาที่มีประโยชน์ มีระบบนำทางที่ใช้งานง่าย น่าสนใจและดึงดูดใจ มีตราสัญลักษณ์ (Logo) และชื่อเว็บไซต์ทุกหน้า เข้าถึงข้อมูลโดยไม่ต้องใช้เมนูที่ซับซ้อน สามารถเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการได้ทันทีโดยผู้ใช้อัตโนมัติไม่ต้องติดตั้งโปรแกรมเพิ่มเติมหรือต้องใช้เวลาโหลดนาน ๆ สามารถแสดงผลในหน้าจอที่มีความละเอียดต่าง ๆ กันได้ ไม่มีพื้นหลัง (Background) ที่ลายตา เลือกลีฟพื้นหลังและสีชุดแบบอักษร (Font) อย่างเหมาะสม ขนาดตัวอักษรพอเหมาะ รองรับเว็บไซต์ที่อาจมีข้อมูลเพิ่มเติมขึ้นเรื่อย ๆ จุดเชื่อมโยงต่าง ๆ (Links) สามารถเชื่อมโยงไปยังเว็บเพจที่มีอยู่จริง ปราศจากจุดเชื่อมโยงซึ่งไม่ทำงาน (Broken link) ใช้เวลาในการดาวน์โหลดน้อย แสดงผลเร็ว และมีการปรับปรุงเนื้อหาบนเว็บไซต์อย่างสม่ำเสมอ

2.2.2 การพัฒนาเว็บไซต์ [6]

กระบวนการในการพัฒนาเว็บไซต์ แบ่งออกได้เป็น 5 ขั้นตอนที่สำคัญ ได้แก่

1) การสำรวจความต้องการ

เริ่มต้นจากการศึกษาหน่วยงานเจ้าของเว็บไซต์ เพื่อกำหนดเป้าหมายของเว็บไซต์ที่ชัดเจน ศึกษาผู้ใช้ เพื่อให้สามารถระบุกลุ่มผู้ใช้ และความต้องการของผู้ใช้ และศึกษาคู่แข่ง เพื่อกำหนดกลยุทธ์ในการแข่งขัน

2) การพิจารณาเนื้อหาของเว็บไซต์

หลังจากศึกษาข้อมูลเบื้องต้นและกำหนดวัตถุประสงค์ของเว็บไซต์แล้ว จะสามารถกำหนดแนวทางในการออกแบบเว็บไซต์ ขอบเขตเนื้อหาและการใช้งาน เพื่อรวบรวมข้อมูลและเนื้อหาเว็บไซต์ต่อไป

3) การกำหนดโครงสร้างเว็บไซต์

ในขั้นตอนนี้จะนำข้อมูลที่รวบรวมได้มาจัดระบบข้อมูล โดยจัดทำแผนผังโครงสร้างข้อมูล และออกแบบระบบนำทาง เพื่อออกแบบการใช้ข้อมูลและเป็นแนวทางในการค้นคว้าเว็บที่จะพัฒนา

4) การออกแบบภาพ

ในขั้นตอนนี้จะทำการออกแบบลักษณะหน้าตาของเว็บเพจตามหลักการออกแบบเว็บที่ดี มีการจัดแบ่งพื้นที่ในหน้าเว็บเพจ และมีรูปแบบโครงสร้างข้อมูลอยู่ในหน้าเว็บที่ออกแบบนี้ ผลลัพธ์ในขั้นตอนนี้ คือ เว็บเพจต้นแบบที่จะใช้พัฒนาเป็นเว็บไซต์ต่อไป

5) การดำเนินการ

ในขั้นตอนนี้เป็นการนำเว็บเพจที่ออกแบบมาสร้างเป็นเว็บไซต์ที่สมบูรณ์ รวมถึงการอัปโหลดเว็บไซต์สู่เครื่องแม่ข่าย เพื่อเผยแพร่บนอินเทอร์เน็ต และกำหนดแนวทางการบำรุงรักษาเว็บไซต์ทั้งเนื้อหาและโครงสร้างข้อมูลให้ทันสมัยอยู่เสมอ

2.3 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการท่องเที่ยว

2.3.1 ความหมายของการท่องเที่ยว

มีผู้ให้ความหมายของคำว่า “การท่องเที่ยว (Tourism)” [7] ไว้มากมาย เช่นว่า เป็นการเดินทางเพื่อความบันเทิงรื่นเริงใจ เยี่ยมญาติ การไปร่วมประชุมแต่มิใช่เพื่อการประกอบอาชีพเป็นหลักฐานหรือไปพำนักอยู่เป็นการถาวร หรือการเดินทางใด ๆ ที่เป็นการเดินทางที่อยู่ในเงื่อนไข 3 ประการ คือ การเดินทางจากสถานที่อยู่อาศัยประจำไปยังสถานที่อื่น ๆ เป็นการชั่วคราว การท่องเที่ยวเป็นการเดินทางด้วยความสมัครใจมิได้ถูกบังคับ และเป็นการเดินทางด้วยวัตถุประสงค์ใด ๆ ก็ตามแต่มิใช่การเดินทางเพื่อไปประกอบอาชีพหรือหารายได้ เป็นต้น

จากความหมายของการท่องเที่ยว ที่ได้ให้ความหมายไว้ข้างต้นนั้น สามารถสรุปได้ดังนี้ “การท่องเที่ยว” หมายถึง การเดินทางของมนุษย์จากสถานที่ใดสถานที่หนึ่งไปยังอีกสถานที่หนึ่ง หรือการเดินทางจากที่อยู่อาศัยประจำไปยังสถานที่อื่นเป็นการชั่วคราว ด้วยความสมัครใจ และไม่ใช่เพื่อการประกอบอาชีพ

2.3.2 องค์ประกอบของการท่องเที่ยว

การท่องเที่ยวเป็นอุตสาหกรรมใหญ่ที่มีองค์ประกอบเป็นอุตสาหกรรมต่างๆที่เกี่ยวข้องทั้งทางตรงและทางอ้อมจำนวนมาก ได้แก่ อุตสาหกรรมการขนส่ง อุตสาหกรรมอาหารและเครื่องดื่ม อุตสาหกรรมที่พักแรม อุตสาหกรรมนันทนาการ อุตสาหกรรมการผลิตสินค้าและบริการข้างเคียงต่างๆ การท่องเที่ยวประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ [8] ดังนี้

1) การเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยว (Accessibility) ได้แก่ การมีระบบโครงสร้างพื้นฐานที่เหมาะสม เช่น ไฟฟ้า ประปา ระบบการสื่อสาร ระบบคมนาคม ตลอดจนบริการด้านอุตสาหกรรม

ขนส่ง ซึ่งจะเอื้ออำนวยให้นักท่องเที่ยวสามารถเดินทางไปถึง จุดหมายปลายทาง (Destination) หรือ แหล่งท่องเที่ยว (Attraction)

2) การมีที่พักแรมเพื่อรองรับนักท่องเที่ยว (Accommodation) ได้แก่ ที่พักประเภทต่าง ๆ เช่น โรงแรม (Hotel) รีสอร์ท (Resort) โฮมสเตย์ (Homestay) เป็นต้น ซึ่งที่พักประเภทต่าง ๆ จะมีสิ่งอำนวยความสะดวกในระดับต่าง ๆ กันซึ่งจะทำให้มีราคาและบริการในระดับต่างกัน

3) แหล่งท่องเที่ยว (Attractions) นับเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญสูงสุดของการเดินทาง เพราะเป็นจุดดึงดูดให้นักท่องเที่ยวเดินทางมาท่องเที่ยว แหล่งท่องเที่ยวอาจเป็นแหล่งท่องเที่ยวอาจเป็นแหล่งธรรมชาติหรือแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ เป็นต้น

4) กิจกรรมการท่องเที่ยว (Activities) และกิจกรรมนันทนาการ (Tourist Activities and Recreational Activities) นับเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในยุคปัจจุบันเพราะการท่องเที่ยวไม่ได้หมายถึงเพียงแค่การเดินทางไปชมโบราณสถาน อนุสาวรีย์ ความงดงามของธรรมชาติเท่านั้น แต่เป็นการที่นักท่องเที่ยวได้มีโอกาสทำกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งกิจกรรมทั้งหมดจะเป็นประสบการณ์ที่อยู่ในความทรงจำของนักท่องเที่ยวและกิจกรรมดังกล่าวมักก่อให้เกิดการกระจายรายได้

5) บริการเบ็ดเตล็ดทั้งหมดที่มีให้นักท่องเที่ยว (Ancillary) อาทิเช่น บริการด้านร้านอาหาร โรงพยาบาล ไปรษณีย์ สถานีบริการน้ำมัน ร้านค้า ร้านขายของที่ระลึก ห้องสุขา เป็นต้น

2.3.3 รูปแบบการท่องเที่ยวในประเทศไทย

การท่องเที่ยวในประเทศไทยมีรูปแบบการท่องเที่ยวอย่างหลากหลาย หากแบ่งรูปแบบการท่องเที่ยวตามองค์การการท่องเที่ยวโลก (United Nations World Tourism Organization : UNWTO) จะมีการกำหนดรูปแบบการท่องเที่ยวได้ 3 รูปแบบ ^[9] ดังต่อไปนี้

1) รูปแบบการท่องเที่ยวในแหล่งธรรมชาติ (Natural Based Tourism) ประกอบด้วย

- การท่องเที่ยวเชิงนิเวศ (Ecotourism) หมายถึง การท่องเที่ยวในแหล่งธรรมชาติที่มีเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นและแหล่งวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับระบบนิเวศ โดยมีกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันของผู้ที่เกี่ยวข้อง ภายใต้การจัดการสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวอย่างมีส่วนร่วมของท้องถิ่น เพื่อมุ่งเน้นให้เกิดจิตสำนึกต่อการรักษาระบบนิเวศอย่างยั่งยืน

- การท่องเที่ยวเชิงนิเวศทางทะเล (Marine Ecotourism) หมายถึง การท่องเที่ยวอย่างมีความรับผิดชอบในแหล่งธรรมชาติทางทะเลที่มีเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น และแหล่งท่องเที่ยวที่เกี่ยวข้องกับระบบนิเวศทางทะเล

- การท่องเที่ยวเชิงธรณีวิทยา (Geo Tourism) หมายถึง การท่องเที่ยวในแหล่งธรรมชาติที่เป็นหินผา ลานหินทราย อุโมงค์โพรง ถ้ำน้ำลอด ถ้ำหินงอกหินย้อย เพื่อดูความงามของภูมิทัศน์ที่มีความแปลกของการเปลี่ยนแปลงของพื้นโลก ศึกษาธรรมชาติของหิน ดิน แร่ต่าง ๆ และ

ฟอสซิล ได้ความรู้ได้ประสบการณ์ใหม่ บนพื้นฐานการท่องเที่ยวอย่างรับผิดชอบ มีจิตสำนึกต่อการรักษาสภาพแวดล้อม โดยประชาชนในท้องถิ่นมีส่วนร่วมต่อการจัดการการท่องเที่ยว

- การท่องเที่ยวเชิงเกษตร (Agro Tourism) หมายถึง การเดินทางท่องเที่ยวไปยังพื้นที่เกษตรกรรม สวนเกษตร วนเกษตร สวนสมุนไพร ฟาร์มปศุสัตว์ และเลี้ยงสัตว์เพื่อชื่นชมความสวยงามความสำเร็จและเพลิดเพลินในสวนเกษตร ได้ความรู้มีประสบการณ์ใหม่บนพื้นฐานความรับผิดชอบต่อการรักษาสภาพแวดล้อมของสถานที่แห่งนั้น

- การท่องเที่ยวเชิงดาราศาสตร์ (Astrological Tourism) หมายถึง การเดินทางท่องเที่ยวเพื่อการไปชมปรากฏการณ์ทางดาราศาสตร์ที่เกิดขึ้นในแต่ละวาระ เช่น สุริยุปราคา ฝนดาวตก จันทรุปราคา และการดูดาวจักราศีที่ปรากฏในท้องฟ้าแต่ละเดือน เพื่อการเรียนรู้ระบบสุริยจักรวาล มีความรู้ความประทับใจ ความทรงจำและประสบการณ์เพิ่มขึ้น

2) รูปแบบการท่องเที่ยวในแหล่งวัฒนธรรม (Cultural Based Tourism) ประกอบด้วย

- การท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ (Historical Tourism) หมายถึง การเดินทางท่องเที่ยวไปยังแหล่งท่องเที่ยวทางโบราณคดีและประวัติศาสตร์ เพื่อชื่นชมและเพลิดเพลินในสถานที่ท่องเที่ยว ได้ความรู้มีความเข้าใจต่อประวัติศาสตร์และโบราณคดีในท้องถิ่น

- การท่องเที่ยวชมงานวัฒนธรรมและประเพณี (Cultural and Traditional Tourism) หมายถึง การเดินทางท่องเที่ยวเพื่อชมงานประเพณีต่าง ๆ ที่ชาวบ้านในท้องถิ่นนั้น ๆ จัดขึ้น ได้รับความเพลิดเพลินตื่นตาตื่นใจในสุนทรียะศิลป์เพื่อศึกษาความเชื่อ การยอมรับนับถือ การเคารพพิธีกรรมต่าง ๆ และได้รับความรู้ มีความเข้าใจต่อสภาพสังคมและวัฒนธรรม มีประสบการณ์ใหม่ ๆ เพิ่มขึ้นบนพื้นฐานของความรับผิดชอบต่อรักษามรดกทางวัฒนธรรม

- การท่องเที่ยวชมวิถีชีวิตในชนบท (Rural Tourism/ Village Tourism) หมายถึง การเดินทางท่องเที่ยวในหมู่บ้าน ชนบท ที่มีลักษณะวิถีชีวิตและผลงานสร้างสรรค์ที่มีเอกลักษณ์พิเศษ มีความโดดเด่น เพื่อความเพลิดเพลินได้ความรู้ดูผลงานสร้างสรรค์ และภูมิปัญญาพื้นบ้าน มีความเข้าใจในวัฒนธรรมท้องถิ่นบนพื้นฐานของความรับผิดชอบต่อรักษามรดกวัฒนธรรม และคุณค่าของสภาพแวดล้อม

3) รูปแบบการท่องเที่ยวในความสนใจพิเศษ (Special Interest Tourism) ประกอบด้วย

- การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ (Health Tourism) หมายถึง การท่องเที่ยวในแหล่งธรรมชาติและแหล่งวัฒนธรรมเพื่อการพักผ่อนและเรียนรู้วิธีการรักษาสุขภาพทางกายและใจ ได้รับความเพลิดเพลินและสุนทรียภาพ มีความรู้ต่อการรักษาคุณค่า และคุณภาพชีวิตที่ดี อนึ่ง การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพนี้บางแห่งอาจจัดรูปแบบเป็นการท่องเที่ยวเพื่อสุขภาพและความงาม (Health Beauty and Spa)

- การท่องเที่ยวเชิงทัศนศึกษาและศาสนา (Edu-Meditation Tourism) หมายถึง การเดินทางเพื่อทัศนศึกษาแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากปรัชญาทางศาสนา หาคำความรู้ สัจธรรมแห่งชีวิตมีการฝึกทำสมาธิเพื่อมีประสบการณ์และความรู้ใหม่เพิ่มขึ้น นอกจากนี้ นักท่องเที่ยวบางกลุ่มมุ่งการเรียนรู้วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย เช่น การทำอาหารไทย การนวดแผนไทย รำไทย มวยไทย การช่างและงานศิลปหัตถกรรมไทย รวมถึงการบังคับช้างและเป็นควาญช้าง เป็นต้น

- การท่องเที่ยวเพื่อศึกษากลุ่มชาติพันธุ์หรือวัฒนธรรมกลุ่มน้อย (Ethnic Tourism) หมายถึง การเดินทางท่องเที่ยวเพื่อเรียนรู้วิถีชีวิตความเป็นอยู่วัฒนธรรมของชาวบ้าน วัฒนธรรมของชนกลุ่มน้อยหรือชนเผ่าต่าง ๆ เช่น หมู่บ้านชาวภูเขา หมู่บ้านชาวกระเหรี่ยง หมู่บ้านชาวจีนฮ่อ เป็นต้น เพื่อมีประสบการณ์และความรู้ใหม่เพิ่มขึ้นมีคุณค่าและคุณภาพชีวิตที่ดีเพิ่มขึ้นมีจิตสำนึกต่อการรักษาสิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยประชาชนในท้องถิ่นมีส่วนร่วมต่อการจัดการการท่องเที่ยวที่ยั่งยืน

- การท่องเที่ยวเชิงกีฬา (Sport Tourism) หมายถึง การเดินทางท่องเที่ยวเพื่อเล่นกีฬาตามความถนัดความสนใจ ในประเภทกีฬา เช่น กอล์ฟ ดำน้ำ ตกปลา กระดานโต้คลื่น สกีนํ้า เป็นต้น ได้รับความเพลิดเพลินความสนุกสนานตื่นเต้น ได้รับความประสบการณ์และความรู้ใหม่เพิ่มขึ้น มีคุณค่าและคุณภาพชีวิตที่ดีเพิ่มขึ้น มีจิตสำนึกต่อการรักษาสิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยประชาชนในท้องถิ่นมีส่วนร่วมต่อการจัดการการท่องเที่ยวที่ยั่งยืน

- การท่องเที่ยวเชิงผจญภัย (Adventure Travel) หมายถึง การเดินทางท่องเที่ยวไปยังแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติที่มีลักษณะพิเศษ ที่นักท่องเที่ยวไปเที่ยวแล้วได้รับความสนุกสนานตื่นเต้น หวาดเสียว ผจญภัย มีความทรงจำ ความปลอดภัย และได้ประสบการณ์ใหม่

- การท่องเที่ยวแบบโฮมสเตย์และฟาร์มสเตย์ (Home Stay & Farm Stay) หมายถึง นักท่องเที่ยวกลุ่มที่ต้องการใช้ชีวิตใกล้ชิดกับครอบครัวในท้องถิ่นที่ไปเยือนเพื่อการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัฒนธรรมท้องถิ่น ได้รับความประสบการณ์ในชีวิตเพิ่มขึ้น โดยมีจิตสำนึกต่อการรักษาสิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรมท้องถิ่น เป็นการจัดการท่องเที่ยวอย่างมีส่วนร่วมของชุมชนในท้องถิ่นที่ยั่งยืน

