

โครงการออกแบบสื่อแอปพลิเคชันสำหรับการท่องเที่ยว ภายในชุมชนเกาะเกร็ด สรรเพชญ ขอฟิ่งกลาง¹, นราทัศน์ ประมวลสุข²

¹สาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เพื่องานสถาปัตยกรรม คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

บทคัดย่อ

เกาะเกร็ดเป็นแหล่งท่องเที่ยว ของจังหวัดนนทบุรีที่ยังไม่ค่อยได้รับการพัฒนาทำให้นักท่องเที่ยวที่เดินทางมายังเกาะเกร็ดไม่ทราบถึงสถานที่ท่องเที่ยวในชุมชนเกาะเกร็ด แต่ในปัจจุบันรัฐบาลได้ให้ความสำคัญด้านการท่องเที่ยวมากขึ้น

ในการนำเสนอข้อมูลชุมชนเกาะเกร็ด เป็นเพียงส่วนหนึ่งของการศึกษาการออกแบบสื่อแอปพลิเคชัน เพื่อเผยแพร่ข้อมูลด้านการท่องเที่ยวของชุมชนเกาะเกร็ดให้แก่ผู้ที่สนใจ ที่มีความต้องการเข้ามาเที่ยวชมในชุมชนเกาะเกร็ด แล้วจึงวิเคราะห์ปัญหาของพื้นที่ โดยวิธีการศึกษาจะเก็บข้อมูลจากการสำรวจทางกายภาพในพื้นที่ และได้ศึกษาข้อมูลการออกแบบแอปพลิเคชัน ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญการออกแบบโมบายแอปฯ ข้อมูลจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อสรุปรูปแบบการออกแบบแอปฯ สำหรับการท่องเที่ยวในชุมชนเกาะเกร็ด

โดยผลที่ได้มีดังนี้ 1) ผลจากการสำรวจทางกายภาพในพื้นที่ พบว่าเป็นพื้นที่ที่ขาดสื่อประชาสัมพันธ์ต่างๆ และในพื้นที่บางส่วนคนรู้จักน้อย 2) จากการศึกษา พบว่าประชากรส่วนใหญ่ใช้ Android มากกว่า IOS และได้ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการใช้งานแอปฯบนสมาร์ตโฟน 3) จากแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญให้คำแนะนำในการออกแบบแอปพลิเคชัน เช่น การเลือกใช้ขนาดตัวอักษร ฟอนต์ การใช้โทนสี

ผลของการวิจัยสรุปได้ว่า การออกแบบแอปฯสำหรับการท่องเที่ยวช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวในชุมชนเกาะเกร็ดได้ดีมากขึ้น และจะทำงานระบบปฏิบัติการ Android ในแอปพลิเคชันมีหน้าจำนวน 80 หน้า 75 หัวข้อ และมีขนาดไฟล์ 35.28 MB

คำสำคัญ : การประยุกต์, กลยุทธ์การตลาด, ท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์, สื่อแอปพลิเคชัน

บทนำ

ชุมชนเกาะเกร็ดนั้นได้มีแหล่งท่องเที่ยวที่หลากหลายบางที่อาจจะอยู่ลึกทำให้คนเข้าไปไม่ถึง และไม่ทราบว่ามีการตั้งอยู่ ปัจจุบันชุมชนเกาะเกร็ด ได้มีบางองค์กรเข้ามาสนับสนุนเรื่องของการท่องเที่ยวแต่ก็ยังขาดสื่อออนไลน์ต่างๆที่จะได้รับรู้ข้อมูลภายในเกาะเกร็ดก่อนที่เราจะมาท่องเที่ยวปัจจุบันทางรัฐบาลของประเทศได้ให้ความสำคัญเกี่ยวกับทางด้านการท่องเที่ยวจึงได้เข้ามาช่วยในการเสริมสร้างขีดความสามารถในการแข่งขัน เพื่อช่วงชิงส่วนแบ่งตลาดท่องเที่ยวทั่วโลกโดยเฉพาะประเทศในแถบเอเชียและอาเซียนต่างกำหนดกลยุทธ์ทางการตลาด เพื่อดึงนักท่องเที่ยวทั่วโลกเข้ามาท่องเที่ยวในประเทศตนเพิ่มมากขึ้น ดังนั้นการกำหนดยุทธศาสตร์การพัฒนาของประเทศจึงได้มีการบูรณาการงานด้านการท่องเที่ยวเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาเศรษฐกิจ ซึ่งหากประเทศมีแผนยุทธศาสตร์การพัฒนาประเทศที่ชัดเจนบนพื้นฐานเศรษฐกิจที่เข้มแข็ง และสามารถพัฒนาการท่องเที่ยวของตนให้เติบโตได้อย่างมั่นคงชุมชนเกาะเกร็ด จังหวัด นนทบุรี ตำบลเกาะเกร็ด เป็นพื้นที่ที่มีแม่น้ำเจ้าพระยาล้อมรอบ มีเนื้อที่ประมาณ 4.2 ตารางกิโลเมตร หรือ ประมาณ 2,625 ไร่ ตั้งอยู่ทางทิศใต้ของอำเภอปากเกร็ด

