

การติดตามผลการใช้ระบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริม การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม

A Study on the System of Information Technology Application for Promoting Participatory Cultural Tourism

ศศิธร คุ้มชมภู^{1*} วรภา อารีราษฎร์² และ ธรัช อารีราษฎร์²

นักศึกษาสาขาการจัดการเทคโนโลยี¹ สาขาการจัดการเทคโนโลยี คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม²

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาการรับรู้การใช้ระบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วมของกลุ่มนักท่องเที่ยว และ 2) ศึกษาการรับรู้การดำเนินงานตามตัวชี้วัดระบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วมของกลุ่มเจ้าของแหล่งท่องเที่ยว กลุ่มเป้าหมายเป็นผู้ที่เกี่ยวข้อง จำนวน 32 คน จาก 2 กลุ่ม คือ กลุ่มนักท่องเที่ยวจากการทดลองใช้ระบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม จำนวน 23 คน และกลุ่มผู้แทนจากแหล่งท่องเที่ยว จำนวน 9 แห่ง ๆ ละ 1 คน รวม 9 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือแบบสอบถามการรับรู้ระบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม และ แบบสอบถามความคิดเห็นของเจ้าของแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่มีต่อระบบการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1. กลุ่มนักท่องเที่ยวมีการรับรู้ระบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และ 2. เจ้าของแหล่งท่องเที่ยวได้ดำเนินงานตามตัวชี้วัดการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม ครบทุกตัวชี้วัด โดยมีการดำเนินงานอยู่ระหว่างร้อยละ 33.33 ถึง 100 และ ผลการสัมภาษณ์เจ้าของแหล่งท่องเที่ยวโดยสรุป พบว่า เจ้าของแหล่งท่องเที่ยวมีความพึงพอใจต่อการบริหารจัดการแบบการมีส่วนร่วม ในการนำหลักการและแนวคิดด้านวัฒนธรรม และแนวคิดด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม มาใช้ในชุมชน ทำให้องค์การได้บททวนและจัดทำองค์ประกอบของแหล่งท่องเที่ยวในด้านโครงสร้าง ด้านกลยุทธ์ ด้านระบบและการจัดการ และ ด้านทีมงาน ที่มีตัวชี้วัดความสำเร็จในการดำเนินงานในแต่ละด้าน มีความพึงพอใจต่อการนำไอซีทีมาใช้ในการบริหารจัดการ การจัดทำสื่อแนะนำเสนอและการประชาสัมพันธ์ และมีความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมและมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมงานวิจัย

คำสำคัญ: การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ, การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม

Abstract

The objectives of the research were to explore the perception of the tourists of using the information technology system for participatory cultural tourism promotion and to study the management of the tourist attractions' owners based on the indicators for applying information technology system for participatory cultural tourism promotion. The target population was thirty two research participants consisting of twenty three tourists and nine owners of nine tourist attractions. The instrument was two sets of questionnaires. The statistics used were the percentage, frequency, mean, and standard deviation.

The research findings showed that the overall perception of the tourists of the system for information technology application of the cultural tourism promotion was at the highest level. The percentage of the owners in using all indicators for cultural tourism promotion was 33.33-100%. Regarding the interview of the owners' tourist attractions showed that they were satisfied

with using the community-based participation, principles and concepts of culture, cultural tourism concepts for cultural tourism management. All stakeholders of cultural tourism management had reviewed and established the components of the indicators for the achievement consisting of structure, strategies, operational system and staff. They were satisfied with the information technology application, presentation media and public relations, and they were also satisfied with participation in the research project.