- การท่องเที่ยวพำนักระยะยาว (Long Stay) หมายถึง กลุ่มผู้ใช้ชีวิตในบ้านปลายหลังเกษียณอายุจากการทำงานที่ต้องการมาใช้ชีวิตต่างแดนเป็นหลัก เพื่อเพิ่มปัจจัยที่ห้าของชีวิตคือการท่องเที่ยว โดยเดินทางท่องเที่ยวต่างประเทศเฉลี่ย 3-4 ครั้งต่อปี คราวละนาน ๆ อย่างน้อย 1 เดือน

- การท่องเที่ยวแบบให้รางวัล (Incentive Travel) หมายถึง การจูงใจให้แก่มูลงลูกค้าของบริษัทที่ประสบความสำเร็จ (มีความเป็นเลิศ) ในการขายสินค้าต่างๆ ตามเป้าหมายหรือเกินเป้าหมาย เป็นการให้รางวัลและจูงใจให้เที่ยว โดยออกค่าใช้จ่ายในการเดินทาง ค่าที่พักแรมและค่าอาหารระหว่างการเดินทางให้กับผู้ร่วมเดินทาง เป็นการจูงใจการพักแรมตั้งแต่ 2-7 วัน

เป็นรายการนำเที่ยวชมสถานที่ต่างๆ อาจเป็นรายการนำเที่ยวแบบผสมผสาน หรือรายการนำเที่ยวในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง

- การท่องเที่ยวเพื่อการประชุม (Meeting Incentive Conference Exhibition : MICE) เป็นการจําหน่ายเที่ยวให้แก่กลุ่มลูกค้าของผู้ที่จัดประชุม มีรายการจําหน่ายเที่ยวก่อนการประชุม และการจัดรายการนำเที่ยวหลังการประชุม โดยการจําหน่ายเที่ยวในรูปแบบต่าง ๆ ไปทั่วประเทศ เพื่อบริการให้กับผู้เข้าร่วมประชุมโดยตรง หรือสำหรับผู้ร่วมเดินทางกับผู้ประชุม อาจเป็นรายการท่องเที่ยววันเดียว หรือรายการเที่ยวพักค้างแรม 2-4 วัน โดยคิดราคาแบบเหมารวมค่าอาหารและบริการท่องเที่ยว

- การท่องเที่ยวแบบผสมผสาน เป็นอีกรูปแบบหนึ่งที่ผู้จัดการการท่องเที่ยวคัดสรรรูปแบบการท่องเที่ยวที่กล่าวมาแล้วข้างต้น นำมาจําหน่ายเที่ยว เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้รับความแตกต่างระหว่างการเดินทางท่องเที่ยวในระยะยาวนานตั้งแต่ 2-7 วันหรือมากกว่านั้นเช่น การท่องเที่ยวเชิงนิเวศและเกษตร (Eco-Agro Tourism) การท่องเที่ยวเชิงเกษตรและประวัติศาสตร์ (Agro-Historical Tourism) การท่องเที่ยวเชิงนิเวศและผจญภัย (Eco-Adventure Travel) เป็นต้น

จากที่กล่าวไปข้างต้นนั้น จะเห็นได้ว่า การท่องเที่ยวในประเทศไทยมีหลากหลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวเอง และขึ้นอยู่กับ การเปลี่ยนแปลงทางโครงสร้างทางสังคมและวัฒนธรรม ผลของการท่องเที่ยวจะเกิดมิติในแง่บวกหรือลบ ขึ้นอยู่กับนักท่องเที่ยวว่ามีพฤติกรรมอย่างไร

2.4 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับบุคลิกภาพ

2.4.1 ความหมายของบุคลิกภาพ

คำว่า “บุคลิกภาพ (Personality)” [10] ได้มีนักจิตวิทยาได้ให้ความหมายหรือคำจำกัดความไว้มากมาย เช่น สภาวะทุกอย่างที่ประกอบกันขึ้นเป็นตัวบุคคล โดยหมายรวมถึงคุณสมบัติหรือคุณลักษณะทางจิตใจ ซึ่งมีอิทธิพลต่อการกระทำของบุคคลในสถานการณ์ต่าง ๆ คุณลักษณะทางกายทางจิตใจและความรู้สึกนึกคิดที่สะท้อนออกมาให้ผู้อื่นเห็นและเกิดความประทับใจ

จากคำจำกัดความและความหมายของ “บุคลิกภาพ” ที่กล่าวมาสรุปได้ว่า บุคลิกภาพคือ ตัวบุคคลโดยส่วนรวมทั้งลักษณะทางกาย ซึ่งสังเกตได้ง่าย อันได้แก่รูปร่างหน้าตา กิริยาท่าทาง น้ำเสียง คำพูด ความสามารถทางสมอง ทักษะการทํากิจกรรมต่างๆ และลักษณะทางจิต ซึ่งสังเกตได้ค่อนข้างยาก ได้แก่ ความรู้สึกนึกคิด เจตคติ ค่านิยม ความสนใจ ความมุ่งหวัง อุดมคติและความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม ลักษณะดังกล่าวนี้มีที่มาจากพันธุกรรมและสิ่งแวดล้อมของแต่ละคน ส่งผลสู่ความสามารถในการปรับตัวต่อสิ่งแวดล้อมและความแตกต่างระหว่างบุคคล บุคลิกภาพมีความสำคัญต่อชีวิตเราอย่างยิ่ง ทำให้เรารู้สึกถึงความสำคัญของตัวเอง เราจะไม่มีความรู้ได้เลยว่าชีวิตของเราจะเป็นอย่างไรถ้าเราไม่รู้ว่าคุณลักษณะนี้ตัวเราเป็นใคร และเราจะไม่มี

มีทางเข้าใจว่าขณะนี้เราเป็นคนอย่างไรถ้าไม่รู้ว่าจะเราควรจะเป็นอย่างไร เพราะฉะนั้น สิ่งที่สำคัญที่สุดคือเราต้องค้นพบตัวเองและเป็นตัวของตัวเอง

2.4.2 แบบจำลองปัจจัย 5 อย่าง (Five Factor Model : FFM) [11]

เป็นทฤษฎีเกี่ยวกับมิติหรือปัจจัยใหญ่ ๆ 5 อย่าง ที่ใช้อธิบายบุคลิกภาพและสภาพทางจิตใจของมนุษย์ประกอบด้วย

1) ความเปิดรับประสบการณ์ (Openness to Experience) โดยเป็นพิสัยระหว่างการทำอะไรแปลกใหม่ ความอยากรู้อยากเห็น กับความสม่ำเสมอ ความระมัดระวัง เป็นการหยั่งรู้คุณค่าของศิลปะ ความเปิดรับอารมณ์ต่าง ๆ การผจญภัย ความคิดที่แปลก ๆ ความอยากรู้อยากเห็นและความเปิดรับประสบการณ์ต่าง ๆ ความเปิดรับเป็นตัวที่สะท้อนปัญหาที่อยากรู้อยากเห็น ความคิดสร้างสรรค์ และความชอบใจต่อสิ่งใหม่ ๆ นอกจากนั้น ยังกล่าวได้ว่าเป็นระดับที่บุคคลนั้นมีจินตนาการและเป็นตัวของตัวเอง และที่แสดงความชอบใจต่อกิจกรรมที่หลากหลายมากกว่าการทำอะไรเป็นประจำอย่างเคร่งครัด แต่ว่าถ้ามีระดับความเปิดรับสูง ก็อาจจะมองได้ว่าเป็นคนเอาแน่เอานอนไม่ได้ หรือไร้เป้าหมาย และอาจจะพยายามเข้าถึงศักยภาพของตนเอง (Self-Actualization) โดยหาประสบการณ์แบบสุด ๆ ที่ให้ความตื่นเต้น เช่น กระโดดร่มชูชีพจากเครื่องบิน ไปอยู่ต่างประเทศ และอื่น ๆ ในนัยตรงกันข้ามคนที่เปิดรับน้อยจะพยายามใช้ชีวิตให้สมบูรณ์โดยความบากบั่นอดสาหะ มีนิสัยที่ชอบทำชอบปฏิบัติและทำตามข้อมูลที่มีโดยไม่คิดมาก บางครั้งอาจมองได้ว่าเป็นคนหัวรั้นและปิดใจ

2) ความพิถีพิถัน (Conscientiousness) โดยเป็นพิสัยระหว่างความมีประสิทธิภาพความเป็นคนมีระเบียบ กับความเป็นคนสบาย ๆ ความเป็นคนไร้กังวล เป็นความโน้มเอียงที่จะเป็นคนเจ้าระเบียบที่เชื่อถือได้ มีวินัยในตนเอง ทำตามหน้าที่ ตั้งเป้าหมายเพื่อความสำเร็จ และชอบใจพฤติกรรมตามแผนมากกว่าจะทำอะไรแบบทันทีทันใด แต่คนที่มีลักษณะเช่นนี้สูงอาจจะมองได้ว่าเป็นคนดีและหมกมุ่น และคนที่มีลักษณะเช่นนี้ต่ำแม้จะยืดหยุ่นได้และทำอะไรได้โดยไม่ต้องคิด แต่ก็อาจมองได้ว่าเป็นคนไม่เอาใจใส่และเชื่อถือไม่ได้

3) ความสนใจต่อสิ่งภายนอก (Extraversion) โดยเป็นพิสัยระหว่างคนเปิดรับสังคมคนกระตือรือร้น กับคนชอบอยู่คนเดียว คนสงวนท่าที เป็นพลังอารมณ์เชิงบวก ความมั่นใจในตนเอง ความชอบเข้าสังคม และความโน้มเอียงที่จะสืบหาสิ่งเร้าร่วมกับผู้อื่น และชอบพูด คนที่มีลักษณะนี้สูงอาจมองได้ว่าเรียกร้องความสนใจและเผด็จการ และคนที่มีลักษณะเช่นนี้ต่ำจะทำให้มีบุคลิกภาพเป็นคนสงวนท่าที ช่างไตร่ตรอง ซึ่งอาจจะมองได้ว่าเป็นคนขี้อาย หรือคิดถึงแต่ตนเอง

4) ความยินยอมเห็นใจ (Agreeableness) โดยเป็นพิสัยระหว่างความเป็นมิตร เห็นอกเห็นใจผู้อื่น กับความเป็นคนช่างวิเคราะห์ ไม่ค่อยยุ่งกับผู้อื่น เป็นความโน้มเอียงที่จะเห็นอกเห็นใจผู้อื่นและร่วมมือกับผู้อื่น แทนที่จะระแวงและตั้งตนเป็นปฏิปักษ์ต่อผู้อื่น เป็นระดับที่สะท้อนให้เห็น

ความเชื่อใจผู้อื่นและความต้องการช่วยผู้อื่น และความอารมณ์ดีตามปกติ แต่ลักษณะเช่นนี้ในระดับสูง มองได้ว่าเป็นคนซื่อ ๆ หรือยอมคนอื่น และลักษณะเช่นนี้ในระดับที่ต่ำมองได้ว่าชอบแข่งหรือทำร้ายผู้อื่น และว่าชอบเถียงหรือเชื่อใจไม่ได้

5) ความไม่เสถียรทางอารมณ์ (Neuroticism) โดยเป็นพิสัยระหว่างความอ่อนไหว ความกังวลใจ กับความไร้กังวล ความมั่นใจ เป็นความโน้มเอียงที่จะประสบกับอารมณ์เชิงลบได้ง่าย เช่นความโกรธ ความวิตกกังวล ความเศร้าซึม และความรู้สึกอ่อนแอ เป็นค่าที่อาจหมายถึงระดับความเสถียรทางอารมณ์และการควบคุมอารมณ์ชั่วคราวได้ ซึ่งอาจจะเรียกโดยคำตรงกันข้ามคือ ความเสถียรทางอารมณ์ (Emotional Stability) คนที่อารมณ์เสถียรจะปรากฏเป็นคนนิ่ง ๆ และสม่ำเสมอ แต่ก็อาจมองได้ว่าเป็นคนที่ไม่สร้างกำลังใจหรือไม่ค่อยสนใจ ส่วนคนที่มีอารมณ์ไม่เสถียรอาจจะไว ปฏิกริยาและซี้ดขึ้น บ่อยครั้งมีพลังแบบอยู่นิ่งไม่ได้ แต่ก็อาจมองได้ว่าเป็นคนอารมณ์ไม่เสถียรและไม่มั่นใจในตน

คนที่อยู่ในช่วงกลางๆ ของลักษณะทั้ง 5 อย่าง อาจเป็นคนที่ยืดหยุ่นปรับสภาพได้ เป็นคนกลางๆ และมีบุคลิกภาพที่พอดี ๆ แต่ก็อาจจะมองได้ว่า เป็นคนไม่มีหลักการ เข้าใจได้ยาก หรือคิดแต่ทางได้ทางเสีย

2.5 ทฤษฎีที่เกี่ยวกับแบบทดสอบบุคลิกภาพ

แบบทดสอบบุคลิกภาพ คือ แบบทดสอบทางจิตวิทยาที่ใช้วิเคราะห์วิธีการคิด และลักษณะนิสัยพื้นฐานของแต่ละบุคคล แบบทดสอบบุคลิกภาพที่เลือกนำมาใช้กับระบบนำการท่องเที่ยวนเฉพาะบุคคล คือ "What Color is Your Personality?" [12] จุดประสงค์ของแบบทดสอบนี้เพื่อเป็นการระบุลักษณะของบุคลิกภาพแต่ละบุคคล คำถามในแบบทดสอบจะมีลักษณะเป็นข้อละ 4 ตัวเลือกจำนวน 27 ข้อ ให้ผู้ทำเลือกตัวเลือกที่คิดว่ามีลักษณะคล้ายคลึงกับตนเองมากที่สุด เฉลยของแต่ละตัวเลือกในแต่ละข้อจะเป็นแต่ละสี มีทั้งหมด 4 สี คือ แดง เหลือง เขียว ฟ้า เมื่อทำแบบทดสอบเรียบร้อยแล้วจึงมาดูเฉลย แล้วทำการนับจำนวนรวมของแต่ละสี สีที่มากที่สุดจะเป็นลักษณะบุคลิกภาพของตนเอง โดยแต่ละสีจะมีลักษณะของบุคลิกภาพดังนี้

1) สีแดง มีแนวโน้มในการเป็นผู้นำที่ดี ชอบในบทบาทการเป็นผู้นำและมีความสุขกับการจัดการคน (บางครั้งชอบออกคำสั่ง) มุ่งเน้นงานและผลลัพธ์ ชอบการได้รับการยอมรับ ไม่ชอบความล่าช้า สนุกกับการเล่นกีฬาแบบเดี่ยว โดยทั่วไปมีความซื่อสัตย์แต่จะมีการเบี่ยงเบนไปตามการแข่งขัน

2) สีเหลือง เปรียบเหมือนคนที่คอยกระชับความสัมพันธ์ให้กับคนในกลุ่ม รักความสนุกสนาน มุ่งเน้นในตัวบุคคล กล้าแสดงออก เป็นกันเอง ชอบการพูดคุย ฟุ่มเฟือย มองโลกในแง่ดี สนุกกับการเล่นกีฬาแบบทีม

3) สีเขียว ชอบการทำงานเป็นลำดับขั้น มุ่งเน้นในรายละเอียด มีความละเอียด
แม่นยำ ก่อนจะทำสิ่งใดคิดถึงความต้องการเป็นอันดับแรก ชอบทำงานให้เสร็จเรียบร้อย มีแนวโน้มที่
จะประหยัดเมื่อเป็นผู้ใหญ่

4) สีฟ้า มักถูกมองว่าเป็นคนเงียบสงบ ซื่อาย บางครั้งอาจเป็นคนขี้เหงา เป็นคนมี
ความคิดสร้างสรรค์ จริงใจ ซื่อสัตย์ เอาใจใส่ผู้อื่น ฉลาด มีความเข้าใจง่าย เป็นคนเปิดใจรับสิ่งใหม่
บางครั้งมีความสนุกกับธรรมชาติ ชอบงานศิลปะ

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

เมื่อได้ศึกษาสภาพแวดล้อมและสิ่งต่างๆภายในองค์กรจนมีความรู้ความเข้าใจในกระบวนการทำงานตลอดจนถึงข้อจำกัดและข้อพึงระวัง ซึ่งได้รับมอบหมายในการพัฒนาระบบแนะนำการท่องเที่ยวเฉพาะบุคคล เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญหรือนักวิจัยได้นำไปใช้ และในครั้งนี้ได้มีการศึกษาถึงปัจจัยต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจในการออกไปท่องเที่ยว อันเนื่องมาจากระบบนี้เป็นระบบเริ่มต้น ดังนั้นในช่วงแรกของการทำงานจะใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับเรื่องการศึกษาพฤติกรรมการท่องเที่ยวและการศึกษาการพัฒนาเว็บไซต์ โดยมีกระบวนการดำเนินการวิจัยต่าง ๆ ดังนี้

3.1 การเก็บรวบรวมข้อมูล (Data collection)

เมื่อทำการศึกษาข้อมูลเกี่ยวพฤติกรรมการท่องเที่ยวและปัจจัยต่างๆที่เกี่ยวข้อง ซึ่งมุ่งเน้นไปที่บุคลิกภาพหรือความชื่นชอบ โดยจะมีการเก็บข้อมูลในฐานข้อมูล (Database) ทั้งหมด 13 ตาราง ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1) ตาราง emotion เป็นตารางที่ใช้สำหรับเก็บข้อมูลของคำที่เกี่ยวกับอารมณ์หรือความรู้สึก มี Primary Key คือ emolD ซึ่งจะมีโครงสร้างข้อมูลดังตารางที่ 3.1

ตารางที่ 3.1 โครงสร้างข้อมูลตาราง emotion

NO	NAME	DESCRIPTION	TYPE	SIZE
1	emolD	รหัสของอารมณ์หรือความรู้สึก	integer	4
2	emo_name	คำที่เกี่ยวกับอารมณ์หรือความรู้สึก	varchar	100

2) ตาราง personality เป็นตารางที่ใช้สำหรับเก็บข้อมูลของคำที่เกี่ยวกับบุคลิกภาพ มี Primary Key คือ persID ซึ่งจะมีโครงสร้างข้อมูลดังตารางที่ 3.2

ตารางที่ 3.2 โครงสร้างข้อมูลตาราง personality

NO	NAME	DESCRIPTION	TYPE	SIZE
1	persID	รหัสของบุคลิกภาพ	integer	4
2	pers_name	คำที่เกี่ยวกับบุคลิกภาพ	varchar	100

3) ตาราง type เป็นตารางที่ใช้สำหรับเก็บข้อมูลประเภทของการท่องเที่ยว มี Primary Key คือ typeID ซึ่งจะมีโครงสร้างข้อมูลดังตารางที่ 3.3