เนื่องจากอุปกรณ์สื่อสารได้รับความนิยมมากในปัจจุบัน คือโทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟน เพราะการพัฒนาความสามารถโทรศัพท์มือถือทำให้เข้าถึงแหล่งข้อมูลต่างๆ ได้ง่ายยิ่งขึ้น ทั้งนี้เป็นผลมาจากแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนที่พัฒนามากขึ้นเรื่อยๆ

ด้วยเหตุผลดังกล่าวจึงสนใจที่จะสร้างแอปพลิเคชันที่จะช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวในชุมชนเกาะเกร็ด เพราะยุคสมัยที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทกับผู้คนเป็นจำนวนมากตั้งแต่เด็กไปถึงผู้ใหญ่ต่างก็ให้ความสนใจ ถ้าพูดถึงโทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟนก็ต้องนึกถึงแอปพลิเคชันที่คอยอำนวยความสะดวกต่างๆให้กับผู้ใช้งาน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเผยแพร่ และประชาสัมพันธ์ข้อมูลด้านการท่องเที่ยวของชุมชนเกาะเกร็ดให้นักเรียน นักศึกษา ผู้ที่สนใจ และนักท่องเที่ยวได้รับรู้้อย่างแพร่หลาย

2. เพื่อสร้างสื่อแอปพลิเคชันที่จะทำให้ นักเรียน นักศึกษา ผู้ที่สนใจ และนักท่องเที่ยวที่มีความต้องการเข้ามาเที่ยวชมภายในชุมชนเกาะเกร็ดได้ทราบข้อมูลที่นำเสนอ และเข้าถึงสถานที่ต่างๆได้ง่ายยิ่งขึ้น

3. เพื่อลดระยะเวลาในการเข้าถึงข้อมูลประวัติความรู้ ร้านอาหาร ห้องพัก ภายในชุมชนเกาะเกร็ด

4. เพื่อสร้างแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ โดยนำเสนอผ่านโปรแกรมประยุกต์โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน

ระเบียบวิธีวิจัย

แนวทางในการศึกษาพื้นที่ชุมชนเกาะเกร็ด จังหวัด นนทบุรี จะใช้วิธีการวิจัยเชิงสำรวจ เพื่อศึกษาสภาพของชุมชนทั้งหมด ทำการศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับการออกแบบ และการสร้างแอปพลิเคชันบน

ระบบปฏิบัติการ Android จากนั้นจะทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์ของผู้ที่เชี่ยวชาญด้านแอปพลิเคชัน เพื่อนำมาสรุปผล

สำหรับลักษณะของพื้นที่ชุมชนเกาะเกร็ด จังหวัด นนทบุรี ตำบลเกาะเกร็ด เป็นพื้นที่ที่มีแม่น้ำเจ้าพระยาล้อมรอบ มีเนื้อที่ประมาณ 4.2 ตารางกิโลเมตร หรือ ประมาณ 2,625 ไร่ ตั้งอยู่ทางทิศใต้ของอำเภopakเกร็ดชุมชนเกาะเกร็ดนั้นความเจริญมาตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยาตอนปลาย เป็นทั้งชุมชนค้าขายและเป็นที่ตั้งด่านตรวจเรือต่างๆ ที่จะเดินทางผ่านมายังอยุธยา รวมถึงวัดวาอารามต่างๆ บนเกาะเกร็ดล้วนมีความสวยงาม และเป็นศิลปะสถาปัตยกรรมในสมัยอยุธยาทั้งสิ้น บนเกาะนั้นยังมีธรรมชาติที่สมบูรณ์ เน้นอาชีพไปทาง เกษตร พ่อค้า แม่ค้า ห้างพัก ร้านอาหาร ฯลฯ ต่อมาคือการขยายความของพื้นที่ชุมชนเกาะเกร็ด