Keyword: Information Technology Application, Participatory Cultural Tourism

บทนำ

การท่องเที่ยวเป็นอุตสาหกรรมที่มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาเศรษฐกิจของหลายประเทศ โดยเฉพาะประเทศในแถบเอเชียและอาเซียนต่างกำหนดกลยุทธ์ทางการตลาด เพื่อดึงนักท่องเที่ยวทั่วโลกเข้ามาท่องเที่ยวในประเทศตนเพิ่มมากขึ้น การกำหนดยุทธศาสตร์การพัฒนาของประเทศต่าง ๆ จึงได้มีการบูรณาการงานด้านการท่องเที่ยวเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนา [1] ทั้งนี้นโยบายภาครัฐได้มีกลยุทธ์เพื่อส่งเสริมและกระตุ้นการท่องเที่ยวของประเทศ [2] และเน้นให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดการมากยิ่งขึ้น รวมทั้งส่งเสริมการดำเนินกลยุทธ์ทางการตลาดรูปแบบใหม่ที่สามารถเข้าถึงกลุ่มลูกค้าและขยายไปยังตลาดใหม่ๆ ที่มีศักยภาพ [3] กลุ่มท่องเที่ยวอารยธรรมล้านนาและกลุ่มชาติพันธุ์ในพื้นที่ 8 จังหวัดภาคเหนือตอนบน เป็นแหล่งท่องเที่ยวที่มีความโดดเด่นของอารยธรรมล้านนา ซึ่งมีเอกลักษณ์ด้านวัฒนธรรมและภูมิปัญญา พัฒนาสู่สินค้าและบริการการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ [4] ตลอดจนพัฒนาคุณภาพ และยกระดับบุคลากรในอุตสาหกรรมภาคบริการให้ได้มาตรฐาน พัฒนางค์ความรู้ ด้านการบริหารจัดการท่องเที่ยวโดยชุมชน [1] วัฒนธรรมของแต่ละแห่งสามารถนำมาใช้ประโยชน์ในการท่องเที่ยว โดยนำมาพัฒนาให้เป็นจุดสนใจของนักท่องเที่ยว [2] การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในประเทศไทยจึงนับว่าได้รับความนิยมจากนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติมาก [5] ดังนั้นการพัฒนาเศรษฐกิจโดยใช้วัฒนธรรมเป็นฐาน [6] ชี้ให้เห็นว่าความน่าสนใจทางวัฒนธรรมสำหรับนักท่องเที่ยว ในการเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยว ยังขาดข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยว ที่เป็นสิ่งดึงดูดใจทางการท่องเที่ยว [7] สิ่งที่ต้องพัฒนาเพิ่มเติม คือ ศูนย์บริการข้อมูลหรือสารสนเทศให้กับนักท่องเที่ยว เนื่องจากนักท่องเที่ยวต้องอาศัยข้อมูลและสารสนเทศจำนวนมาก [1]) แต่ปัจจุบันข้อมูลของแหล่งท่องเที่ยวยังไม่มีเป็นระบบ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมในการส่งเสริมการท่องเที่ยว จำเป็นต้องพัฒนาระบบข้อมูลและสารสนเทศเพื่อการท่องเที่ยว (Tourism Intelligence Center) โดยการนำเทคโนโลยีการจัดเก็บ ออกแบบและกลั่นกรองข้อมูลสร้างระบบ การบริหารจัดการและใช้ประโยชน์ข้อมูลเพื่อช่วยเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของการท่องเที่ยวของไทย เพื่อการวางแผนและตัดสินใจเชิงนโยบายของผู้บริหาร และเพื่อบริการข้อมูลและสารสนเทศ [1] การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อการบริการนักท่องเที่ยว ผู้ประกอบการ ประชาชนโดยทั่วไป โดยการพัฒนาเทคโนโลยีใหม่ เพื่อให้บริการข้อมูลแก่ทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องอย่างทั่วถึง ซึ่งเทคโนโลยีเป็นหนึ่งในปัจจัยสำคัญในการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวไปข้างหน้า ที่มีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว รวมทั้งทุกๆ การพัฒนายังมีผลกระทบอย่างกว้างขวางต่อสถานที่และวิธีการท่องเที่ยว [2] อีกทั้งวิธีการจองการเดินทาง และบริการอื่น ๆ นอกเหนือจากช่วยอำนวยความสะดวกในการขายสินค้าและบริการการท่องเที่ยวแล้ว เทคโนโลยีสารสนเทศมีบทบาทสำคัญมากขึ้นเรื่อยๆ ในขณะเดียวกันในการบริหารจัดการและการดำเนินงานในทุกภาคส่วนของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว [8] จะอาศัยการมีส่วนร่วมและความร่วมมือของทุกภาคส่วนในชุมชน การมีส่วนร่วมของชุมชนท้องถิ่นจะก่อให้เกิดประโยชน์ทางเศรษฐกิจแก่ชุมชนและสภาพแวดล้อม [9]

จากความสำคัญของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่กล่าวมา ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาวิจัยเรื่อง รูปแบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม โดยผู้วิจัยได้สังเคราะห์รูปแบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม โดยใช้เทคนิค EDFA [10] และนำมาทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมายโดยรูปแบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมการ

ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม ประกอบด้วยองค์ประกอบที่สัมพันธ์กัน 4 ส่วน คือ 1) หลักการและแนวคิด 3 ด้าน คือ ด้านวัฒนธรรม ด้านการท่องเที่ยว และด้านการบริหารจัดการ 2) การมีส่วนร่วมของชุมชน ประกอบด้วย 3 ส่วน คือ ก่อนการดำเนินการ ระหว่างการดำเนินการ และหลังการดำเนินการ 3) การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ 3 แนวทาง คือ การบริหารจัดการระบบโดยเว็บไซต์ การประชาสัมพันธ์โดยสื่อออนไลน์ และช่องทาง การสื่อสารและช่องทางการนำเสนอสารสนเทศผ่านสื่อในรูปแบบต่างๆ และ 4) องค์การ 4 ส่วน โครงสร้าง กลยุทธ์ ระบบและการจัดการ และทีมงาน และผลการพัฒนาระบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม พบว่า ผลการพัฒนาระบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วมประกอบด้วย เว็บไซต์ สื่อออนไลน์ และคู่มือการใช้งาน โดยความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อองค์ประกอบของเว็บไซต์ระบบ เว็บไซต์ของระบบ สื่อออนไลน์ที่ประกอบด้วย สื่อวีดิทัศน์ เอกสารนำเสนอ และแผ่นพับ โดยรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด รวมทั้งผู้วิจัยได้ประเมินระบบเชิงยืนยัน โดยผู้ทรงคุณวุฒิ พบว่า ระบบที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับกรอบแนวคิดในการวิจัยในระดับมากที่สุด หลังจากนั้นนำระบบไปทดลองใช้และศึกษาผลการทดลองใช้ พบว่า กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมและการบริหารจัดการระบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วมตามรูปแบบที่พัฒนาขึ้น โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

จากการที่ผู้วิจัยได้พัฒนาระบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม และได้นำไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมายแล้วนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจติดตามผลการใช้ระบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม ของกลุ่มเป้าหมายที่เป็นทั้งนักท่องเที่ยวและเจ้าของแหล่งท่องเที่ยว ผู้วิจัยคาดหวังว่าข้อมูลที่จะมีประโยชน์ต่อการปรับปรุงและพัฒนาต่อยอดระบบและนำมาเป็นข้อเสนอแนะในงานวิจัยต่อไป

1. วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาการรับรู้การใช้ระบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วมของกลุ่มนักท่องเที่ยว
2. เพื่อศึกษาการรับรู้การดำเนินงานตามตัวชี้วัดระบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วมของกลุ่มเจ้าของแหล่งท่องเที่ยว

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การรับรู้ (Perception) เป็นกระบวนการที่บุคคลได้รับความรู้สึกและแปลความหมายหรือตีความจากสิ่งเร้าที่รับเข้ามาผ่านการวิเคราะห์โดยอาศัยความจำ ความรู้ ผสมผสานกับประสบการณ์เดิมที่มีอยู่ออกมาเป็นความรู้ความเข้าใจ การที่มนุษย์สามารถรับรู้สิ่งต่าง ๆ ได้ต้องอาศัยปัจจัยหลายอย่าง และจะรับรู้ได้ตมกน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับสิ่งที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ เช่น ประสบการณ์ วัฒนธรรมการศึกษา เป็นต้น นอกจากนี้จะต้องมีความตั้งใจ มีการเตรียมพร้อมที่จะรับ และมีความต้องการ จึงจะส่งผลให้การรับรู้ที่เกิดขึ้นก็จะมีประสิทธิภาพ [12] ซึ่งเป็นกระบวนการที่บุคคลแต่ละคนมีการเลือกการประมวลผลและการตีความเกี่ยวกับตัวกระตุ้นออกมา ให้ความหมาย และได้ภาพของโลกที่มีเนื้อหา

ปัจจัยที่เป็นตัวกำหนดการรับรู้ [4] สิ่งเร้าอย่างเดียวกันอาจจะทำให้คนสองคนสามารถรับรู้ต่างกันได้ การที่มนุษย์สามารถรับรู้สิ่งต่าง ๆ ได้ต้องอาศัยปัจจัยหลายอย่าง และจะรับรู้ได้ตมกน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับสิ่งที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ เช่น ประสบการณ์ วัฒนธรรมการศึกษา ดังนั้นการที่บุคคลจะเลือกรับรู้สิ่งเร้าใจอย่างใดอย่างหนึ่ง ในขณะที่ขณะหนึ่งนั้นจึงขึ้นอยู่กับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้มี 2 ประเภท คือ อิทธิพลที่มาจากภายนอก ได้แก่ ความเข้มและขนาดของสิ่งเร้า (Intensively and Size) การกระทำซ้ำ ๆ