ตารางที่ 3.3 โครงสร้างข้อมูลตาราง type

NO	NAME	DESCRIPTION	TYPE	SIZE
1	typeID	รหัสประเภทการท่องเที่ยว	integer	4
2	type_name	ประเภทของการท่องเที่ยว	varchar	150

4) ตาราง place เป็นตารางที่ใช้สำหรับเก็บข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยว มี Primary Key คือ placeID ซึ่งจะมีโครงสร้างข้อมูลดังตารางที่ 3.4

ตารางที่ 3.4 โครงสร้างข้อมูลตาราง place

NO	NAME	DESCRIPTION	TYPE	SIZE
1	placeID	รหัสสถานที่ท่องเที่ยว	integer	10
2	place_name	ชื่อสถานที่ท่องเที่ยว (ภาษาอังกฤษ)	varchar	150
3	place_name_th	ชื่อสถานที่ท่องเที่ยว (ภาษาไทย)	varchar	150
4	place_img	รูปภาพสถานที่ท่องเที่ยว	varchar	255
5	place_desc	คำอธิบายสถานที่ท่องเที่ยว	varchar	255
6	place_url	เว็บของสถานที่ท่องเที่ยว	varchar	255
7	place_la	ตำแหน่งละติจูด	varchar	255
8	place_long	ตำแหน่งลองจิจูด	varchar	255

5) ตาราง emotion_personality เป็นตารางที่ใช้สำหรับเก็บข้อมูลการจับคู่ระหว่างอารมณ์หรือความรู้สึกกับบุคลิกภาพ มี Primary Key คือ emoperID ซึ่งจะมีโครงสร้างข้อมูลดังตารางที่ 3.5

ตารางที่ 3.5 โครงสร้างข้อมูลตาราง emotion_personality

NO	NAME	DESCRIPTION	TYPE	SIZE
1	emoperID	รหัสของการจับคู่ระหว่าง อารมณ์หรือความรู้สึกกับ บุคลิกภาพ	integer	10
2	emo_name	คำที่เกี่ยวกับอารมณ์หรือ ความรู้สึก	varchar	100
3	pers_name	คำที่เกี่ยวกับบุคลิกภาพ	varchar	100

6) ตาราง personality_place เป็นตารางที่ใช้สำหรับเก็บข้อมูลการจับคู่ระหว่าง บุคลิกภาพกับสถานที่ท่องเที่ยว มี Primary Key คือ perplaceID ซึ่งจะมีโครงสร้างข้อมูลดังตารางที่ 3.6

ตารางที่ 3.6 โครงสร้างข้อมูลตาราง personality_place

NO	NAME	DESCRIPTION	TYPE	SIZE
1	perplaceID	รหัสของการจับคู่ระหว่าง บุคลิกภาพกับสถานที่	integer	10
2	pers_name	คำที่เกี่ยวข้องกับบุคลิกภาพ	varchar	100
3	place_name	ชื่อสถานที่ท่องเที่ยว	varchar	150

7) ตาราง place_emotion เป็นตารางที่ใช้สำหรับเก็บข้อมูลการจับคู่ระหว่าง บุคลิกภาพกับอารมณ์หรือความรู้สึก มี Primary Key คือ emoplacelD ซึ่งจะมีโครงสร้างข้อมูลดัง ตารางที่ 3.7

ตารางที่ 3.7 โครงสร้างข้อมูลตาราง place_emotion

NO	NAME	DESCRIPTION	TYPE	SIZE
1	emoplacelD	รหัสของการจับคู่ระหว่าง อารมณ์หรือความรู้สึกกับ สถานที่	integer	10
2	emo_name	คำที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์หรือ ความรู้สึก	varchar	100
3	place_name	คำที่เกี่ยวข้องกับสถานที่	varchar	150

8) ตาราง place_type เป็นตารางที่ใช้สำหรับเก็บข้อมูลการจับคู่ระหว่างสถานที่ ท่องเที่ยวกับประเภทของการท่องเที่ยว มี Primary Key คือ placetypeID ซึ่งจะมีโครงสร้างข้อมูลดัง ตารางที่ 3.8

ตารางที่ 3.8 โครงสร้างข้อมูลตาราง place_type

NO	NAME	DESCRIPTION	TYPE	SIZE
1	placetypeID	รหัสของการจับคู่ระหว่าง สถานที่ท่องเที่ยวกับ ประเภทการท่องเที่ยว	integer	10
2	place_name	ชื่อสถานที่ท่องเที่ยว	varchar	150
3	type_name	ประเภทของการท่องเที่ยว	varchar	150

9) ตาราง member เป็นตารางที่ใช้สำหรับเก็บข้อมูลผู้ใช้ระบบ มี Primary Key คือ userID ซึ่งจะมีโครงสร้างข้อมูลดังตารางที่ 3.9

ตารางที่ 3.9 โครงสร้างข้อมูลตาราง member

NO	NAME	DESCRIPTION	TYPE	SIZE
1	userID	รหัสผู้ใช้	integer	10
2	username	ชื่อผู้ใช้ (ผู้ใช้ตั้งเองเพื่อไว้ใช้งานในระบบนี้)	varchar	150
3	password	รหัสผ่าน	varchar	10
4	firstname	ชื่อจริง	varchar	100
5	lastname	นามสกุล	varchar	120
6	gender	เพศ	varchar	2
7	age	อายุ	varchar	20
8	status	สถานะของผู้ใช้	varchar	2
9	profile_pic	รูปประจำตัวของผู้ใช้	varchar	200

10) ตาราง member_quiz เป็นตารางที่ใช้สำหรับเก็บข้อมูลคำตอบแบบทดสอบที่ผู้ใช้ทำ มี Primary Key คือ userID ซึ่งจะมีโครงสร้างข้อมูลดังตารางที่ 3.10

ตารางที่ 3.10 โครงสร้างข้อมูลตาราง member_quiz

NO	NAME	DESCRIPTION	TYPE	SIZE
1	userID	รหัสผู้ใช้	integer	10
2	quiz1	คำตอบข้อที่1ที่ผู้ใช้เลือก	varchar	8
3	quiz2	คำตอบข้อที่2ที่ผู้ใช้เลือก	varchar	8
4	quiz3	คำตอบข้อที่3ที่ผู้ใช้เลือก	varchar	8
5	quiz4	คำตอบข้อที่4ที่ผู้ใช้เลือก	varchar	8
6	quiz5	คำตอบข้อที่5ที่ผู้ใช้เลือก	varchar	8
7	quiz6	คำตอบข้อที่6ที่ผู้ใช้เลือก	varchar	8
8	quiz7	คำตอบข้อที่7ที่ผู้ใช้เลือก	varchar	8
9	quiz8	คำตอบข้อที่8ที่ผู้ใช้เลือก	varchar	8

หมายเหตุ : แบบทดสอบมีทั้งหมด 27 ข้อ (แต่ละข้อมี 4 ตัวเลือก)

11) ตาราง quiz_choice เป็นตารางที่ใช้สำหรับเก็บข้อมูลแบบทดสอบ มี Primary Key คือ num ซึ่งจะมีโครงสร้างข้อมูลดังตารางที่ 3.11

ตารางที่ 3.11 โครงสร้างข้อมูลตาราง quiz_choice

NO	NAME	DESCRIPTION	TYPE	SIZE
1	num	ลำดับของคำตอบ	integer	3
2	choice_name	คำตอบของแต่ละตัวเลือก	varchar	50
3	color	สีของคำตอบ	varchar	8
4	question_num	ชื่อของคำถาม	varchar	3

12) ตาราง predict_result เป็นตารางที่ใช้สำหรับเก็บข้อมูลผลลัพธ์ของแบบทดสอบ มี Primary Key คือ resultID ซึ่งจะมีโครงสร้างข้อมูลดังตารางที่ 3.12

ตารางที่ 3.12 โครงสร้างข้อมูลตาราง predict_result

NO	NAME	DESCRIPTION	TYPE	SIZE
1	resultID	ลำดับของผลลัพธ์	integer	2
2	color	สีของผลลัพธ์	varchar	8
3	result_text1	บุคลิกภาพ	varchar	50
4	result_text2	บุคลิกภาพ	varchar	50
5	result_text3	บุคลิกภาพ	varchar	50
6	result_text4	บุคลิกภาพ	varchar	50

13) ตาราง member_result เป็นตารางที่ใช้สำหรับเก็บข้อมูลผลลัพธ์ของผู้ใช้ มี Primary Key คือ userID ซึ่งจะมีโครงสร้างข้อมูลดังตารางที่ 3.13

ตารางที่ 3.13 โครงสร้างข้อมูลตาราง member_result

NO	NAME	DESCRIPTION	TYPE	SIZE
1	userID	รหัสผู้ใช้	integer	10
2	Color1	สีของผลลัพธ์	varchar	8
3	Color2	สีของผลลัพธ์	varchar	8
4	Color3	สีของผลลัพธ์	varchar	8

จะเห็นได้ว่าในฐานข้อมูลระบบ จะมีทั้งหมด 13 ตาราง ที่จะถูกสร้างไว้ในฐานข้อมูล โดยแต่ละตารางนั้นจะความสัมพันธ์กันดังภาพที่ 3.1



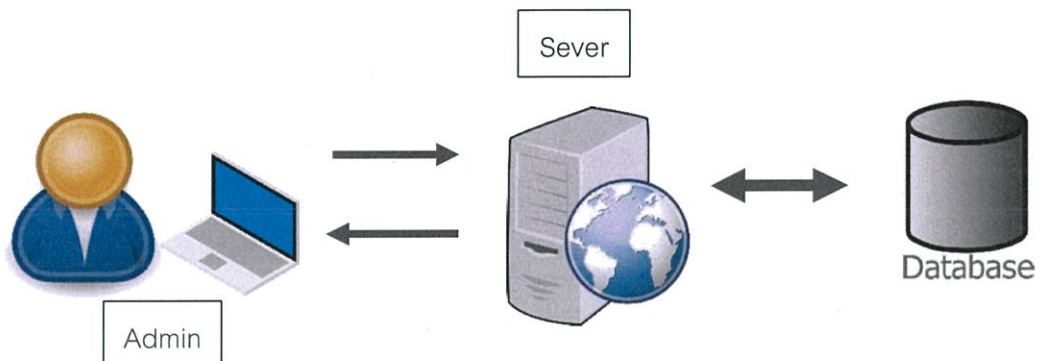
ภาพที่ 3.1 แผนภาพแสดงความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลของระบบ (E-R diagram)

3.2 ออกแบบและพัฒนาเว็บ (Web Design and Web Development)

งานวิจัยนี้ได้มีการจัดทำระบบแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือระบบจัดการหลังบ้าน (Backend Management System) และระบบแนะนำการท่องเที่ยวเฉพาะบุคคล (Personality and Tourist's Behavior Recommendation System) ซึ่งกระบวนการทำงานของแต่ละส่วนนั้นจะสามารถอธิบายได้ดังนี้

3.2.1 ระบบจัดการหลังบ้าน (Backend Management System)

การทำงานในส่วนของระบบจัดการข้อมูลนั้น ผู้ใช้งานจะเป็นผู้ดูแลระบบเท่านั้น โดยมีกระบวนการทำงานดังภาพที่ 3.2



ภาพที่ 3.2 กระบวนการทำงานของระบบจัดการหลังบ้าน

จากภาพที่ 3.2 ผู้ดูแลระบบจะทำการร้องขอ (Request) หน้าเว็บจัดการหลังบ้านไปยังเซิร์ฟเวอร์ (Server) เซิร์ฟเวอร์จะทำการส่งผลลัพธ์กลับไปยังผู้ดูแลระบบ ผู้ดูแลระบบทำการเข้าสู่ระบบเพื่อเข้าไปจัดการข้อมูลต่าง ๆ เช่น เพิ่มข้อมูล แก้ไขข้อมูล ลบข้อมูล เป็นต้น เมื่อมีการเพิ่มแก้ไข หรือลบข้อมูลต่าง ๆ ผ่านหน้าเว็บนี้ ข้อมูลในฐานข้อมูลก็จะมีการเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย จึงไม่ควรให้ผู้ไม่เกี่ยวข้องทราบ ชื่อผู้ใช้หรือรหัสผ่าน เพราะอาจทำให้ระบบเกิดความเสียหายขึ้นได้ หากผู้ดูแลระบบทำการจัดการข้อมูลต่าง ๆ เสร็จเรียบร้อยแล้วนั้น ควรออกจากระบบทุกครั้ง เพื่อป้องกันบุคคลที่ไม่ได้รับอนุญาตเข้ามาใช้งานต่อ

ระบบส่วนนี้เปรียบเสมือนกับหลังบ้าน ถือเป็นส่วนการจัดการเนื้อหา รวมถึงโครงสร้างของเว็บ สำหรับให้ผู้ดูแลเว็บบริหารจัดการข้อมูลต่าง ๆ โดยจะประกอบด้วย

- 1) การเข้าสู่ระบบ ผู้ที่จะเข้าใช้หน้าเว็บส่วนนี้ได้ต้องได้รับอนุญาตจากระบบ และต้องทำการเข้าสู่ระบบทุกครั้ง
- 2) การแก้ไขข้อมูลผู้ดูแลระบบ เมื่อทำการเข้าสู่ระบบแล้ว ผู้ดูแลระบบสามารถแก้ไขข้อมูลส่วนตัวของตนเองได้
- 3) การเพิ่มผู้ดูแลระบบ บุคคลที่สามารถเพิ่มผู้ดูแลระบบได้คือบุคคลที่มีสถานะเป็นผู้ดูแลระบบ (Admin) อยู่ก่อนแล้ว

4) การเพิ่มข้อมูล เป็นส่วนในการเพิ่มข้อมูลต่าง ๆ ลงในฐานข้อมูล ซึ่งข้อมูลหลักที่ใช้ในเว็บไซต์ประกอบด้วย 4 ส่วน คือ

- บุคลิกภาพ (Personality) คำที่เกี่ยวกับบุคลิกภาพ เช่น คล่องแคล่ว ชอบผจญภัย ชอบศิลปะ รักธรรมชาติ เด็ดเดี่ยว เป็นต้น

- อารมณ์หรือความรู้สึก (Emotion) คำที่เกี่ยวกับอารมณ์หรือความรู้สึก เช่น ตื่นเต้น รัก สนุกสนาน กลัว ดีใจ เป็นต้น

- ประเภทของการท่องเที่ยว (Type of Travel) ประเภทต่าง ๆ ของการท่องเที่ยวในประเทศไทย เช่น การท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ การท่องเที่ยวชมวิถีชีวิตในชนบท การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ การท่องเที่ยวเชิงกีฬา การท่องเที่ยวประเภทชายหาด เป็นต้น

- สถานที่ท่องเที่ยว (Place) ข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ โดยมีชื่อ รายละเอียด รูปภาพ เว็บไซต์หลักของสถานที่นั้น เป็นต้น

5) การแก้ไขข้อมูล สามารถเลือกข้อมูลที่ต้องการแก้ไขได้ หากมีการเปลี่ยนแปลงหรือมีข้อผิดพลาดของข้อมูล

6) การลบข้อมูล สามารถลบข้อมูลที่ไม่ต้องการออกจากฐานข้อมูลได้

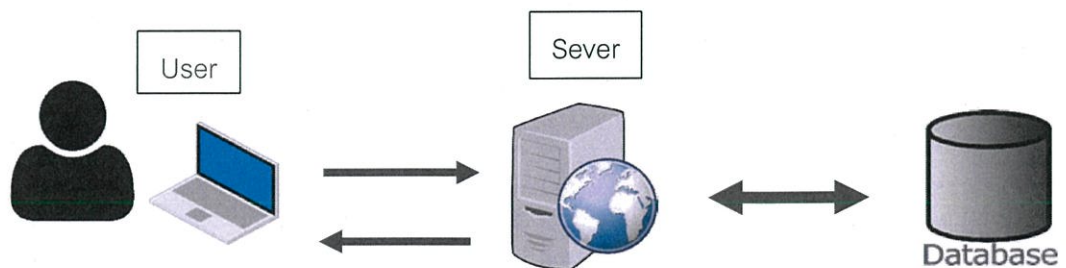
7) การแสดงข้อมูลทั้งหมด สามารถดูข้อมูลที่ได้ทำการเพิ่มไปทั้งหมด

8) การจับคู่ข้อมูล เป็นการนำข้อมูลแต่ละส่วนมาจับคู่กัน โดยการจับคู่นี้จะใช้ในการดึงค่าข้อมูลมาแสดงในผลลัพธ์ และการประมวลผลต่างๆ ซึ่งในส่วนนี้เป็นหน้าที่ของนักวิจัยที่ต้องทำการศึกษาและนำข้อมูลมาจับคู่ในระบบ

9) การออกจากระบบ เมื่อผู้ดูแลระบบไม่ใช้หน้าเว็บนี้แล้ว ควรออกจากระบบทุกครั้ง เพื่อป้องกันไม่ให้บุคคลภายนอกเข้ามาใช้งานต่อ

3.2.2 ระบบแนะนำการท่องเที่ยวเฉพาะบุคคล (Personality and Tourist's Behavior Recommendation System)

การทำงานในส่วนของเว็บแนะนำการท่องเที่ยวเฉพาะบุคคลนั้น ผู้ใช้งานจะเป็นผู้ใช้งานทั่วไป โดยมีจะกระบวนการทำงานดังภาพที่ 3.3



ภาพที่ 3.3 กระบวนการทำงานของระบบแนะนำการท่องเที่ยวเฉพาะบุคคล

จากภาพด้านบน เมื่อผู้ใช้งานมีการร้องขอหน้าเว็บนี้แล้วได้ผลลัพธ์จากเซิร์ฟเวอร์เรียบร้อยแล้ว ระบบนี้จะมีการใช้งานอยู่ 2 ลักษณะ คือ การเข้ามาหาข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยวตามปกติ และการหาสถานที่ท่องเที่ยวตามบุคลิกภาพโดยจะมีการเข้าสู่ระบบ 2 แบบคือการสมัครสมาชิกกับระบบ (Member) และการเข้าสู่ระบบแบบผู้ใช้งานทั่วไป ระบบจะให้ผู้ใช้ทำแบบทดสอบบุคลิกภาพเพื่อทราบว่าผู้ใช้งานมีบุคลิกภาพแบบไหน เมื่อทำแบบทดสอบแล้วระบบจะแสดงผลเป็นสถานที่ท่องเที่ยวให้ผู้ใช้งาน เมื่อผู้ใช้งานดูผลลัพธ์แล้วจะมีการให้ผู้ใช้งานประเมินความพอใจหรือแสดงข้อเสนอแนะว่ารู้สึกอย่างไร เพื่อนำผลตรงนี้ไปปรับปรุงระบบต่อไป เพื่อให้ระบบสามารถทำงานได้อย่างสมบูรณ์แบบมากขึ้นกว่าเดิม