ภาพที่ 1 แผนที่ชุมชนเกาะเกร็ด

ที่มา : <http://www.dpu.ac.th/dpuplace/เกาะเกร็ด.html>

ที่ตั้ง และอาณาเขตของโครงการ

ทิศเหนือ ติดกับตำบลคลองพระอุดมโดยมีแม่น้ำเจ้าพระยากั้นกลาง

ทิศใต้ ติดกับตำบลท่าอิฐโดยมีแม่น้ำเจ้าพระยากั้นกลาง

ทิศตะวันออก ติดกับตำบลปากเกร็ดโดยมี

แม่น้ำเจ้าพระยากั้นกลาง

ทิศตะวันตก ติดกับตำบลอ้อมเกร็ดโดยมี

แม่น้ำเจ้าพระยากั้นกลาง

องค์การบริหารส่วนตำบลเกาะเกร็ด

แบ่งเป็น 7 หมู่บ้าน โดยอยู่ในเขตองค์การ

บริหารส่วนตำบลเกาะเกร็ด ทุกหมู่บ้าน ดังนี้

หมู่ที่ 1 ชื่อบ้านลัดเกร็ด

หมู่ที่ 2 ชื่อบ้านศาลากุลนอก

หมู่ที่ 3 ชื่อบ้านศาลากุลใน

หมู่ที่ 4 ชื่อบ้านคลองสระน้ำอ้อย

หมู่ที่ 5 ชื่อบ้านท่าน้ำ

หมู่ที่ 6 ชื่อบ้านเสาชงทอง

หมู่ที่ 7 ชื่อบ้านโองอ่าง

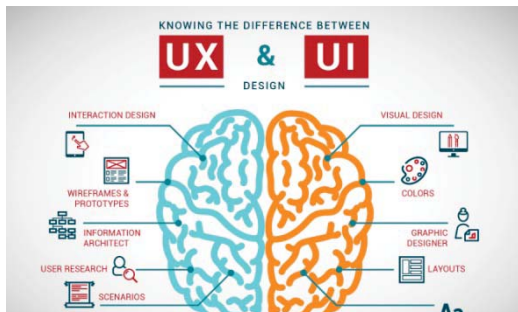
สำหรับขั้นตอนการออกแบบและพัฒนาจนเป็นแอปพลิเคชัน ควรเริ่มจากการสรุปว่าจะสร้างแอปพลิเคชันบนระบบ Android หรือ ios ผู้วิจัยเลือกทำระบบ Android เนื่องจากมีผู้ใช้งานอยู่ถึง 85.9% จึงเห็นสมควร



ภาพที่ 2 ภาพแสดงกราฟเปรียบเทียบ

ที่มา : <http://longtunman.com/10152>

หลังจากสรุปผลได้สิ่งต่อมาคือการศึกษาเพิ่มเติมในเรื่องการออกแบบและลักษณะของผู้ใช้งาน สมาร์ทโฟน หรือที่เรียกว่า UX และ UI UX ย่อมาจาก User Experience คือประสบการณ์ของผู้ใช้งาน ต่อการใช้งานของผู้ใช้งานและการเข้าถึง UI ย่อมาจาก User Interface คือสิ่งที่ผู้ใช้งานมองเห็นผ่านอุปกรณ์ทำงาน หรือหน้าจอผู้ใช้



ภาพที่ 3 ภาพแสดง User Experience ต่างจาก User Interface
ที่มา :<https://www.tcdconnect.com/content/10582/>

เมื่อเข้าใจกระบวนการทั้งหมด ต่อมาคือศึกษาโปรแกรมที่จะใช้ในการออกแบบแอปพลิเคชันโดยใช้โปรแกรม Adobe XD ในการออกแบบหน้าแอปพลิเคชัน Adobe XD เป็นโปรแกรมที่ดีในการออกแบบแอปพลิเคชัน นอกจากนี้จะสามารถทำงานออกแบบได้แล้วยังสามารถทำการเชื่อมปุ่มต่างๆ เชื่อมไปยังหน้าอื่นๆที่เราได้ทำการออกแบบไว้ และยังสามารถแชร์ลิงค์ขึ้นเว็บไซต์ให้ผู้อื่นได้ทดลองใช้เพื่อนำมาปรับแก้ ส่วนต่อมาเป็น Adobe Photoshop ใช้ในการปรับแต่งรูปภาพที่เราจะนำมาใส่ไว้ในแอปพลิเคชัน และขั้นตอนรอง

สุดท้ายคือการนำเอางานที่ออกแบบเข้าโปรแกรม Android Studio ให้เป็นภาษา JAVA เป็นภาษาของ Android โดย Android Studio นั้นเป็นโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างแอปพลิเคชันด้วยการเขียนโค้ด หรือภาษา JAVA ในโปรแกรมทางโปรแกรมจะคำนวณและออกมาเป็นแอปพลิเคชันที่เราได้ใช้กัน แต่ Android Studio นั้นจะสามารถสร้างแอปพลิเคชันได้แต่ของ Android เท่านั้น



ภาพที่ 4 โปรแกรม Adobe XD
ที่มา :<https://www.subtraction.com/2018/05/15/adobe-xd-ten-million-and-zero/>



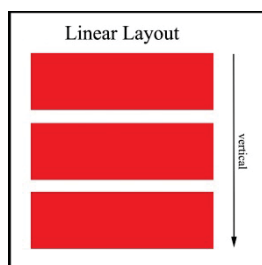
ภาพที่ 5 โปรแกรม Adobe Photoshop
ที่มา :<https://www.creativetools.se/software/2d-and-video-editing-software/adobe-creative-cloud/photoshop-cc>



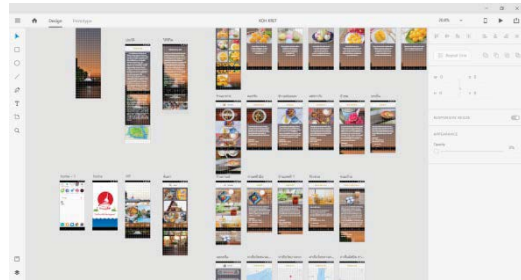
ภาพที่ 6 โปรแกรม Android Studio
ที่มา :<http://www.akexorcist.com/2015/01/how-to-use-android-studio.html>