(Repetition) สิ่งที่ตรงกันข้าม (Contrast) การเคลื่อนไหว (Movement) และอิทธิพลที่มาจากภายใน ได้แก่ แรงจูงใจ(Motive) การคาดหวัง (Expectancy) ความสนใจอารมณ์ ความคิดและจินตนาการความรู้สึกต่างๆ ที่บุคคลได้รับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ ประการแรกลักษณะของผู้รับรู้ ประการที่สอง ลักษณะของสิ่งเร้า

ลักษณะของผู้รับรู้ [4] พิจารณาจากการที่บุคคลจะเลือกรับรู้สิ่งใดก่อนหรือหลังมากหรือน้อยอย่างไรนั้น ขึ้นอยู่กับลักษณะของผู้รับรู้ด้วยเป็นสำคัญประการหนึ่ง ปัจจัยที่เกี่ยวกับผู้รับรู้ สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ด้าน คือ ด้านกายภาพ กับด้านจิตวิทยา 1) ด้านกายภาพ หมายถึงอวัยวะสัมผัส เช่น หูตาจมูกและอวัยวะสัมผัสอื่น ๆ ปกติ หรือไม่มีความรู้สึกสัมผัสสมบูรณ์เพียงใด ความสมบูรณ์ของอวัยวะสัมผัส จะทำให้รับรู้ได้ดี การรับรู้บางอย่าง เกิดจากอวัยวะสัมผัส 2 ชนิดทำงานร่วมกัน เช่น ลิ้นและจมูกช่วยกันรับรู้รส การรับรู้จะมีคุณภาพดีขึ้นถ้าเราได้รับ สัมผัสหลายทาง เช่น เห็นภาพและได้ยินเสียงในเวลาเดียวกัน ทำให้เราแปลความหมายของสิ่งเร้าได้ถูกต้อง 2) ด้าน จิตวิทยา ปัจจัยทางด้านจิตวิทยาของคนที่มียิทธิพลต่อการรับรู้ นั้น มีหลายประการ เช่น ความจำ อารมณ์ ความพร้อม สติปัญญา การสังเกตพิจารณา ความสนใจ ความตั้งใจ ทักษะค่านิยม วัฒนธรรม ประสบการณ์เดิม เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ เป็นผลจากการเรียนรู้เดิมและประสบการณ์เดิม

องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ของบุคคล ประกอบด้วย [11] ความตั้งใจ (Attention) คือ 1) การเอาใจ ใส่ต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยสิ่งที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจของคนได้แก่ สิ่งเร้าภายนอก และ สิ่งเร้าภายใน 2) การ เตรียมพร้อมที่จะรับ (Preparatory Set) ด้านสภาพของจิตใจที่สงบและแน่วแน่มุ่งในสิ่งใด สิ่งหนึ่งเพียงสิ่งเดียว การรับรู้พร้อมที่จะเกิดขึ้นได้ และ 3) ความต้องการ เป็นสภาวะจิตใจที่อยากได้สิ่งใดสิ่งหนึ่งเมื่อเป็นความอยากได้ การรับรู้ที่เกิดขึ้นก็จะมีประสิทธิภาพ

ธรัช อาริราชกูร์ และคณะ [7] ได้วิจัยเรื่องศึกษาการรับรู้และทัศนคติในการดำเนินงานกรีนไอทีสำหรับ สถาบันอุดมศึกษา กรณีศึกษา : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม เพื่อศึกษาการรับรู้และทัศนคติของบุคลากรที่มีต่อการดำเนินงานกรีนไอทีสำหรับสถาบันอุดมศึกษา ของบุคลากรทั้งสายวิชาการ และสายสนับสนุน มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จำนวน 280 คน ผลการวิจัย พบว่า 1) ด้านการรับรู้ บุคลากรมีผลการรับรู้ด้านกรีนไอทีในระดับ มาก 2) ด้านทัศนคติ มีดังนี้ 2.1) บุคลากรมีทัศนคติด้านการยอมรับต่อกรีนไอทีในระดับมากที่สุด 2.2) บุคลากรมี ทัศนคติด้านการปฏิบัติตามมาตรการกรีนไอทีในระดับมาก และ 2.3) บุคลากรมีทัศนคติด้านการเป็นแบบอย่างที่ดีใน การดำเนินการกรีนไอทีในระดับมาก