เว็บแนะนำการท่องเที่ยวเฉพาะบุคคลเปรียบเสมือนกับหน้าบ้าน ถือเป็นส่วนแสดงผลเป็นส่วนที่ผู้ใช้งาน (User) โดยทั่วไปสามารถเห็นและเข้ามาใช้งานได้ ซึ่งประกอบไปด้วย

1) ข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยว แสดงข้อมูลของสถานที่ท่องเที่ยวทั่วไป ให้ผู้ใช้ได้ทราบข้อมูลของสถานที่ท่องเที่ยว โดยไม่ต้องมีการเข้าสู่ระบบใด ๆ ทั้งสิ้น

2) การสมัครสมาชิก เป็นการเก็บข้อมูลเบื้องต้นของผู้ใช้งาน เพื่อนำข้อมูลดังกล่าวมาช่วยในการวิเคราะห์พฤติกรรมของการท่องเที่ยว

3) การเข้าสู่ระบบ มีการเข้าสู่ระบบได้ 3 แบบ ได้แก่ การเข้าสู่ระบบจากบัญชีที่ได้สมัครสมาชิกกับระบบนี้ การเข้าสู่ระบบด้วยบัญชีเฟสบุ๊ค (Facebook) และการเข้าสู่ระบบในสถานะผู้ใช้งานทั่วไป คือ กรอกข้อมูลจำเป็นที่ระบบต้องนำมาใช้ในการวิเคราะห์ เช่น อายุ เพศ เป็นต้น

4) แบบทดสอบบุคลิกภาพ ผู้ใช้ที่สามารถทำแบบทดสอบนี้ได้ต้องทำการเข้าสู่ระบบก่อนเท่านั้น เมื่อได้ผลลัพธ์แล้วระบบจะนำบุคลิกภาพนี้มาเป็นค่าเบื้องต้นในการแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวให้กับผู้ใช้งาน ผู้ใช้งานแต่ละคนจะสามารถทำแบบทดสอบได้เพียงครั้งเดียวเท่านั้น แบบทดสอบบุคลิกภาพที่ใช้ คือ What Color is Your Personality? โดย Dr.Kacher – Health Science Education Consulting โดยแบบทดสอบนี้จะเป็นแบบ 4 ตัวเลือก ซึ่งผู้ใช้งานต้องทำการเลือกคำตอบที่คิดว่ามีความเป็นตัวเองมากที่สุดจากตัวเลือกทั้งหมด

5) การแก้ไขข้อมูลส่วนตัวของสมาชิก เมื่อผู้ใช้งานเข้าสู่ระบบเข้ามาแล้วนั้น จะสามารถแก้ไขข้อมูลส่วนตัวได้ ยกเว้นการเข้าสู่ระบบด้วยเกสต์จะไม่สามารถแก้ไขได้เพราะเป็นการเข้ามาใช้งานแบบครั้งต่อครั้งเท่านั้น

6) การแสดงผลลัพธ์ เมื่อมีการทำแบบทดสอบบุคลิกภาพเสร็จเรียบร้อยแล้วจะแสดงส่วนนี้กลับมาให้ผู้ใช้ โดยข้อมูลที่อยู่ในส่วนนี้ คือ บุคลิกภาพของผู้ใช้งานจากการทำแบบทดสอบและสถานที่ท่องเที่ยวที่ระบบทำการแนะนำแก่ผู้ใช้งาน ผลลัพธ์นี้ได้มาจากการทำแบบทดสอบบุคลิกภาพซึ่งเราจะได้บุคลิกภาพ บุคลิกภาพนี้จะนำไปเช็คในตาราง person_place ที่มาจากการจับคู่ระหว่างบุคลิกภาพกับสถานที่ท่องเที่ยว แล้วทำการดึงสถานที่ท่องเที่ยวมาแสดง

7) การออกจากระบบ ผู้ใช้งานควรออกจากระบบทุกครั้งเพื่อป้องกันบุคคลอื่นมาใช้งานต่อ หรืออาจมีผู้มาขโมยข้อมูลส่วนตัวไป

3.3 ประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานระบบ (Evaluate User Satisfaction)

ในการประเมินความพึงพอใจของการใช้ระบบแนะนำการท่องเที่ยวเฉพาะบุคคลนั้น จะใช้ กูเกิลฟอร์มในการสร้างแบบสอบถามออนไลน์ (Online) โดยคำถามจะแบ่งออกเป็น 3 ตอนคือ ข้อมูลทั่วไปของผู้ใช้งาน ความพึงพอใจต่อการใช้งานระบบแนะนำการท่องเที่ยวเฉพาะบุคคล และ ข้อเสนอแนะทั่วไป ดังภาพที่ 3.4

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ใช้งาน

เพศ *

ชาย

หญิง

อายุ *

ต่ำกว่า 20 ปี

21-30 ปี

31-40 ปี

41-50 ปี

51 ปีขึ้นไป

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจต่อการใช้งานระบบแนะนำการท่องเที่ยวเฉพาะบุคคล

ด้านการออกแบบและการจัดรูปแบบ (Design) *

	ดีมาก	ดี	ปานกลาง	ควรปรับปรุง
ความสวยงาม และน่าสนใจของเว็บไซต์	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
การจัดรูปแบบเว็บไซต์ง่ายต่อการอ่านและใช้งาน	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
เมนูง่ายต่อการใช้	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
โดยภาพรวมท่านมีความพึงพอใจต่อการออกแบบเว็บไซต์ในระดับใด	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

ด้านเนื้อหา (Content) *

	ดีมาก	ดี	ปานกลาง	ควรปรับปรุง
ความสะดวกในการเชื่อมโยงข้อมูลภายในเว็บไซต์	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ความเร็วในการดาวน์โหลดข้อมูล	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
โดยภาพรวมท่านมีความพึงพอใจต่อเนื้อหาในระดับใด	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะทั่วไป

คำตอบของคุณ

ภาพที่ 3.4 แบบประเมินความพึงพอใจในกูเกิลฟอร์ม

เมื่อผู้ใช้งานทำแบบประเมินความพึงพอใจแล้ว กูเกิลฟอร์มจะทำการประเมินผลความพึงพอใจของผู้ใช้ออกมาเป็นแผนภูมิวงกลม และแผนภูมิแท่งที่สีสดใสสวยงาม สามารถอ่านและเข้าใจได้ง่าย มองภาพได้ชัดเจน

บทที่ 4

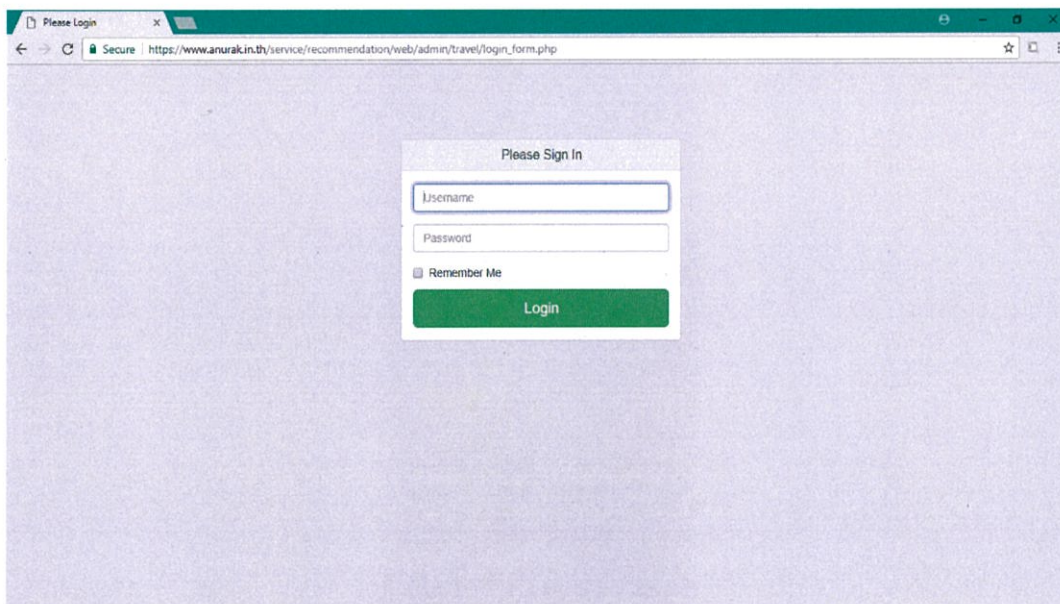
ผลการวิจัย

ตลอดโครงการสหกิจศึกษานี้ ได้มีการค้นคว้าและพัฒนาระบบแนะนำการท่องเที่ยวเฉพาะบุคคลนี้ขึ้นมา เพื่อใช้ร่วมในโครงการเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการอนุรักษ์ (e-culture Platform) ซึ่งได้ออกแบบและพัฒนาเว็บขึ้นมา 2 ส่วนประกอบด้วย เว็บจัดการข้อมูลของระบบสำหรับผู้ดูแลระบบ และเว็บแนะนำการท่องเที่ยวเฉพาะบุคคลสำหรับผู้ใช้งานทั่วไป โดยมีผลจากการพัฒนาระบบดังนี้

4.1 เว็บจัดการข้อมูลหลังบ้าน (Backend Management Web)

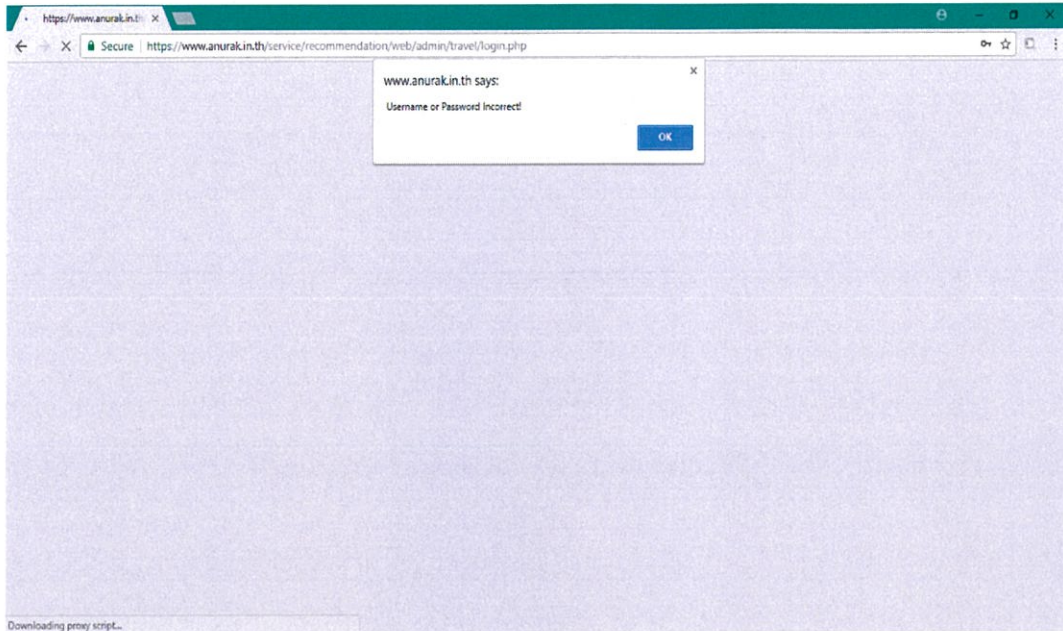
ในส่วนแรกนี้จะเริ่มต้นจากการเข้าใช้โปรแกรมอินเทอร์เน็ตเว็บเบราว์เซอร์ (Internet Web Browser) เช่น อินเทอร์เน็ตเอกซ์พลอเรอร์ (Internet Explorer : IE) โมซิลลาไฟร์ฟอกซ์ (Mozilla Firefox) ซาฟารี (Safari) และกูเกิลโครม (Google Chrome) เป็นต้น หลังจากนั้นร้องขอหน้าเว็บจัดการข้อมูลระบบ เมื่อเข้าไปสู่หน้าเว็บได้แล้วนั้นจะมีการให้เข้าสู่ระบบก่อน โดยมีการทำงานของเว็บดังต่อไปนี้

ทำการเข้าสู่ระบบตามที่หน้าเว็บร้องขอ โดยการกรอก Username และ Password แล้วกด Login เพื่อเข้าสู่ระบบจัดการข้อมูล ดังภาพที่ 4.1



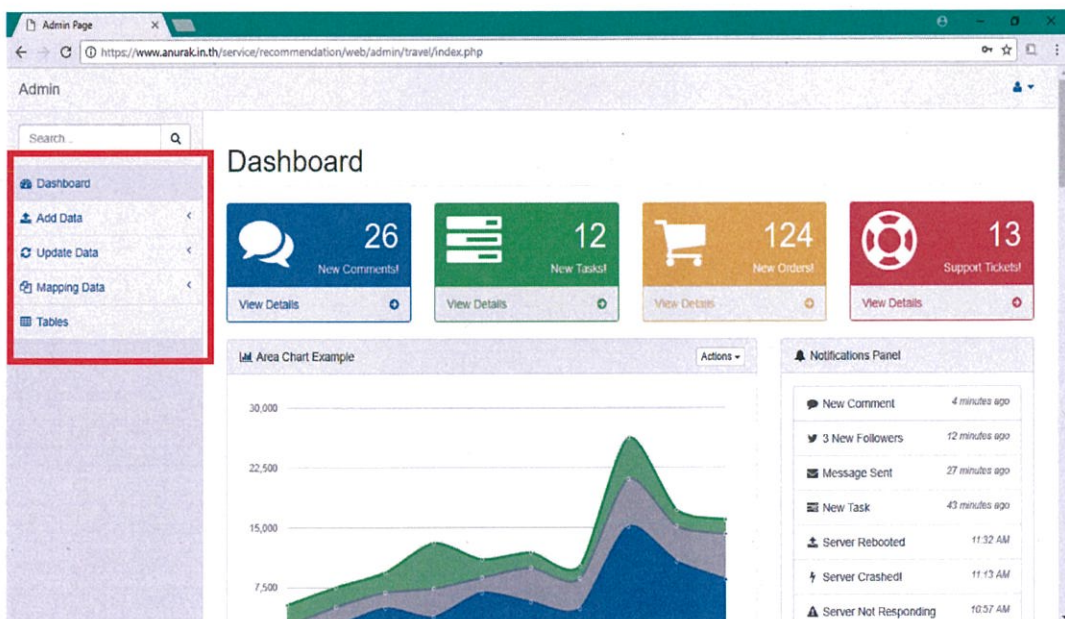
ภาพที่ 4.1 เข้าสู่ระบบเพื่อเข้าใช้งานหน้าเว็บจัดการหลังบ้าน

หาก Username หรือ Password ผิด จากการเข้าสู่ระบบ จะไม่สามารถเข้าสู่ระบบจัดการข้อมูลนี้ได้ เมื่อกด OK จะกลับไปหน้าให้กรอก Username และ Password เพื่อให้กรอกใหม่อีกครั้ง ดังภาพที่ 4.2



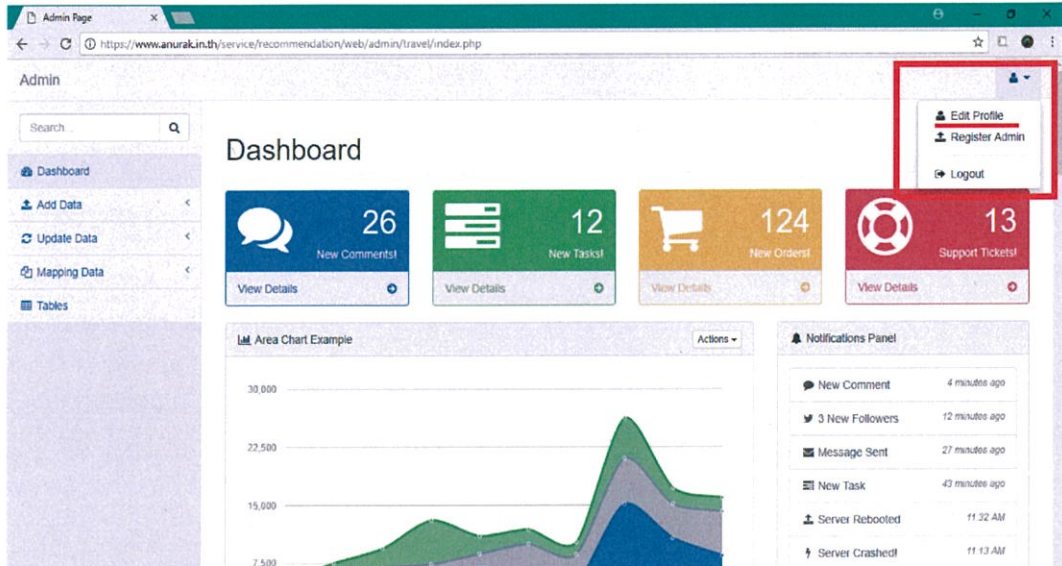
ภาพที่ 4.2 การแจ้งเตือนหากชื่อผู้ใช้งานหรือรหัสผ่านไม่ถูกต้อง

หลังจากเข้าสู่ระบบเรียบร้อยแล้วจะเข้าสู่หน้าเว็บจัดการหลังบ้าน สามารถเลือกใช้งานตามความต้องการ โดยเลือกได้จากเมนู (Menu) ทางซ้ายมือ ซึ่งประกอบด้วย การเพิ่มข้อมูล การแก้ไขข้อมูล การจับคู่ข้อมูล และตารางแสดงข้อมูลทั้งหมด ดังภาพที่ 4.3