สำหรับการเก็บข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์ กำหนดกลุ่มตัวอย่างจากผู้ที่มีความรู้ความเข้าใจ ในการออกแบบแอปพลิเคชัน หรืออาจารย์ใน รายวิชา ที่สอนเกี่ยวกับการสร้างแอปพลิเคชัน ผู้วิจัยได้ทำการสุ่มผู้ที่มีความรู้ด้านนี้ออกมา จำนวน 5 ท่าน โดยจะใช้ชุดคำถามเดียวกันทั้ง 5 ท่าน โดยใช้คำถามปลายเปิด เพื่อให้ผู้ทำแบบ สัมภาษณ์ได้ร่วมกันออกความคิดเห็น แล้วจึงนำ ความคิดเห็นทั้งหมดนำมาสรุปผล เพื่อใช้ในการ ดำเนินงานการออกแบบต่อไป

ขั้นตอนการลงมือออกแบบแอปพลิเคชัน จะต้องรู้ว่าจะใช้ Layout แบบไหนถึงจะเหมาะสม ผู้วิจัยใช้แบบ Vertical (จากบนลงล่าง) เพราะ เป็นที่นิยมใช้กันมากในปัจจุบันพอได้ Layout ก็ มาเริ่มส่วนของการออกแบบโดยจะทำการจัด วางภาพและข้อความลงไปในตัวโปรแกรม Adobe XD จนกระทั่งเสร็จสมบูรณ์ แล้วจึงทำ การทดสอบ



ภาพที่ 7 แสดง LinearLayout แบบ Vertical
ที่มา :<http://www.akexorcist.com/2015/01/how-to-use-android-studio.html>

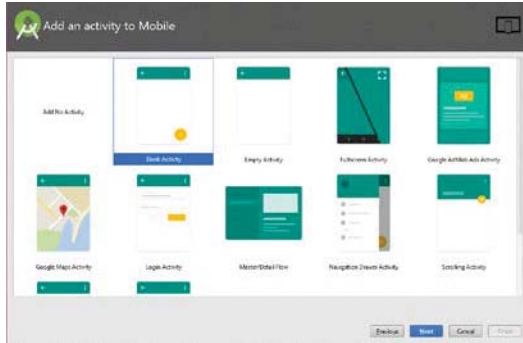


ภาพที่ 8 แสดงหน้าโปรแกรม Adobe XD

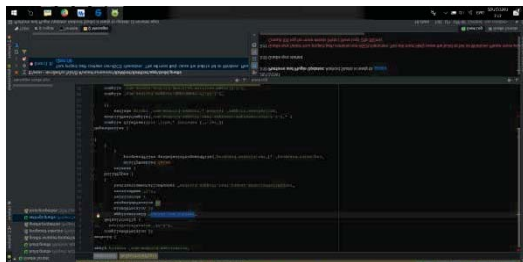


ภาพที่ 9 แสดงหน้าแอปพลิเคชันที่เสร็จสมบูรณ์

เมื่อทำการออกแบบและทดสอบเป็นที่เรียบร้อย ต่อมาคือการเขียนแอปพลิเคชันลงไป ในโปรแกรม Android Studio จนเสร็จแล้วจึง ทำการทดสอบอีกรอบให้แน่ใจ



ภาพที่ 10 แสดงการเลือกรูปแบบที่จะทำ



ภาพที่ 11 แสดงหน้าโปรแกรม Android Studio

ขั้นตอนสุดท้ายคือการอัปโหลดไฟล์ขึ้น Google Play โดยเราจะต้องทำการสมัครสมาชิกในส่วนของ Developer Console โดยจะต้องมีการเสียค่าใช้จ่ายบางส่วน จากนั้นให้เรานำไฟล์ .apk ที่ได้ทำไว้ใน Android Studio อัปโหลดขึ้นก็จะเป็นการเสร็จสมบูรณ์

ผลการวิจัย

1. ลักษณะทางกายภาพ และรูปแบบของชุมชนเกาะเกร็ด

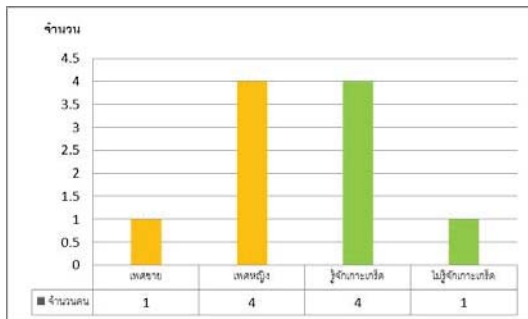
ลักษณะทางกายภาพของชุมชนเกาะเกร็ดมีลักษณะเป็นพื้นที่ราบต่ำล้อมรอบด้วยแม่น้ำเจ้าพระยา บริเวณพื้นที่ริมน้ำเป็นที่ลุ่มมากกว่าตอนกลาง พื้นที่ส่วนใหญ่มีลักษณะเป็นที่ราบน้ำท่วมถึง ทำให้พื้นที่ทั่วทั้งเกาะเป็นพื้นที่