Kimberlee A. Gretebeck et al. [15] ได้วิจัยเรื่อง ปัจจัยที่ทำนายพฤติกรรมการออกกำลังกายของ ผู้สูงอายุที่อาศัยอยู่ในชุมชนชุมชนแออัดในสังคมเมืองเศรษฐกิจ ผลการศึกษา พบว่า แบบจำลองสุดท้ายทำนาย ความผันแปรของการทำกิจกรรมการเคลื่อนไหว ออกแรง การรับรู้สมรรถนะในตน และความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของ ชุมชนได้ 33%, 51% และ 22% ตามลำดับ การรับรู้สมรรถนะในตนทำนายการทำกิจกรรมการเคลื่อนไหวออกแรง ได้ดีที่สุด ความรู้สึก เป็นส่วนหนึ่งของชุมชน และการรับรู้สภาพสิ่งแวดล้อมละแวกบ้านไม่มีผลโดยตรงต่อ การทำ กิจกรรมการเคลื่อนไหวออกแรง แต่การสนับสนุนทางสังคมมีอิทธิพลโดยอ้อมทางบวกต่อการ ทำกิจกรรมการ เคลื่อนไหวออกแรงผ่านความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน ส่วนการรับรู้สภาพสิ่งแวดล้อม ละแวกบ้านมีอิทธิพลโดย อ้อมทางบวกต่อการทำกิจกรรมการเคลื่อนไหวออกแรง ผ่านความรู้สึกเป็น ส่วนหนึ่งของชุมชน และการรับรู้ สมรรถนะในตน

วิธีดำเนินการวิจัย

1. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย มีจำนวน 2 กลุ่ม ได้แก่

กลุ่มที่ 1 กลุ่มนักท่องเที่ยวที่ผ่านการทดลองใช้ระบบจากระยะที่ 3 จำนวน 23 คน

กลุ่มที่ 2 กลุ่มเจ้าของแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จำนวน 9 แห่ง ๆ ละ 1 คน รวม 9 คน

2. เครื่องมือการวิจัย

2.1 แบบสอบถามการรับรู้ระบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม มีข้อความถามการรับรู้ระบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ประกอบด้วย 4 ด้าน จำนวน 71 ข้อ และมีค่าความสอดคล้องมีค่าเท่ากับ 1.00 ทุกข้อ

2.2 แบบสอบถามความคิดเห็นของเจ้าของแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่มีต่อตัวชี้วัดระบบการจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม ข้อคำถาม ประกอบด้วย 2 ด้าน จำนวน 105 ข้อ แบบสอบถามมีค่าความสอดคล้องมีค่าเท่ากับ 1.00 ทุกข้อ

2.3 แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของเจ้าของแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่มีต่อระบบการจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม ข้อคำถามการรับรู้หลังการใช้ระบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ประกอบด้วย 4 ข้อ แบบสอบถามมีค่าความสอดคล้องมีค่าเท่ากับ 1.00 ทุกข้อ

3. ขั้นตอนดำเนินการวิจัย

การติดตามการใช้ระบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม เป็นการศึกษาความคิดของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อการรับรู้ข้อมูลและสารสนเทศจากการบริหารจัดการกิจกรรมการท่องเที่ยวตามรูปแบบที่พัฒนาขึ้น ดำเนินการสอบถามความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมายหลังจากเข้าร่วมกิจกรรม 30 วัน ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจาก 2 กลุ่ม รวมทั้งหมด 32 คน ดังนี้

3.1 นัดหมายกลุ่มเป้าหมาย 2 กลุ่ม คือ กลุ่มนักท่องเที่ยวที่ใช้ในการทดลอง จำนวน 23 คน และกลุ่มเจ้าของสถานที่ในการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จำนวน 9 แห่ง

3.2 เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 23 คน โดยใช้แบบสอบถาม ส่งผ่านระบบออนไลน์ และเว็บไซต์ ให้กลุ่มเป้าหมายทำแบบสอบถาม และนัดกำหนดการส่งกลับ