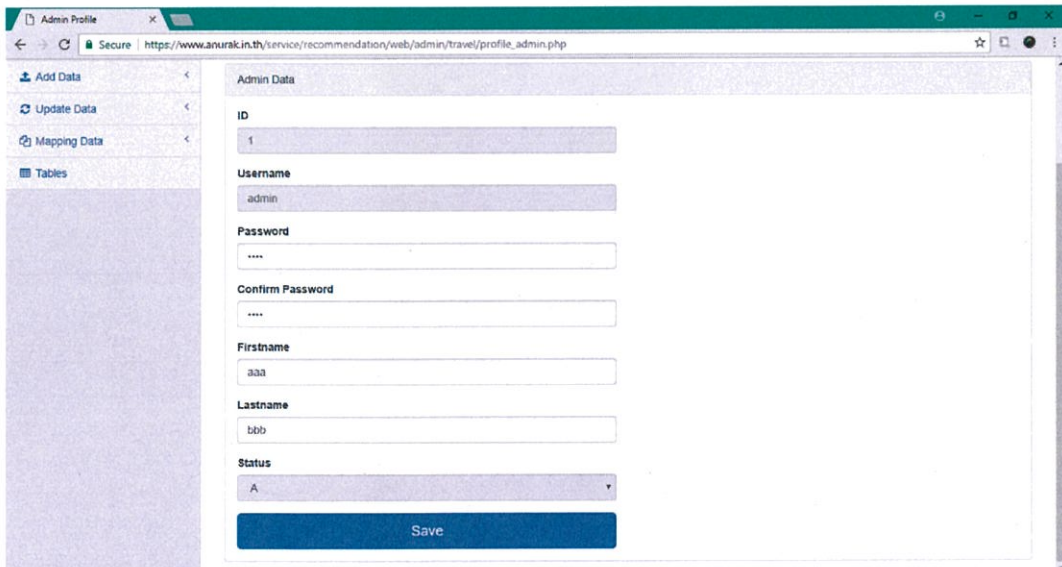
ภาพที่ 4.3 หน้าเว็บเพจสำหรับจัดการหลังบ้าน

การแก้ไขข้อมูลของตนเอง เมื่อเข้าสู่ระบบเรียบร้อยแล้ว ผู้ดูแลระบบสามารถแก้ไขข้อมูลส่วนตัวได้ โดย กดที่สัญลักษณ์  ทางด้านบนขวา หลังจากนั้นเลือกที่ Edit Profile ดังภาพที่ 4.4



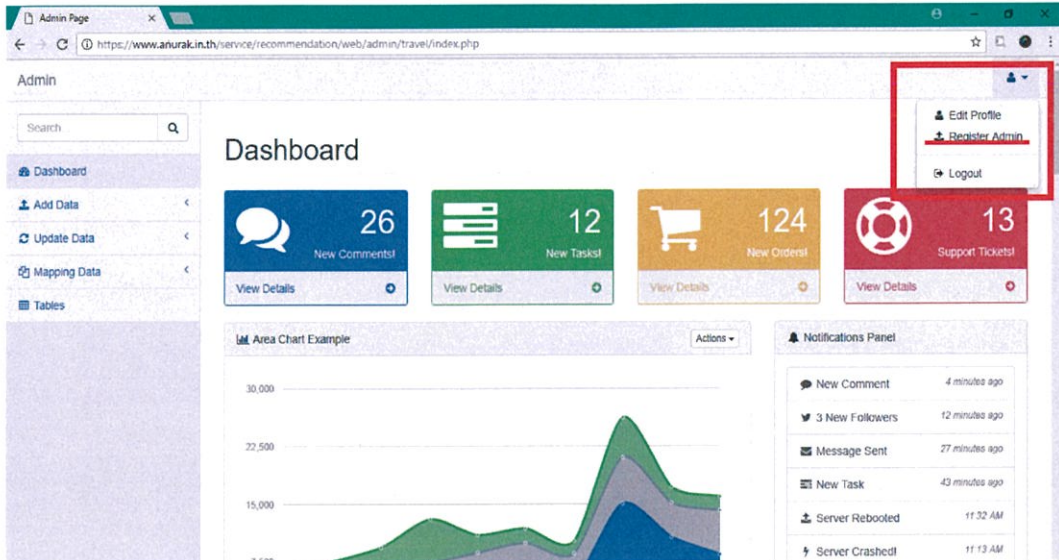
ภาพที่ 4.4 การแก้ไขข้อมูลส่วนตัว

เมื่อกดที่ Edit Profile เรียบร้อยแล้ว จะเข้าสู่หน้าสำหรับการแก้ไขข้อมูล สามารถแก้ไขข้อมูลได้ตามความต้องการ แล้วกด Save เพื่อบันทึกข้อมูลใหม่ลงฐานข้อมูล ดังภาพที่ 4.5



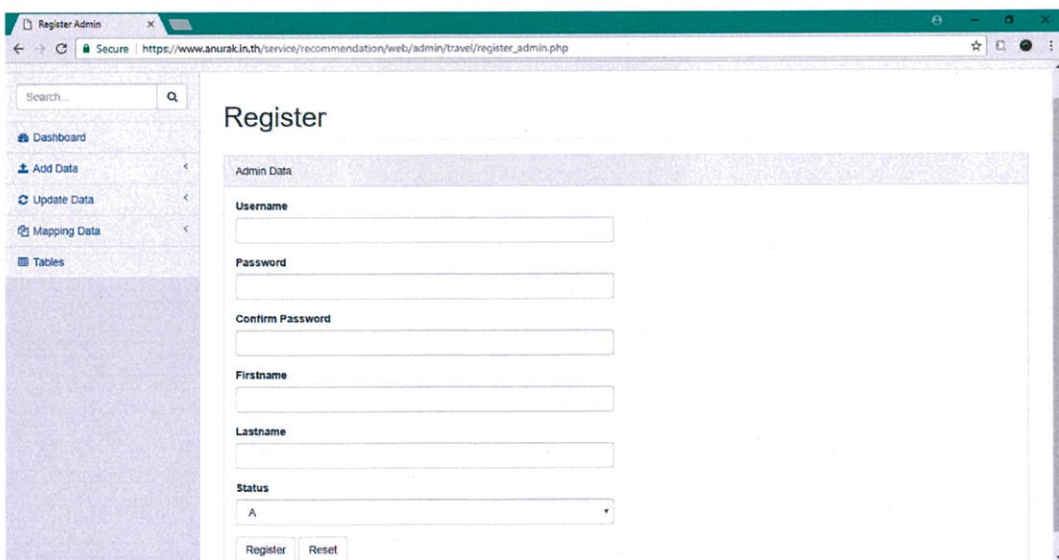
ภาพที่ 4.5 หน้าเว็บเพจสำหรับการแก้ไขข้อมูลส่วนตัวของผู้ดูแลระบบ

การเพิ่มผู้ดูแลระบบ ผู้ที่เป็นผู้ดูแลระบบอยู่แล้วมีสิทธิเพิ่มผู้ดูแลระบบท่านใหม่ได้ โดยกดที่สัญลักษณ์  ทางด้านบนขวา หลังจากนั้นเลือกที่ Register Admin ดังภาพที่ 4.6



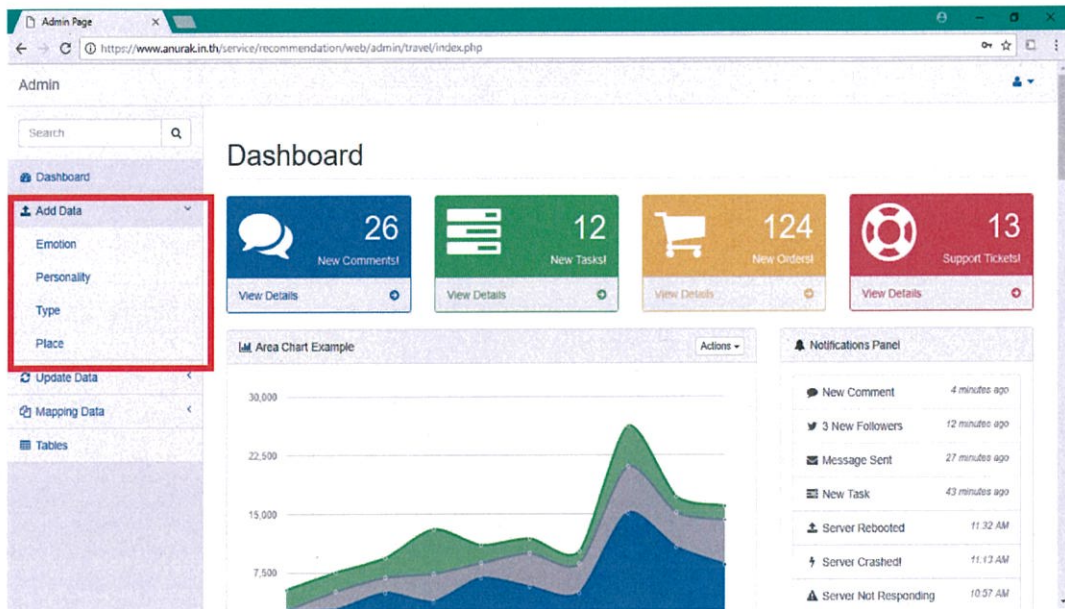
ภาพที่ 4.6 การเพิ่มข้อมูลผู้ดูแลระบบท่านใหม่

เมื่อกดที่ Register Admin เรียบร้อยแล้ว จะเข้าสู่หน้าสำหรับการเพิ่มข้อมูลของผู้ดูแลระบบท่านใหม่ ผู้ดูแลระบบเดิมทำการกรอกข้อมูลให้ครบถ้วน แล้วกด Register เพื่อบันทึกข้อมูลใหม่ลงฐานข้อมูล ดังภาพที่ 4.7



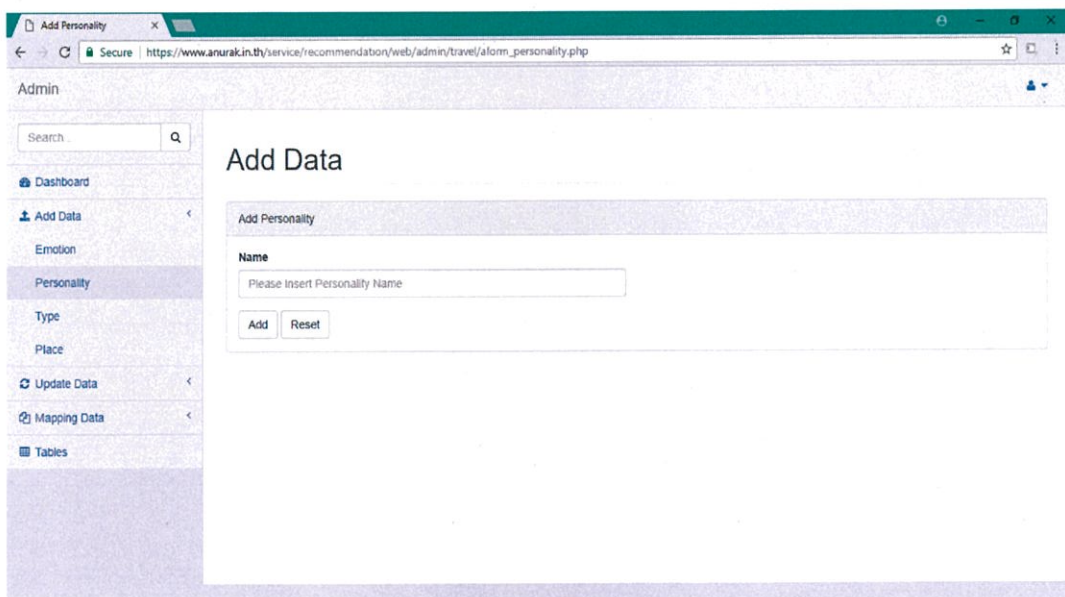
ภาพที่ 4.7 หน้าเว็บเพจสำหรับการเพิ่มข้อมูลผู้ดูแลระบบท่านใหม่

การเพิ่มข้อมูล (Add Data) สามารถเพิ่มข้อมูลได้ 4 ประเภท โดยกดที่ Add Data ที่ฝั่งซ้ายของหน้าเว็บเพจ จะปรากฏตัวเลือกเพิ่มเติมขึ้นมาดังภาพที่ 4.8



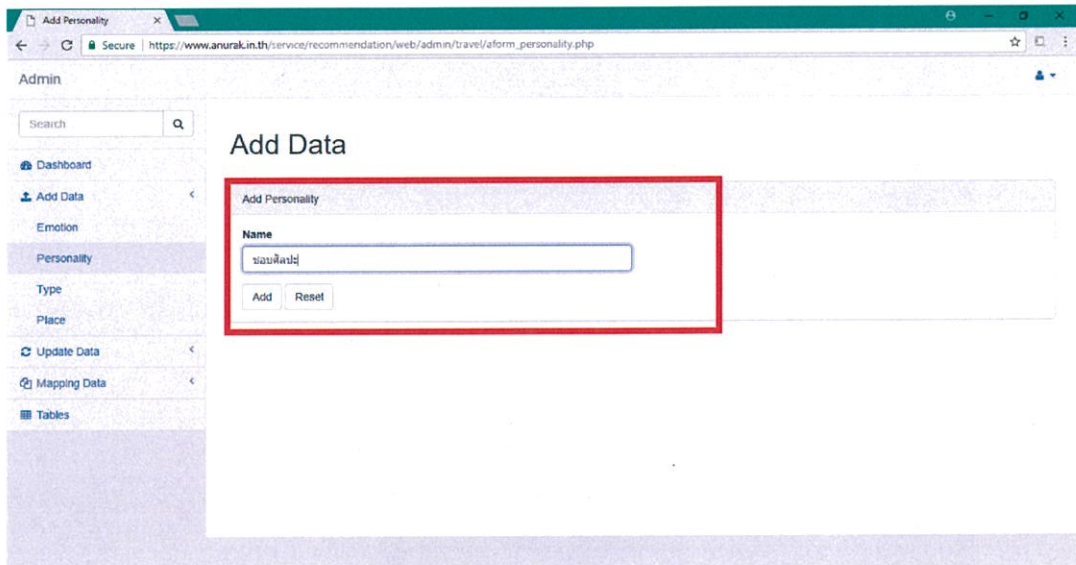
ภาพที่ 4.8 คลิกที่ Add Data

กดเลือกประเภทข้อมูลตามที่ต้องการเพิ่ม ยกตัวอย่างเช่น การเพิ่มข้อมูล บุคลิกภาพ (Personality) ดังภาพที่ 4.9



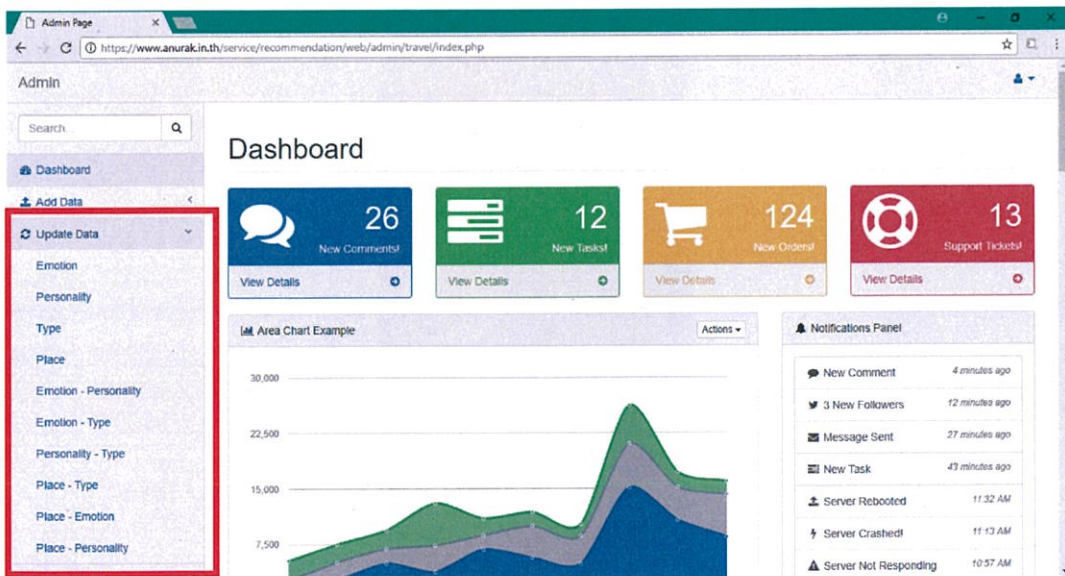
ภาพที่ 4.9 หน้าเว็บสำหรับการเพิ่มข้อมูล

กรอกข้อมูลที่ต้องการ หลังจากนั้นกดที่ Add เพื่อเพิ่มข้อมูลที่กรอกลงในฐานข้อมูล ดังภาพที่ 4.10



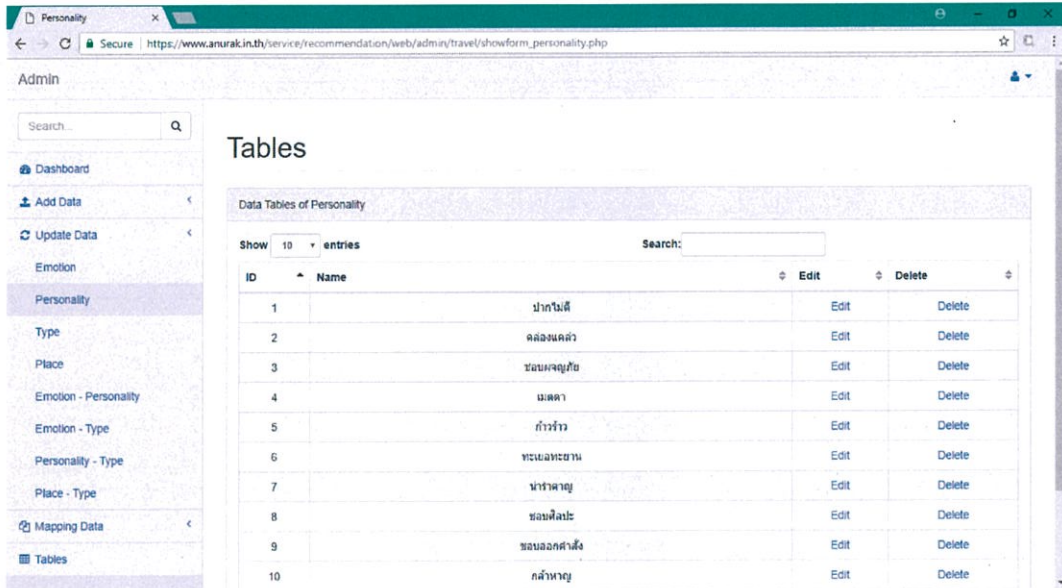
ภาพที่ 4.10 เพิ่มคำที่เกี่ยวกับบุคลิกภาพ

การแก้ไขข้อมูล (Update Data) สามารถแก้ไขข้อมูลต่างๆที่ได้เพิ่มไปแล้ว หรือแก้ไขข้อผิดพลาดของข้อมูลได้จากส่วนนี้ โดยกดที่ Update Data ที่ฝั่งซ้ายของหน้าเว็บเพจ จะปรากฏตัวเลือกเพิ่มเติมขึ้นมาดังภาพที่ 4.11