ที่เหมาะสมสำหรับการทำเกษตรกรรม ดังจะเห็นได้ว่าการทำสวนไม้ผลไม้ยืนต้นอยู่ทั่วไป ผลไม้ที่นิยมปลูกได้แก่ กล้วย มะม่วง มะพร้าว ส้มโอ บริเวณส่วนกลางของเกาะเกร็ดแต่เดิมเป็นพื้นที่ปลูกข้าวเจ้า และพื้นที่บางส่วนที่เข้าถึงยาก หรือบางพื้นที่ไม่มีการประชาสัมพันธ์ ทำให้ประชาชนนักท่องเที่ยว ที่เข้าไปท่องเที่ยวในชุมชนเกาะเกร็ดนั้นส่วนมากจะเดินเที่ยวอยู่แค่หมู่ 1 กับหมู่ 7 เป็นส่วนใหญ่ แต่หมู่ 2 3 4 5 และ 6 นั้นจะไม่ค่อยมีนักท่องเที่ยวเข้าไปเพราะเนื่องจากไม่รู้ว่ามีกิจกรรมอะไรทำให้ประชาชน และนักท่องเที่ยวไม่เข้าไปเนื่องจากเกาะเกร็ดนั้นยังขาดสื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์ต่างๆ ผู้วิจัยจึงสังเกตเห็นข้อนี้ จึงได้ทำการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว โดยการออกแบบแอปพลิเคชันสำหรับการท่องเที่ยวในชุมชนเกาะเกร็ดขึ้นมา

2. สำหรับผลการวิเคราะห์จากแบบสัมภาษณ์ทั้งหมด จำนวน 5 ชุด เก็บข้อมูลวันที่ 25 เมษายน 2561 – 28 เมษายน 2561 โดยใช้เวลาประมาณ 4 วัน และได้รับการตอบกลับได้ทั้งหมด 100% โดยมีรายละเอียดหัวข้อที่สอบถามดังนี้ 1)อายุ 2)เพศ 3)ทำงานตำแหน่ง 4)ประสบการณ์ทำงานกี่ปี 5)คุณรู้จักเกาะเกร็ดหรือไม่ 6)ปัจจุบันคุณใช้โทรศัพท์รุ่นอะไร 7)คุณคิดว่าแอปพลิเคชันที่ช่วยในการท่องเที่ยวจำเป็นไหม 8)คุณคิดอย่างไรกับการสร้างแอปพลิเคชันที่ช่วยในการท่องเที่ยว 9)คุณคิดว่าแอปพลิเคชันท่องเที่ยวที่ดีต้องมีอะไรบ้าง อย่างน้อย 3 อย่าง 10)คุณคิดว่าเอกลักษณ์ของแอปพลิเคชันต้องเป็นอย่างไร 11)คุณคิดอย่างไรกับการใช้สีที่หลากหลายในแอปพลิเคชัน 12)คุณคิดว่าแอป

พลิกเคชันควรเน้นภาพ หรือข้อความมากกว่ากัน
13)แอปพลิเคชันแบบไหนที่จะทำให้คุณไม่อยาก
เข้าใช้งาน 14)เมื่อคุณใช้แอปพลิเคชันแล้วมักจะ
พบปัญหาอะไรมากที่สุด 15)ขอให้คุณแนะนำ 3
แอปพลิเคชันในเครื่องที่คุณชอบมากที่สุด

ผลที่ได้จากแบบสัมภาษณ์ สามารถนำมา
รวมและสรุปวิเคราะห์ตามหัวข้อได้ดังนี้โดยกลุ่ม
ที่เข้าไปสัมภาษณ์มีช่วงอายุตั้งแต่ 20 - 40 ปี



แผนภูมิที่ 1 แสดงจำนวนเพศและคนที่รู้จักเกาะ
เกร็ดเกาะ

7)แอปพลิเคชันที่ช่วยในการท่องเที่ยวมีความ
จำเป็น 8)การสร้างแอปพลิเคชันที่ช่วยในการ
ท่องเที่ยว นั้นจำเป็นโดยเฉพาะใช้แนะนำ
ท่องเที่ยว การเดินทาง บอกสถานที่ ที่พัก และ
ควรมีกิจกรรมที่ทำให้ผู้ใช้งานได้มีส่วนร่วม 9)
แอปพลิเคชันท่องเที่ยวที่ดีควรต้องที่ บอก
สถานที่, แนะนำร้านอาหาร, ร้านค้า, มีแผนที่
บอกเส้นทาง, บอกกฎกติกาของสถานที่ 10)
เอกลักษณ์ของแอปพลิเคชันต้องมีการใช้งาน
ง่าย ปุ่มไม่เยอะ ตัวหนังสืออ่านง่าย การใช้
กราฟิกในการช่วยนำเสนอ รองรับได้ทุกเพศทุก
วัย เน้นนำเสนอด้วยรูปภาพ 11)การใช้สีที่
หลากหลายในแอปพลิเคชัน ควรใช้สีสันทันทีเสียด

คล้องไปกับภาพโดยรวมของแอปพลิเคชัน และ
บางอย่างควรใช้สีให้สอดคล้องกับสีที่สากลใช้
เช่นป้ายสีต่างๆ ห้ามควรใช้สีแดง 12)แอปพลิเคชัน
นั้นควรเน้นการใช้ภาพเป็นองค์ประกอบหลัง
เพราะผู้ใช้งานจะเห็นเป็นอันดับแรก แล้วส่วน
เนื้อหาข้อความใช้บอกสิ่งที่สำคัญๆ 13)แอป
พลิเคชันที่ผู้ใช้งานส่วนใหญ่ไม่ค่อยชอบคือ แอป
พลิเคชันที่ซื้อขายดูเป็นทางการ การเข้าใช้งาน
ต้องให้สมัครสมาชิก เปิดมาแล้วเจอตัวหนังสือ
เยอะ 14)ปัญหาที่มักจะมีพบบนแอปพลิเคชันก็
คือ การที่มีโฆษณาตั้งขึ้นมา รูปโหลดช้า เนื้อหา
ภายในเชื่อถือไม่ได้