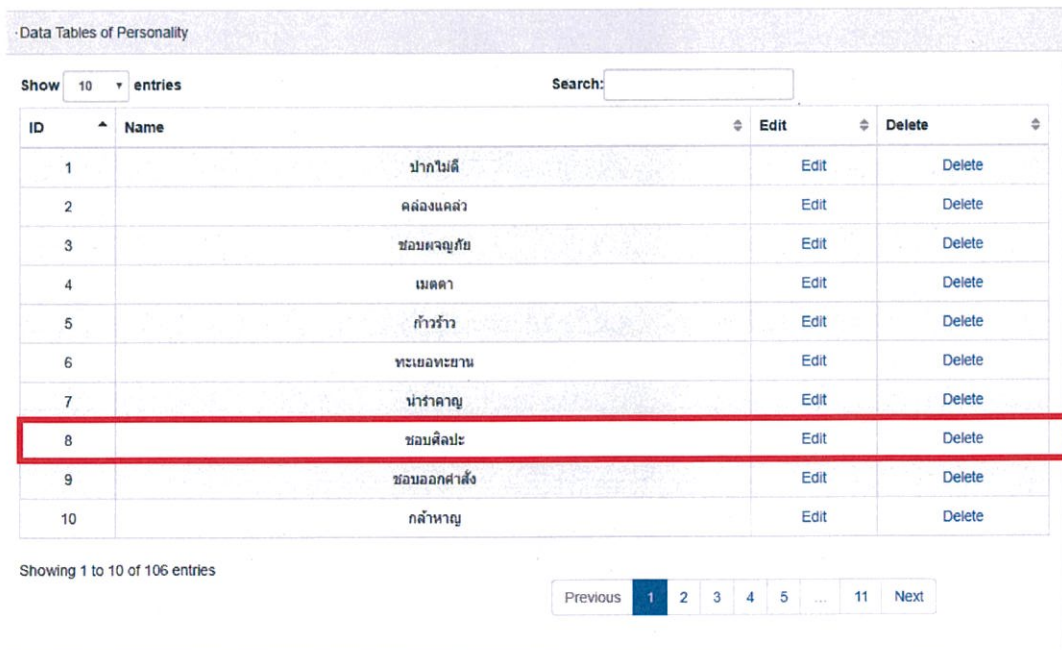
ภาพที่ 4.11 เมื่อคลิกที่ Update Data

กดเลือกประเภทข้อมูลตามที่ต้องการแก้ไข ยกตัวอย่างเช่น การแก้ไขข้อมูลบุคลิกภาพ (Personality) ดังภาพที่ 4.12



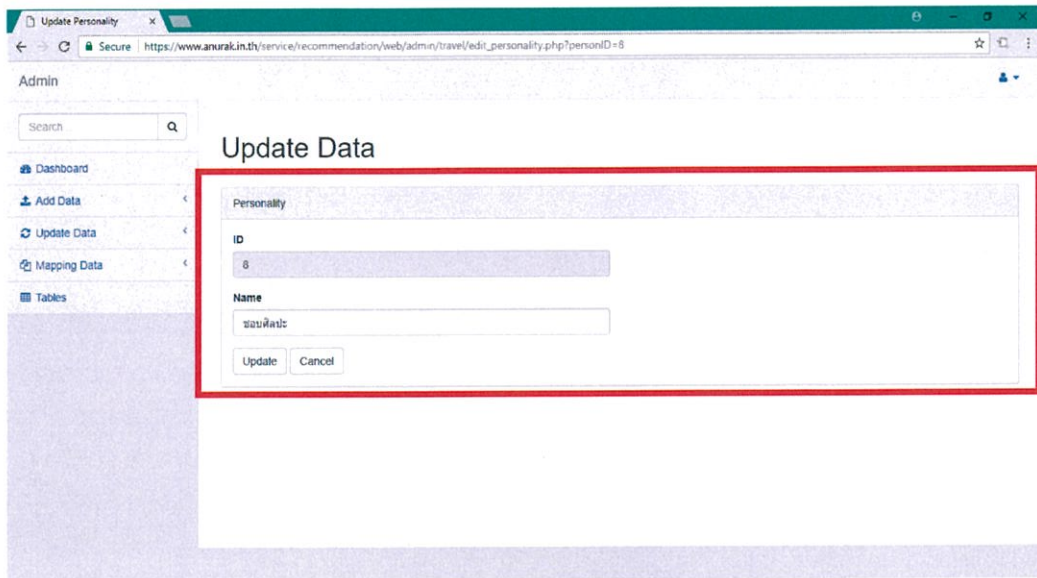
ภาพที่ 4.12 หน้าเว็บสำหรับการแก้ไขข้อมูล

กดที่ Edit ตรงคำที่ต้องการแก้ไข ดังภาพที่ 4.13



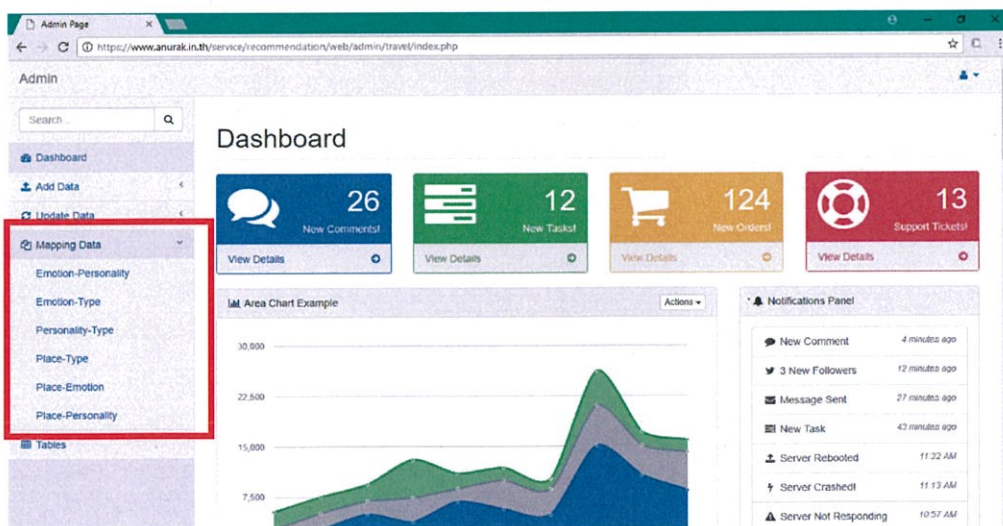
ภาพที่ 4.13 คลิกที่ Edit ตรงคำที่ต้องการแก้ไข

กรอกค่าที่ต้องการแก้ไขในช่องเดิมของค่านั้น แล้วกด Update เพื่อทำการแก้ไขข้อมูล
ในฐานข้อมูล ดังภาพที่ 4.14



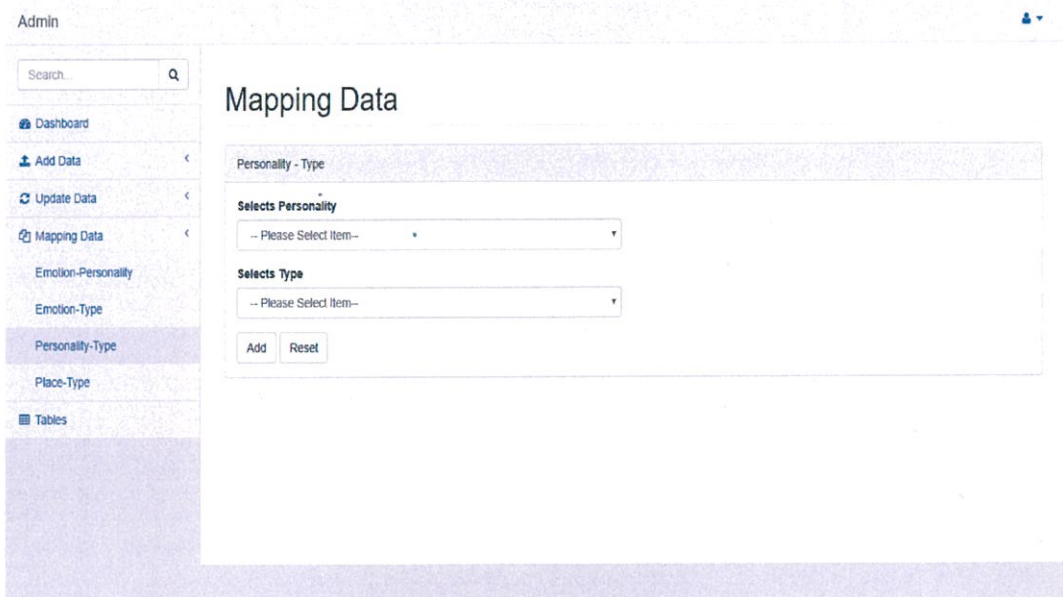
ภาพที่ 4.14 กรอกค่าใหม่ที่ต้องการแล้วคลิกที่ Update

การจับคู่ข้อมูล (Mapping Data) เป็นการจับคู่ข้อมูลทุกประเภทเข้าด้วยกัน (เป็นส่วนที่
นักวิจัยต้องการวิเคราะห์ ดังนั้นการทําส่วนนี้จึงเป็นข้อมูลที่ใช้ในการทดสอบการทำงานของระบบ
เท่านั้น) โดยมีคตที่ Mapping Data ที่ฝั่งซ้ายของหน้าเว็บเพจ จะปรากฏตัวเลือกเพิ่มเติมขึ้นมาดัง
ภาพที่ 4.15



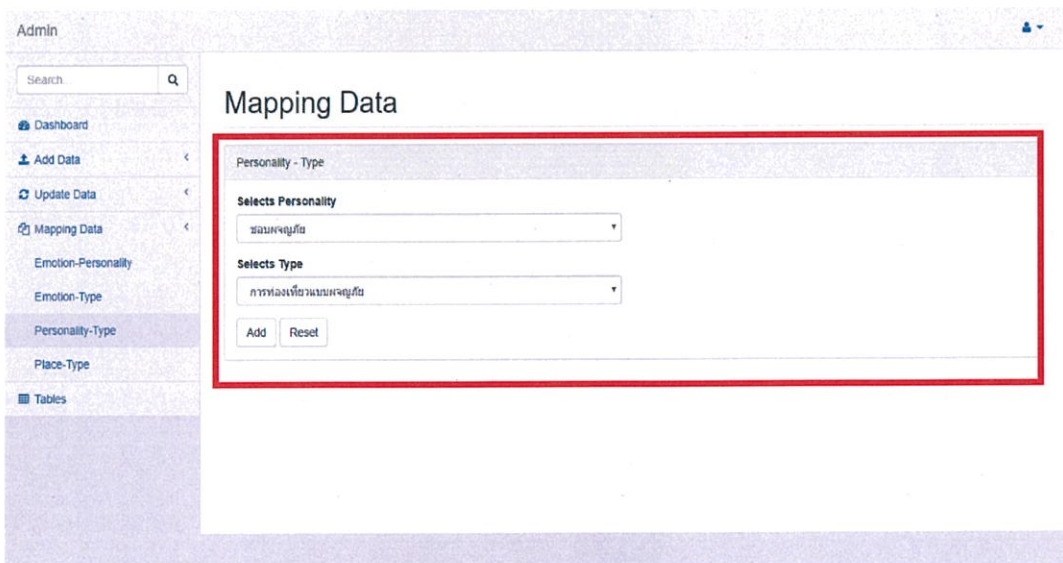
ภาพที่ 4.15 คลิกที่ Mapping Data

กตเลือกประเภทที่ต้องการจับคู่ ยกตัวอย่างเช่น สถานที่ที่ท่องเที่ยวเกี่ยวกับประเภทของการท่องเที่ยว ดังภาพที่ 4.16



ภาพที่ 4.16 หน้าเว็บสำหรับการจับคู่ข้อมูล

การจับคู่จะเลือกได้จากคำที่ได้เพิ่มไว้แล้ว หลังจากนั้นกดที่ Add เพื่อเพิ่มข้อมูลการจับคู่ลงในฐานข้อมูล ดังภาพที่ 4.17



ภาพที่ 4.17 เลือกคำที่ต้องการเพื่อจับคู่ แล้วกด Add เพื่อเพิ่มข้อมูลในฐานข้อมูล

การแสดงผลของข้อมูลทุกตาราง สามารถเลือกจากเมนูทางซ้ายมือของหน้าเว็บเพจ คลิกที่ตาราง (Table) จะได้ผลลัพธ์ดังภาพที่ 4.18

The screenshot shows a web application interface with a sidebar menu on the left and three data tables on the right. The sidebar menu includes a search bar and options: Dashboard, Add Data, Update Data, Mapping Data, and Tables. The main content area is titled 'All Tables' and displays three tables: Emotion, Personality, and Type.

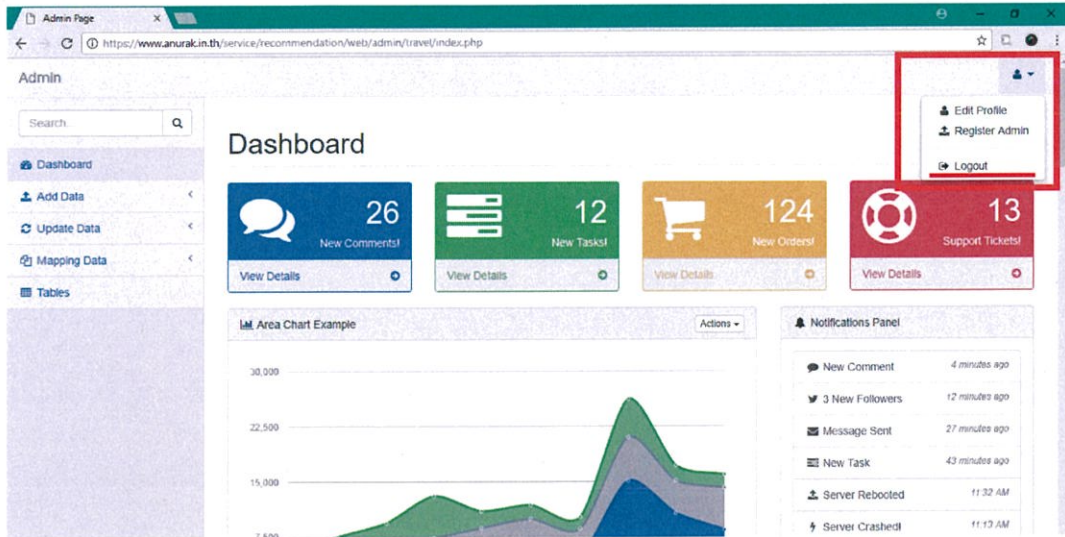
Emotion	
#	Emotion Name
1	ดีใจ
2	รัก
3	รัก
4	สนุกสนาน
5	ดีใจ
6	ประหลาดใจ
7	สับสน
8	เหน็ดเหนื่อย
9	สับสน
10	ไม่พอใจ
11	วิตกกังวล

Personality	
#	Personality Name
1	ปากไม่ดี
2	คลั่งแค้น
3	ขมขื่นขมขื่น
4	เมตตา
5	ก้าวร้าว
6	ทะเยอทะยาน
7	นาร้างคาว
8	ขมขื่นขมขื่น
9	ขมขื่นขมขื่น
10	กล้าหาญ
11	ใจเย็น
12	รสนิยม
13	รักสงบ
14	รักสงบ

Type	
#	Type Name
1	การท่องเที่ยวเชิงนิเวศ
2	การท่องเที่ยวเชิงนิเวศทางทะเล
3	การท่องเที่ยวเชิงนิเวศวิทยา
4	การท่องเที่ยวเชิงเกษตร
5	การท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์
6	การท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์
7	การท่องเที่ยวงานศิลปกรรมและประเพณี
8	การท่องเที่ยวชมวิถีชีวิตในชนบท
9	การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ
10	การท่องเที่ยวเชิงศึกษาศึกษา
11	การท่องเที่ยวเชิงศาสนา
12	การท่องเที่ยวเพื่อศึกษากฎหมายวัฒนธรรมกลุ่มน้อย
13	การท่องเที่ยวเชิงกีฬา

ภาพที่ 4.18 การแสดงผลข้อมูลทั้งหมดออกมาในรูปแบบตาราง

การออกจากระบบ กดที่สัญลักษณ์  ทางด้านบนขวา หลังจากนั้นคลิกที่ Logout ดังภาพที่ 4.19

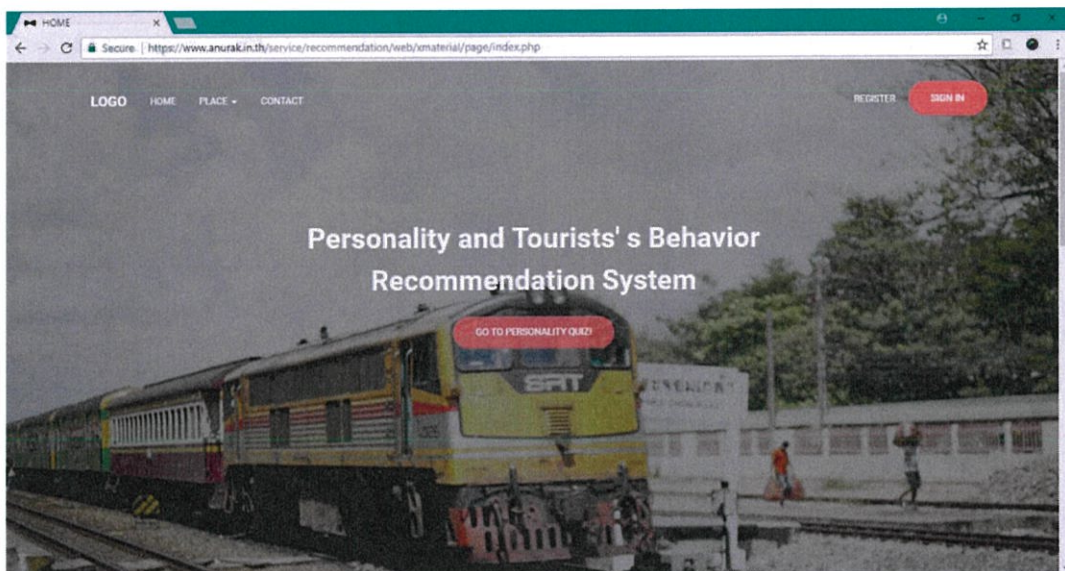


ภาพที่ 4.19 การออกจากระบบ

4.2 ระบบแนะนำการท่องเที่ยวเฉพาะบุคคล

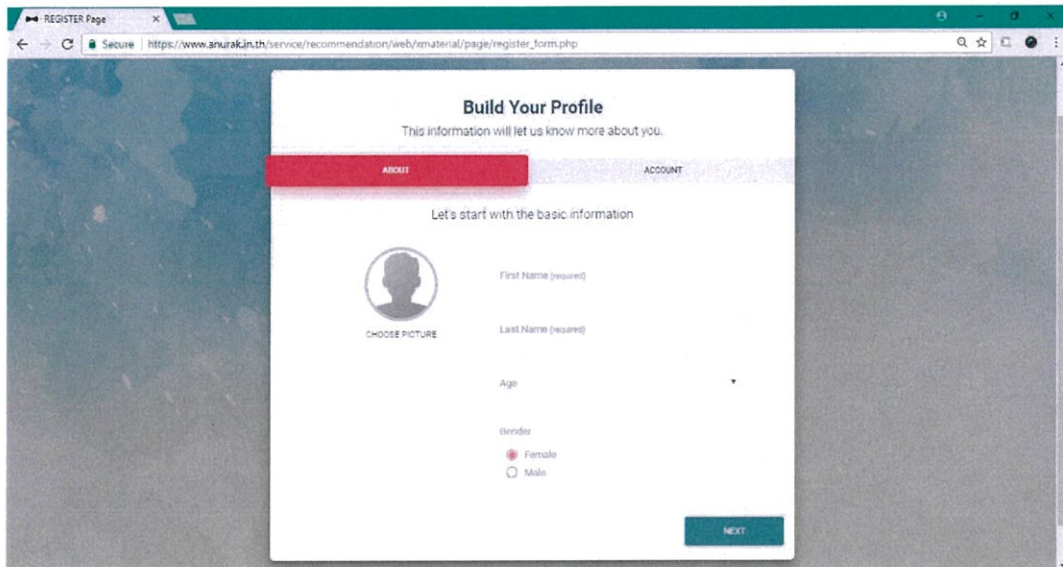
ในส่วนนี้จะ เป็นเว็บสำหรับผู้ใช้งาน (User) เข้าใช้งานผ่านโปรแกรมอินเทอร์เน็ตเว็บเบราว์เซอร์ เช่นเดียวกับเว็บจัดการข้อมูล โดยมีการทำงานของเว็บดังต่อไปนี้

หน้าแรก (Index) แสดงเป็นอันดับแรกเมื่อเข้ามายังระบบนี้ ดังภาพที่ 4.20



ภาพที่ 4.20 หน้าแรกของระบบแนะนำการท่องเที่ยวเฉพาะบุคคล

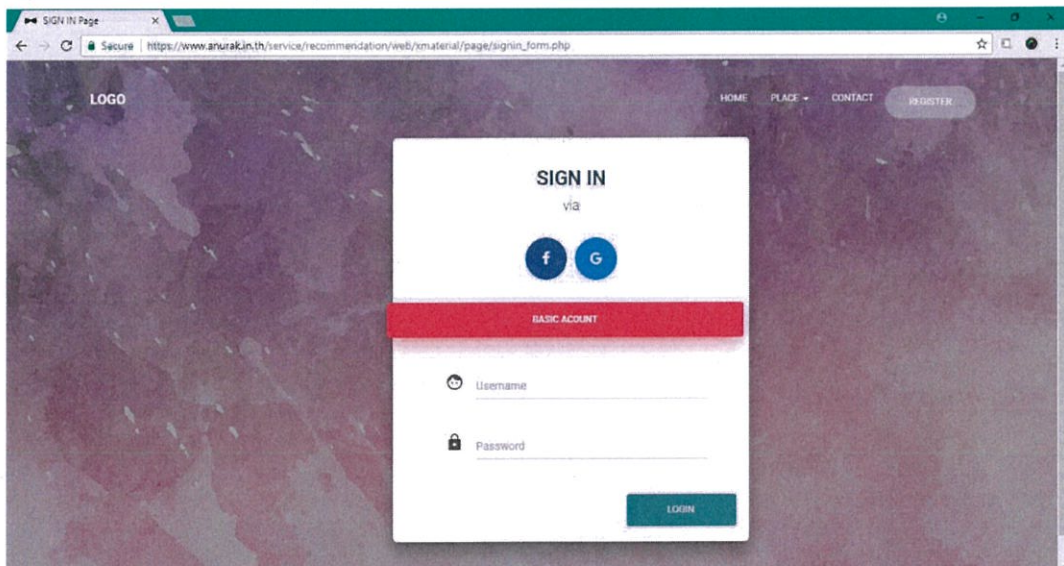
การสมัครสมาชิก ผู้ใช้งานสามารถสมัครสมาชิกกับระบบนี้ เพื่อทำแบบทดสอบ บุคลิกภาพ หาสถานที่ท่องเที่ยวเฉพาะบุคคล ดังภาพที่ 4.21



ภาพที่ 4.21 หน้าเว็บสำหรับการสมัครสมาชิก

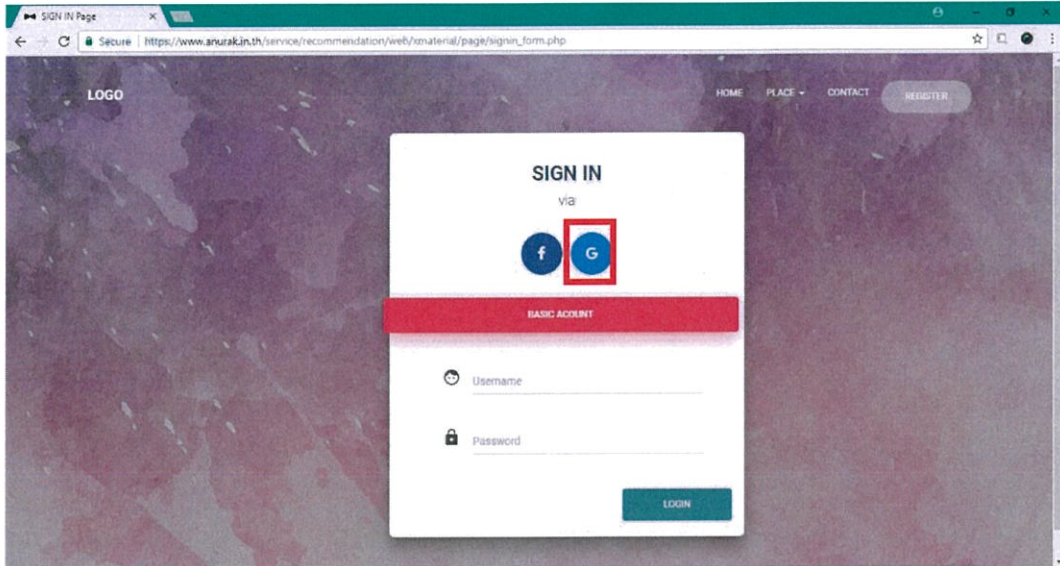
การเข้าสู่ระบบ ผู้ใช้งานสามารถเข้าสู่ระบบได้ 2 แบบดังนี้

1) ใช้บัญชีผู้ใช้งานที่สมัครไว้กับระบบนี้ โดยกรอก Username และ Password เพื่อเข้าใช้งาน ดังภาพที่ 4.22



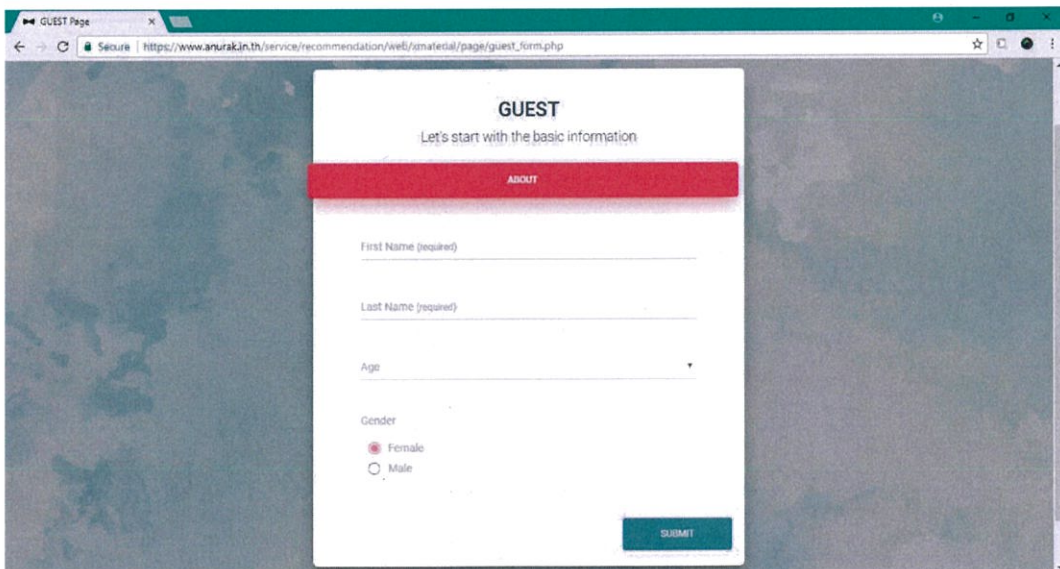
ภาพที่ 4.22 หน้าเว็บสำหรับการเข้าสู่ระบบ

2) การเข้าใช้งานแบบไม่ต้องการสมัครสมาชิก ทำได้โดยการเข้าใช้งานในแบบผู้ใช้งานทั่วไป โดยกดที่สัญลักษณ์  ในหน้าเว็บการเข้าสู่ระบบ ดังภาพที่ 4.23



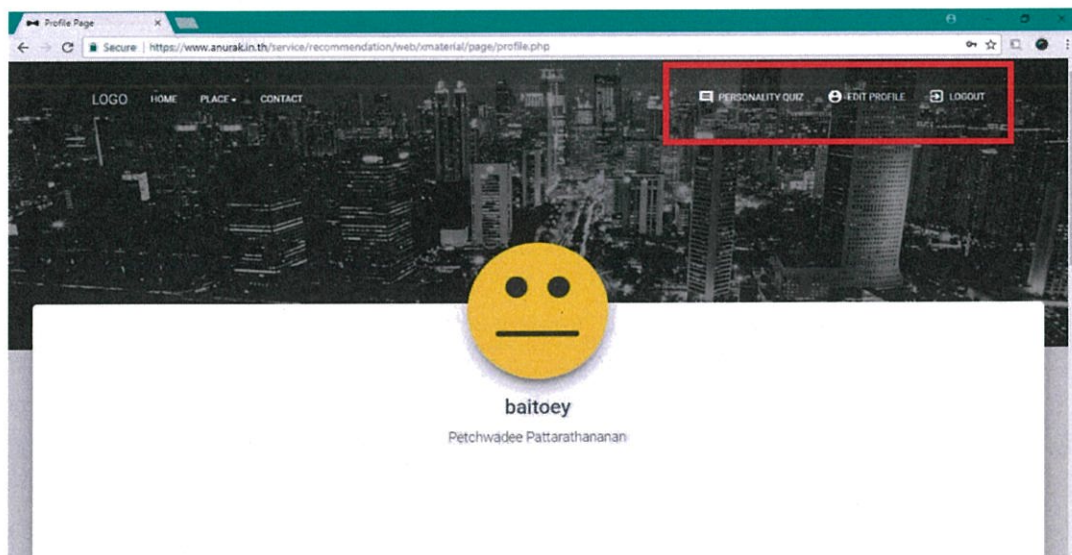
ภาพที่ 4.23 การเข้าสู่ระบบแบบผู้ใช้งานทั่วไป โดยไม่ต้องการสมัครสมาชิก

เมื่อเข้าสู่หน้าการเข้าสู่ระบบแบบผู้ใช้งานทั่วไปแล้ว ระบบจะให้กรอกชื่อ - นามสกุล เพศ อายุ เพื่อทำการเข้าใช้งาน ดังภาพที่ 4.24



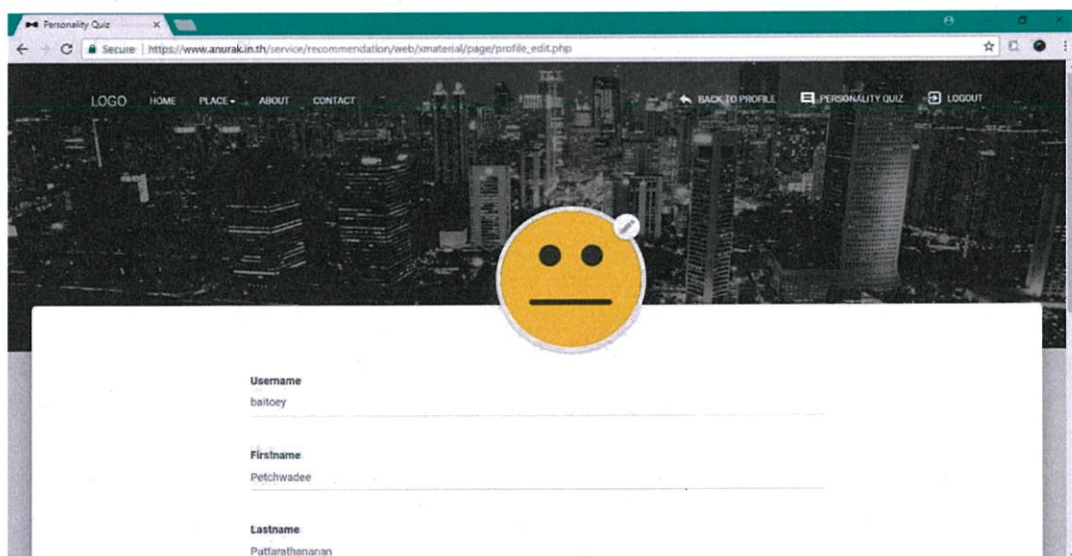
ภาพที่ 4.24 หน้าเว็บสำหรับการเข้าสู่ระบบแบบผู้ใช้งานทั่วไป

หลังจากผู้ใช้งานทำการเข้าสู่ระบบแบบสมาชิกเรียบร้อยแล้ว จะเข้าสู่หน้าโปรไฟล์ (Profile) โดยจะประกอบไปด้วยตัวเลือกการทำงานต่างๆ ที่สามารถเลือกได้จากเมนูด้านบนขวา ดังภาพที่ 4.25



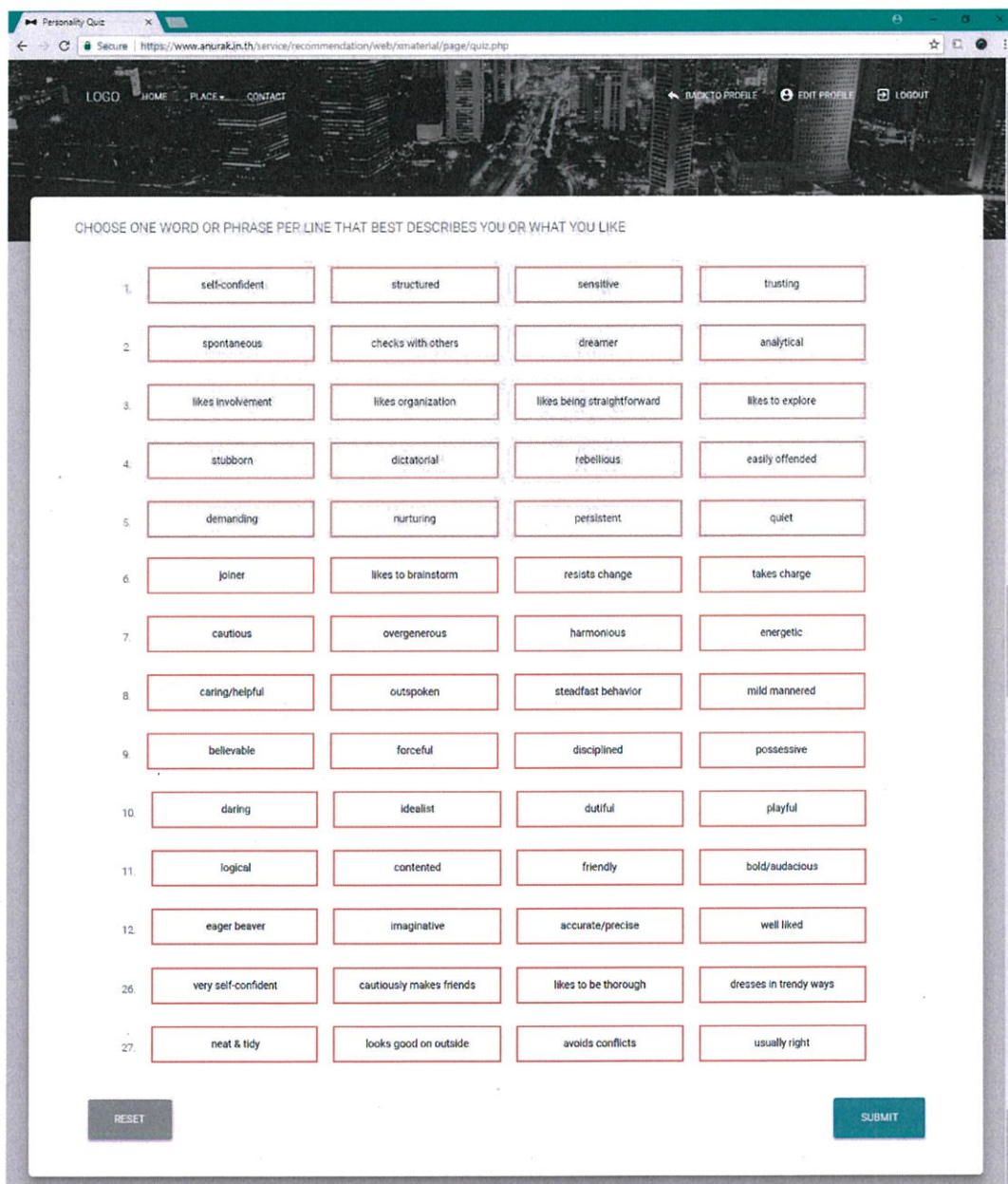
ภาพที่ 4.25 หน้าโปรไฟล์หลังจากการเข้าสู่ระบบเรียบร้อยแล้ว

การแก้ไขข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้งาน กดที่ Edit Profile จากด้านบนขวาของหน้าโปรไฟล์ หลังจากนั้นจะเข้าสู่หน้าแก้ไขข้อมูลส่วนตัว ดังภาพที่ 4.26