ซึ่งผลของแบบสัมภาษณ์จะนำมา
ตรวจสอบ และนำมาใช้ร่วมกับการออกแบบ
แอปพลิเคชันการท่องเที่ยวเกาะเกร็ดได้เป็น
อย่างดี

แนวความคิดของการออกแบบแอปพลิเคชัน
นี้ เกิดจากการที่ได้ไปท่องเที่ยวในชุมชนเกาะ
เกร็ดแล้วไม่มีแผนผัง หรือเอกสารนำเที่ยวใน
เกาะเลย ทำให้รู้สึกว่าการท่องเที่ยวไม่ค่อยได้ถูก
ส่งเสริมด้านการท่องเที่ยวเท่าไร ผู้วิจัยจึงเห็น
โอกาสนี้ และเนื่องจากการรณรงค์เกี่ยวกับการ
รักษาสีโลก จึงเห็นสมควรว่าจะทำสื่อ
ประชาสัมพันธ์ทางโทรศัพท์เลยกลายเป็น
โครงการออกแบบแอปพลิเคชันสำหรับการ
ท่องเที่ยว ภายในชุมชนเกาะเกร็ด

การวิเคราะห์กลุ่มผู้ใช้งานจะแบ่งได้ 2
กลุ่มหลัก คือ 1.ผู้ใช้งานทั่วไป เช่นประชาชน
ทั่วไป นักเรียน และนักศึกษา ที่สามารถรับรู้
และทำความเข้าใจในเนื้อหาของโครงการได้ง่าย
โดยจะนำสื่อการนำเสนอที่สามารถทำความเข้าใจ
ได้ง่าย และดึงดูดความสนใจ เนื่องจากด้วย
กลุ่มเป้าหมายเป็นประชาชนทั่วไป และ

นักศึกษา ที่จะเข้ามาศึกษาหรือท่องเที่ยวที่เกาะ
เกร็ด

2. ผู้ใช้เฉพาะ คือนักท่องเที่ยวที่ใช้งาน
สมาร์ตโฟน ซึ่งเป็นกลุ่มที่สามารถรับรู้ และทำ
ความเข้าใจในเนื้อหาของรูปแบบของแอปพลิเคชัน
ได้ง่าย โดยจะนำเสนอแนะที่สามารถทำ
ความเข้าใจได้ง่าย และดึงดูด เนื่องด้วย
กลุ่มเป้าหมายเป็นนักท่องเที่ยวที่ใช้งานสมาร์ต
โฟน ซึ่งจะนำเสนอด้วยแอปพลิเคชันที่มีงาน
เข้าถึงง่ายต่อผู้ใช้งานทุกรุ่นทุกวัย แนวคิดในการ
ออกแบบที่จะทำให้เกิดการดึงดูดความสนใจใน
เนื้อหาของแอปพลิเคชันมากยิ่งขึ้น

ตารางที่ 1 ตารางวิเคราะห์กลุ่มผู้ใช้งาน

| กลุ่ม ผู้ใช้งาน | เพศ | อายุ | อาชีพ |
|--------------------|---------------|----------------------------------|---|
| ผู้ใช้ ทั่วไป | ชาย – หญิง | 13 – 22 ปี | นักเรียน/ นักศึกษา |
| | ชาย – หญิง | 23 – 60 ปี หรือ มากกว่า | นักท่องเที่ยว/ บุคคลทั่วไป |
| ผู้ใช้ เฉพาะ | ชาย – หญิง | 13 – 60 ปี หรือ มากกว่า | นักท่องเที่ยวที่ ใช้งานสมาร์ต โฟน |

การวิเคราะห์โทนสีที่ใช้ในการออกแบบ
คือ Earth tone เป็นสีที่บ่งบอกถึง สีที่มาจาก
ธรรมชาติ เช่น สีพื้นดิน สีใบไม้ ให้ความรู้สึก
อบอุ่น สบายตา มีความสอดคล้องและเหมาะสม
กับโครงการที่เป็นเกาะเกร็ดวิถีพื้นบ้าน เป็นโทน
สีที่สื่อถึงธรรมชาติ ชนบทและสิ่งแวดล้อม สรุปล

สีที่ใช้ในแอปพลิเคชันนี้ คือสีน้ำตาล ของ
เครื่องปั้นดินเผาเกาะเกร็ด

สีเนื้อ เป็นสีกลางระหว่างสีน้ำตาลและทอง
สีทอง ของขนมมงคลเกาะเกร็ด



ภาพที่ 12 สรุปลการใช้สี

รูปแบบของตัวอักษรที่นำมาใช้จะต้อง
เป็นตัวหนังสือแบบมีหัวใช้ในส่วนของเนื้อหา
ข้อมูลเพราะเป็นตัวหนังสือที่อ่านง่าย และ
ตัวอักษรแบบสมัยใหม่ใช้ในส่วนของหัวข้อ
เพราะมีความเป็นเอกลักษณ์ และตัวอักษรที่ใช้
ในแอปพลิเคชัน คือ SRI SURY WONGSE เป็น
ตัวอักษรที่มีรูปแบบเป็นเอกลักษณ์บ่งบอกถึง
ความเป็นไทย

SRI SURY WONGSE ท่องเที่ยววิถีไทย

รูปแบบการพัฒนาแนวความคิดของ
ICON แอปพลิเคชันเกาะเกร็ดมาจาก เจดีย์เอียง
รวมเข้ากับ ธรรมชาติ



ภาพที่ 13 แสดงกระบวนการความคิด

สรุปและอภิปรายผล

เมื่อนำผลจากการสำรวจกายภาพชุมชน และการเก็บแบบสัมภาษณ์ มาประมวลผล จะเห็นว่าข้อมูลทั้งสองส่วนสนับสนุนและไปในทิศทางเดียวกัน ทำให้สามารถสรุปถึงปัจจัยที่กำหนดไว้ตามวัตถุประสงค์ดังนี้

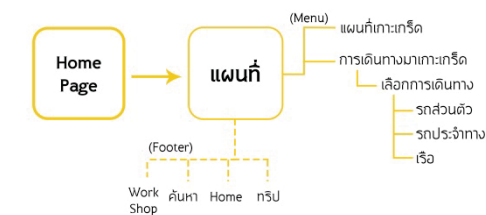
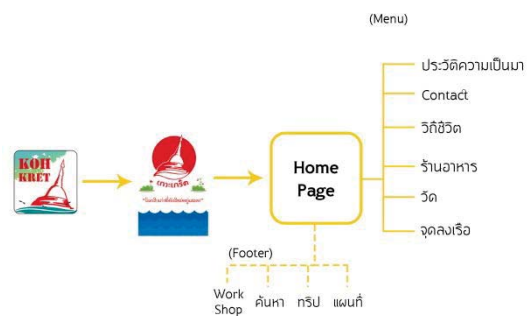
1. ได้แอปพลิเคชันที่ช่วยแนะนำ และแสดงข้อมูลสถานที่เที่ยว ร้านอาหาร ห้องพัก ประวัติความรู้ต่างๆ ของชุมชนเกาะเกร็ด

2. อำนวยความสะดวกแก่ผู้ใช้ในการค้นหา สถานที่ ร้านอาหาร ห้องพัก ประวัติความรู้ ตามเงื่อนไขที่สอดคล้อง กับพฤติกรรมความต้องการของตัวเอง

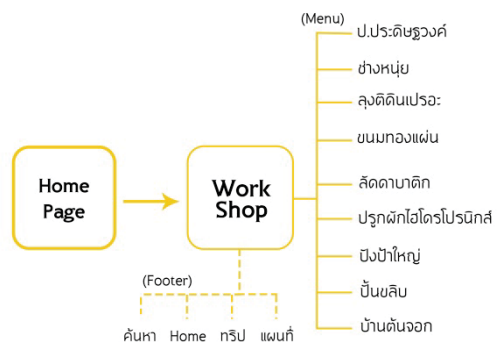
3. นักท่องเที่ยว และผู้ที่สนใจได้เห็นภาพรวมของพื้นที่ภายใน ชุมชนเกาะเกร็ด ทราบเส้นทางการเข้าถึงสถานที่ท่องเที่ยว และร้านอาหารต่างๆ ได้ดียิ่งขึ้น

ผลของการวิจัยสรุปได้ว่า การออกแบบแอปพลิเคชันสำหรับการท่องเที่ยวจะช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวภายในชุมชนเกาะเกร็ดได้ดีมาก

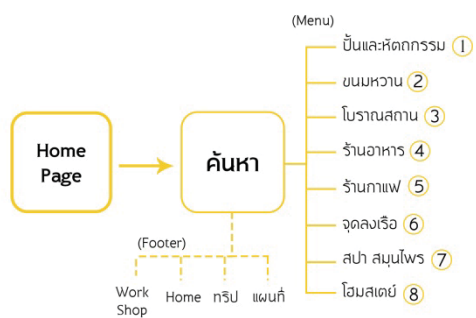
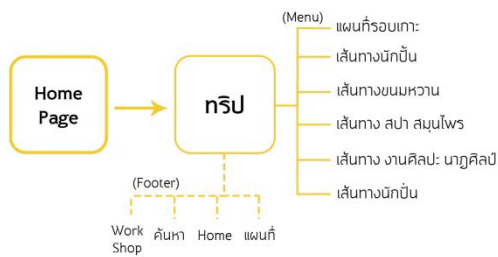
ยิ่งขึ้น แอปพลิเคชันนี้ใช้ชื่อว่า KOH KRET – เกาะเกร็ด เป็นแอปพลิเคชันที่ถูกพัฒนาขึ้นบนระบบปฏิบัติการ Android เนื่องจากมีผู้ใช้งานถึง 85.9% ในประเทศไทย แอปพลิเคชันนี้จะช่วยแนะนำการท่องเที่ยว การนำทางต่างๆ ภายในชุมชนเกาะเกร็ด ในแอปพลิเคชันมีหน้าจำนวน 80 หน้า 75 หัวข้อ โดยแบ่งได้ดังนี้