ภาพที่ 4.26 หน้าเว็บสำหรับแก้ไขข้อมูลส่วนตัว

การทำแบบทดสอบบุคลิกภาพ เพื่อให้ทราบว่าผู้ใช้งานมีบุคลิกภาพอย่างไร เพื่อไปทำการวิเคราะห์หาสถานที่ท่องเที่ยวที่เหมาะสมให้ ทำได้โดยกดที่ Personality Quiz จากด้านบนขวาของหน้าโปรไฟล์ หลังจากนั้นจะเข้าสู่หน้าเว็บเพจสำหรับทดสอบบุคลิกภาพ ซึ่งในแต่ละข้อให้เลือกคำที่คิดว่าตรงกับตนเองมากที่สุด ซึ่งมีทั้งหมด 27 ข้อ เมื่อกดเลือกคำตอบครบทุกข้อแล้ว กด Submit เพื่อส่งคำตอบไปยังระบบ ผู้ใช้งานสามารถทำแบบทดสอบนี้ได้เพียงครั้งเดียวเท่านั้น ดังภาพที่ 4.27



ภาพที่ 4.27 หน้าแบบทดสอบบุคลิกภาพ

ผลลัพธ์การแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวเฉพาะบุคคล ดังภาพที่ 4.28



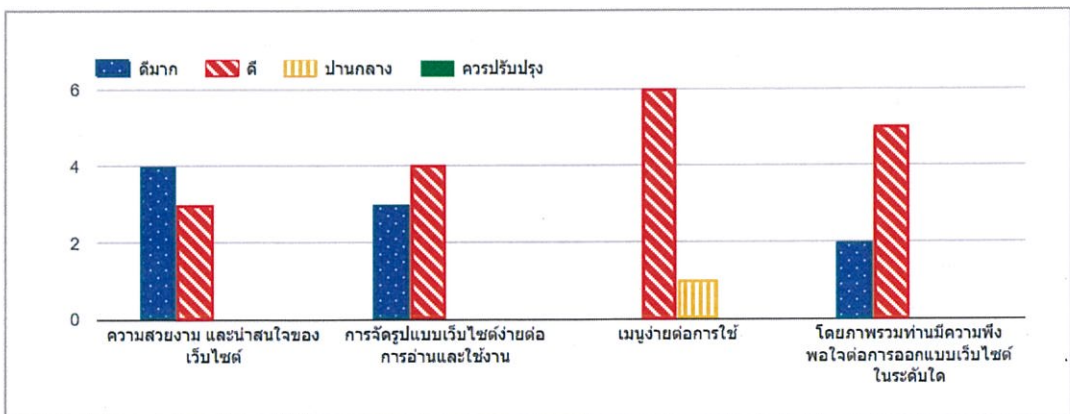
ภาพที่ 4.28 หน้าผลลัพธ์ของสถานที่ท่องเที่ยวที่ระบบทำการแนะนำให้

การออกจากระบบ ทำได้โดยกดที่ Logout จากด้านบนขวาของหน้าโปรไฟล์หรือหน้าผลลัพธ์ หลังจากนั้นจะออกจากระบบแล้วกลับไปสู่หน้าแรก

4.3 ความพึงพอใจของผู้ใช้งานระบบ (User Satisfaction)

หลังจากมีการให้ผู้ใช้ได้ทดสอบใช้งานระบบแนะนำการท่องเที่ยวเฉพาะบุคคลและได้มีการให้ผู้ใช้งานได้ประเมินความพึงพอใจ ซึ่งมีผลลัพธ์โดยแบ่งเป็นด้านต่าง ๆ ดังนี้

1) ด้านการออกแบบและการจัดรูปแบบ (Design)

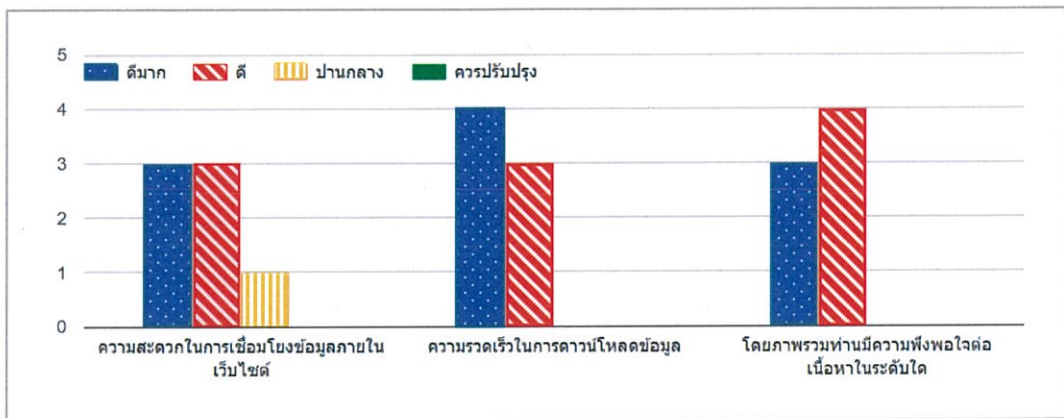


ภาพที่ 4.29 ความพึงพอใจของผู้ใช้งานในด้านการออกแบบและการจัดรูปแบบ

จากแผนภูมิแท่งภาพที่ 4.29 แสดงให้เห็นถึงความพึงพอใจของผู้ใช้งานในด้านการออกแบบและการจัดรูปแบบ โดยมีรายละเอียดดังนี้

- ความสวยงามและน่าสนใจของเว็บไซต์ อยู่ในระดับดีถึงดีมาก
- การจัดรูปแบบเว็บไซต์ง่ายต่อการอ่านและใช้งาน อยู่ในระดับดีถึงดีมาก
- เมินูง่ายต่อการใช้ อยู่ในระดับพอใช้ถึงดี
- โดยภาพรวมมีความพึงพอใจต่อการออกแบบเว็บไซต์ อยู่ในระดับดีถึงดีมาก

2) ด้านเนื้อหา (Content)



ภาพที่ 4.30 ความพึงพอใจของผู้ใช้งานในด้านเนื้อหา

จากแผนภูมิแท่งภาพที่ 4.30 แสดงให้เห็นถึงความพึงพอใจของผู้ใช้งานในด้านเนื้อหา โดยมีรายละเอียดดังนี้

- ความสะดวกในการเชื่อมโยงข้อมูลภายในเว็บไซต์ อยู่ในระดับปานกลางถึงดีมาก
- ความรวดเร็วในการดาวน์โหลดข้อมูล อยู่ในระดับดีถึงดีมาก
- โดยภาพรวมมีความพึงพอใจต่อเนื้อหา อยู่ในระดับดีถึงดีมาก

บทที่ 5

บทสรุปและวิจารณ์ผลการดำเนินงาน

5.1 บทสรุปปริญญานิพนธ์

การพัฒนาระบบแนะนำการท่องเที่ยวเฉพาะบุคคลในรูปแบบเว็บไซต์ เพื่อช่วยในการตัดสินใจเลือกสถานที่ท่องเที่ยว โดยนำเรื่องของบุคลิกภาพมาช่วยในการวิเคราะห์หาสถานที่แนะนำให้แก่ผู้ใช้งานแต่ละบุคคล เพราะแต่ละบุคคลนั้นมีบุคลิกภาพ ความชอบหรือพฤติกรรมการท่องเที่ยวที่แตกต่างกันออกไป โดยระบบนี้จะให้ผู้ที่เข้ามาใช้งานทำแบบทดสอบบุคลิกภาพก่อนเพื่อทราบว่าผู้ใช้มีลักษณะเป็นคนอย่างไร หลังจากนั้นระบบจะแสดงสถานที่ท่องเที่ยวแนะนำให้แก่ผู้ใช้งาน จากผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานในด้านการออกแบบและการจัดรูปแบบภาพรวมอยู่ในระดับดีถึงดีมาก ในด้านเนื้อหาภาพรวมอยู่ในระดับดีถึงดีมาก แต่ความสะดวกในการเชื่อมโยงข้อมูลภายในเว็บไซต์ควรแก้ไขให้สะดวกต่อการใช้งานมากขึ้น และในส่วนของข้อเสนอแนะนั้น ผู้ใช้งานต้องการให้เพิ่มส่วนของเส้นทางการเดินทางเพิ่มเติมเข้าไป

5.2 ปัญหาที่พบในระหว่างการทำงาน

- 1) ขาดประสบการณ์ในการออกแบบและพัฒนาเว็บ ซึ่งทำให้การทำงานในช่วงแรกเป็นไปด้วยความล่าช้า
- 2) เอกสารวิจัยที่เกี่ยวข้องส่วนใหญ่เป็นภาษาอังกฤษ จึงยากต่อการทำความเข้าใจ
- 3) การเข้าใช้งานเซิร์ฟเวอร์ต้องเชื่อมต่อกับระบบอินเทอร์เน็ตโดยใช้สายแลน (LAN Cable) ในองค์กรเท่านั้น
- 4) ภาษาทางคอมพิวเตอร์บางชนิด เป็นภาษาที่ไม่เคยใช้งานมาก่อน จึงต้องใช้เวลาในการเรียนรู้เบื้องต้น
- 5) ต้องทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม บางครั้งมีการสื่อสารผิดพลาดที่ทำให้เข้าใจไม่ตรงกัน อาจทำให้การทำงานล่าช้าหรือทับซ้อนกัน

5.3 แนวทางการแก้ปัญหา

- 1) พยายามศึกษาตั้งแต่พื้นฐานการเขียนเว็บ ทำการทดลอง ใช้งานเป็นประจำจนรู้สึกคุ้นเคยกับคำสั่ง ทำให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้งานให้ตรงกับความต้องการ
- 2) ศึกษาหาความรู้จากอินเทอร์เน็ตเพิ่มเติม เมื่อเกิดความไม่เข้าใจหรือการทดลองแล้วไม่เป็นไปตามความต้องการ
- 3) มีการรายงานความคืบหน้าของงานที่ได้รับมอบหมายให้พี่ที่ดูแลในการทำงานอย่างสม่ำเสมอ

4) ปรึกษาขอคำแนะนำจากพี่ภายในห้องปฏิบัติการ หรือพี่ที่ดูแลในการทำงาน

5.4 ข้อเสนอแนะและแนวทางในการพัฒนา

สถานที่ท่องเที่ยวที่ระบบได้ทำการแนะนำนั้น ขึ้นอยู่กับการทำแบบทดสอบบุคลิกภาพ ซึ่งอาจจะทำให้ได้ผลลัพธ์ที่ยังไม่แม่นยำมากนัก เนื่องจากผู้ใช้งานมีความสนใจเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา โดยมีแนวทางการพัฒนาดังนี้

- 1) สามารถพัฒนาให้ระบบมีการเรียนรู้พฤติกรรมของผู้ใช้งาน หรือการนำปัจจัยอื่นๆ เช่น อายุ และเพศเข้ามาร่วมในการวิเคราะห์ เพื่อให้เกิดความแม่นยำที่มากขึ้น
- 2) สามารถนำแนวทางนี้ไปพัฒนาให้กับระบบอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพให้มากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- [1] ภาษาเอชทีเอ็มแอล. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก :
https://www.hellomyweb.com/course/html/intro_html/. (วันที่ค้นข้อมูล : 18 เมษายน 2561).
- [2] ภาษาพีเอชพี. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก :
<http://php-website-php.blogspot.com/2012/12/php.html?m=1>. (วันที่ค้นข้อมูล : 18 เมษายน 2561).
- [3] ภาษาเอสคิวแอล. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก :
www.mindphp.com/คู่มือ/73-คืออะไร/2088-sql-คืออะไร.html
www.doesystem.com/bbe52fb977bce865dfcff6a3d1b0ab2b/SQL-คืออะไร.html
<http://supaporn-raksalam.blogspot.com/2011/09/data-control-language-dcl.html>. (วันที่ค้นข้อมูล : 18 เมษายน 2561).
- [4] ภาษาจาวาสคริปต์. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก :
<https://sites.google.com/site/script059/extra-credit>. (วันที่ค้นข้อมูล : 18 เมษายน 2561).
- [5] ภาษาซีเอสเอส. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก :
http://www.enjoyday.net/webtutorial/css/css_chapter01.html. (วันที่ค้นข้อมูล : 18 เมษายน 2561).
- [6] การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก :
www.arts.chula.ac.th/journal/index.php/ljsj/article/view/74/66.html. (วันที่ค้นข้อมูล : 28 พฤศจิกายน 2560).

เอกสารอ้างอิง (ต่อ)

- [7] ความหมายของการท่องเที่ยว. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก :
http://www.research-system.siam.edu/images/independent/Factors_Affecting_Tourist_Behavior_at_Amphawa_Floating_Market_Samut_Songkhram_Province/10._Chapter_2.pdf. (วันที่ค้นข้อมูล : 28 พฤศจิกายน 2560).
- [8] องค์ประกอบของการท่องเที่ยว. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก :
http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Eco_Pla_Man/Piyawan_K.pdf. (วันที่ค้นข้อมูล : 28 พฤศจิกายน 2560).
- [9] รูปแบบการท่องเที่ยวในประเทศไทย. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก :
<https://tourismatbuu.wordpress.com/ความรู้เบื้องต้นการท่องเที่ยว/รูปแบบการท่องเที่ยว/>.html. (วันที่ค้นข้อมูล : 28 พฤศจิกายน 2560).
- [10] ความหมายของบุคลิกภาพ. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก :
<https://www.slideshare.net/mringmring/ss-14329392>. (วันที่ค้นข้อมูล : 28 พฤศจิกายน 2560).
- [11] The 5 Factor Model คืออะไร. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก :
https://th.wikipedia.org/wiki/ลักษณะบุคลิกภาพใหญ่_5_อย่าง.html. (วันที่ค้นข้อมูล : 28 พฤศจิกายน 2560).
- [12] What Color is Your Personality. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก :
<https://www.quia.com/pages/dkacher/page32>. (วันที่ค้นข้อมูล : 28 พฤศจิกายน 2560).

ภาคผนวก ก
โปสเตอร์



สหกิจศึกษา ปีการศึกษา 2560

ระบบแนะนำการท่องเที่ยวเฉพาะบุคคล Personality and Tourist's Behavior Recommendation System

ชื่อนักศึกษา : นางสาวเพชรวิดี ภัทรชนานันท์ อาจารย์ที่ปรึกษา : ผศ.ดร.สุธีรา พันธุ์ิธีรานุรักษ์
สาขาวิชาวิศวกรรมสารสนเทศ คณะวิศวกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

บทคัดย่อ

ประเทศไทยเป็นประเทศที่มีสถานที่ท่องเที่ยวที่หลากหลาย การท่องเที่ยวในประเทศไทยเติบโตขึ้นอย่างมาก และสามารถสร้างรายได้ให้แก่ประเทศไทยได้ไม่น้อยซึ่งในโครงการนี้แสดงให้เห็นว่านักท่องเที่ยวมีบุคลิกภาพ ความชอบ หรือพฤติกรรมการท่องเที่ยวที่แตกต่างกันออกไป จึงได้มีการพัฒนาเว็บแนะนำการท่องเที่ยวเฉพาะบุคคล โดยนำปัจจัยเรื่องบุคลิกภาพมาทำการวิเคราะห์ เพื่อช่วยในการตัดสินใจเลือกสถานที่ท่องเที่ยว และเพิ่มความพึงพอใจให้แก่ผู้เที่ยงนักท่องเที่ยว

การทำงานของระบบ

ระบบนี้จะมีการใช้งานอยู่ 2 ลักษณะ คือ การเข้ามาหาข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยวตามปกติ และการหาสถานที่ท่องเที่ยวตามบุคลิกภาพ โดยจะมีการเข้าสู่ระบบ 2 แบบ คือการสมัครสมาชิกกับระบบ (Member) และการเข้าสู่ระบบแบบกวด (Guest) ระบบจะให้ผู้ใช้ที่แบบทดสอบบุคลิกภาพเพื่อทราบว่าผู้ใช้มีบุคลิกภาพแบบไหน เมื่อทำทดสอบแล้วระบบจะแสดงผลลัพท์เป็นสถานที่ท่องเที่ยวให้ผู้ใช้ซึ่งงานดูผลลัพท์แล้วจะมีการให้ผู้ใช้ประเมินความพอใจหรือแสดงข้อเสนอแนะเพื่อนำผลครั้งนี้ไปปรับปรุงระบบต่อไป

กระบวนการทำงานของระบบแนะนำการท่องเที่ยวเฉพาะบุคคล

ผลการวิจัย (ต่อ)

- หน้าเพจผลลัพท์ของสถานที่ท่องเที่ยวที่แนะนำ

- ผลลัพท์ความพึงพอใจของผู้ใช้

- ด้านการออกแบบและการจัดรูปแบบ (Design)

- ด้านเนื้อหา (Content)

วัตถุประสงค์

1. เพื่อแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวตามลักษณะนิสัย (Personality) ของแต่ละบุคคล
2. เพิ่มประสิทธิภาพในตัดสินใจการเลือกสถานที่ท่องเที่ยวให้ตรงตามความชื่นชอบ
3. ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ เป็นการเพิ่มมูลค่าให้กับการท่องเที่ยว ก่อให้เกิดการกระตุ้นเศรษฐกิจด้านการท่องเที่ยว
4. เสริมสร้างเครือข่ายเพื่อการอนุรักษ์และเผยแพร่ข้อมูล

ผลการวิจัย

- หน้าเพจหลักของเว็บจัดการข้อมูล (Backend)

- หน้าเพจหลักของระบบแนะนำการท่องเที่ยวเฉพาะบุคคล

- หน้าเพจสำหรับการทำแบบทดสอบบุคลิกภาพ

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ได้รับความรู้เกี่ยวกับกระบวนการการทำงานด้านที่ปรึกษาและศิลปวัฒนธรรม
2. ได้ฝึกฝนการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์
3. ได้ฝึกการทำงานร่วมกับผู้อื่น การมีระเบียบวินัยตรงต่อเวลา มีความรับผิดชอบในหน้าที่ของตนเอง

เทคโนโลยีที่ใช้

- HTML
- PHP
- SQL
- CSS
- JavaScript

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ นักวิจัยและผู้ช่วยนักวิจัยห้องปฏิบัติการ LST จากทาง NECTEC ที่ให้ความช่วยเหลือและดูแลเป็นอย่างดี และขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษา ผศ.ดร.สุธีรา พันธุ์ิธีรานุรักษ์ ที่คอยให้คำแนะนำ รับผิดชอบและช่วยเหลือปัญหาต่างๆ และท้ายที่สุดขอขอบคุณครอบครัวที่คอยให้กำลังใจเสมอมา

ภาพที่ ก.1 โปสเตอร์