ภาพที่ 14 แสดงลักษณะหัวข้อ และหัวข้อรองทั้งหมด



ภาพที่ 14 แสดงลักษณะหัวข้อ และหัวข้อรองทั้งหมด (ต่อ)



- | | |
|--|---|
| ① - ป.ประดิษฐ์รงค์ - สัตตบาติก - ลุงดีดินเประ - สวนเกร็ดพุทธ | ② - จำนวนกฎ - ทองหยอด - ชมมฮัน - เสมอจันทร์ - ชมมก้วยฟู - ทองหยิบ - ทองเอก - เม็ดขนุน |
| ③ - วัดปรมัยยิกาวาส - วัดไร่ล้อม - วัดเสาธงทอง - วัดศาลาลูก | ④ - กว๊านเข็ญลุดดอกกรีก - ข้าวเผ่ลุดแดง - ข้าวเผ่ลุดขาว - ชมมฮวนบ้านป่าสุน - ยกเย็นขึ้นบก |
| ⑤ - กาแฟแก้วมือ - กาแฟบ้านเลขที่ 1 - Rivana Coffee House - ชมมก้วย&Coffee Country | ⑥ - ทำเรือวัดสนามเหนือ - ทำเรือวัดบางจาก - ทำเรือวัดกลางเกร็ด - ทำเรือมีสยิดทำอิฐ |
| ⑦ - เจ้เพ็ญ - สมุนไพรบ้าน ยาส - นกุนลลสัดโรล | ⑧ - ชมป่า โฮมสเตย์ - Cast Away Homestay - เกาะเกร็ด โฮมสเตย์ - ไร่ โฮมสเตย์ |

และแอปพลิเคชันนี้มีขนาดไฟล์ 35.28 MB และ
ได้ถูกอัปโหลดอยู่บน Play Store

ข้อเสนอแนะ

จากผลกรรวิจัยครั้งนี้มีข้อเสนอแนะดังนี้

1. นักวิจัยและผู้ที่เกี่ยวข้องด้านงานวิจัย
สามารถนำผลการวิจัยนี้ไปใช้ ประโยชน์ในการ
วางแผนดำเนินการวิจัย

2. หน่วยงานหรือองค์การด้านวิจัย
สามารถนำแอปพลิเคชันนี้ไปพัฒนา และ
ประยุกต์ใช้เพื่อช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวในกับ
ชุมชนเกาะเกร็ด

3. ปัจจุบันโทรศัพท์สมาร์ตโฟนเข้ามา
มีบทบาทกับผู้คนเป็นจำนวนมาก และก็จะหนี
ไม่พ้นกับการแอปพลิเคชันที่จะคอยช่วยอำนวยความสะดวกให้กับผู้ใช้งาน

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาการใช้หน่วย dp หรือ dip
(density-independent pixels) แทน หน่วย
Pixel เพราะจะทำให้ตัวขนาดหน้าจอไม่ได้
มาตรฐาน

2. ควรศึกษาจากแอปพลิเคชันในปัจจุบัน
ว่ามีการพัฒนาาระบบ หรือเทคนิคที่นิยมใช้กัน
เป็นส่วนใหญ่ในช่วงเวลานั้นๆ

3. สำหรับคนที่จะนำต่อยอดควรศึกษา
ระบบ Android หรือภาษา JAVA เพื่อที่จะ
เข้าใจกระบวนการทำงานของระบบ

4. การพัฒนาให้สอดคล้องกับการออกแบบแอป
พลิเคชันสำหรับการท่องเที่ยวภายในชุมชนเกาะ
เกร็ด นั้นควรพัฒนา เรื่องระบบระยะทางการ
เดินทาง เช่น การเดินนับก้าว การเดินของหัวใจ

เพื่อที่จะดูการเผาผลาญพลังงาน เรื่องการสร้าง
ที่จะช่วยส่งเสริมการประชาสัมพันธ์ ประเพณี
การอนุรักษ์วัฒนธรรม เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

ศุภชัย สมพานิช. 2559. **คู่มือพัฒนาแอปพลิเคชัน ด้วย Android Studio ฉบับโปรแกรมเมอร์**. นนทบุรี : บริษัท ไอทีซีพีริเมียร์ จำกัด.

อภิรัตน์ รัตนไพบูลย์. 2555. **UI UX คืออะไร**. 23 เมษายน, 2561, จาก A Medium Corporation:
<https://medium.com/@apirat/ui-ux-d2a5889f92bc>

AndroidApp. 2560. **Android Layout**. 23 เมษายน, 2561, จาก A Medium Corporation: <https://medium.com/blogs-194/มา รู้ จัก กับ -layout-90002dc590d?token=jNlywOg6l6aBFLo2>

Kapook. 2560. **เที่ยวเกาะเกร็ด ครบทั้งกินเที่ยว นอน บนดินแดนสี่เขี้ยวอันรื่นรมย์**. 25 เมษายน, 2561, จาก KapookTravel:<https://travel.kapook.com/view178710.html>

องค์การบริหารส่วนตำบลเกาะเกร็ด. 2539. **ข้อมูลองค์การบริหารส่วนตำบลเกาะเกร็ด**. 20 เมษายน, 2561, จาก<http://www.kohkred-sao.go.th/>