3.3 ประสานกลุ่มเป้าหมายเจ้าของแหล่งท่องเที่ยว ทั้ง 9 แห่ง นัดวันและเวลาในการสัมภาษณ์เพื่อสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการบริหารจัดการระบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม โดยผู้วิจัยเข้าสัมภาษณ์แต่ละแห่งด้วยตนเอง

3.4 เก็บรวบรวมข้อมูล ตรวจสอบความสมบูรณ์ นำไปวิเคราะห์ด้วยค่าสถิติพื้นฐาน และสรุปผล

3.5 นำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อขอรับคำแนะนำ

4. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยมีเกณฑ์การแปลผล [15] ดังนี้

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50 – 5.00 หมายความว่า พึงพอใจ/เห็นด้วย/มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.50 – 4.49 หมายความว่า พึงพอใจ/เห็นด้วย/มีความเหมาะสมในระดับมาก

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.50 – 3.49 หมายความว่า พึงพอใจ/เห็นด้วย/มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.50 – 2.49 หมายความว่า พึงพอใจ/เห็นด้วย/มีความเหมาะสมในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.00 – 1.49 หมายความว่า พึงพอใจ/เห็นด้วย/มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาการรับรู้การใช้ระบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม

กลุ่มนักท่องเที่ยว ที่เข้าร่วมกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม วันที่ 10-16 ตุลาคม 2560 จำนวน 23 คน โดยแจกแบบสอบถามผ่านระบบออนไลน์ จำนวน 23 ชุด ได้รับแบบสอบถามกลับคืนครบถ้วน คิดเป็น ร้อยละ 100.00 นำมาวิเคราะห์และสรุปผล แสดงดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ความคิดเห็นของกลุ่มนักท่องเที่ยวที่มีต่อการศึกษาแหล่งท่องเที่ยวของระบบ

รายการ	$\bar{X}$	SD.	ระดับความคิดเห็น
1.ด้านวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี	4.66	0.55	มากที่สุด
2. ความเชื่อทางด้านศาสนาพิธี	4.62	0.57	มากที่สุด
3. ด้านกิจกรรมการจัดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	4.52	0.61	มากที่สุด
4. ด้านการได้รับการบริการจากการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	4.50	0.62	มากที่สุด
5. ด้านการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการดำเนินงาน	4.87	0.34	มากที่สุด
โดยรวม	4.59	0.58	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 พบว่าความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมายนักท่องเที่ยวที่มีต่อการรับรู้ข้อมูลและสารสนเทศจากการบริหารจัดการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวโดยใช้ระบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วมตามรูปแบบที่พัฒนาขึ้น โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.59, SD.=0.58)

2. ผลการศึกษาการรับรู้การดำเนินงานตามตัวชี้วัดระบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม

กลุ่มเจ้าของแหล่งท่องเที่ยวหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย จำนวน 9 แห่ง ๆ ละ 1 คน รวมทั้งหมด 9 คน ผู้วิจัยเก็บข้อมูลตามตัวชี้วัดโดยการสัมภาษณ์เจ้าของแหล่งท่องเที่ยว ด้วยแบบสอบถามตัวชี้วัดการบริหารจัดการและแบบสัมภาษณ์ในประเด็นความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมจัดกิจกรรม นำมาวิเคราะห์และสรุปผล แสดงดังตารางที่ 2 สำหรับข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยสรุปและนำเสนอตามลำดับ

ตารางที่ 2 การดำเนินงานตามตัวชี้วัดการบริหารจัดการตามรูปแบบที่พัฒนาขึ้น

การดำเนินงานตามตัวชี้วัดการบริหารจัดการตามรูปแบบ	การดำเนินการ	
	จำนวน	ร้อยละ
ตอนที่ 1 ด้านหลักการและแนวคิดในการดำเนินงานเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมให้ประสบความสำเร็จ		
1. ตัวชี้วัดความสำเร็จในการดำเนินงาน		
1.1 มีโครงสร้างขององค์กรเพื่อการบริหารจัดการอย่างเป็นรูปธรรม และกำหนดเป้าหมายระยะหน้าที่รับผิดชอบอย่างชัดเจน	8	88.89
1.2 มีกลยุทธ์การบริหารจัดการอย่างชัดเจนและสามารถปฏิบัติได้จริง และเป็นไปได้ เพื่อนำไปสู่เป้าหมายความสำเร็จ	5	55.56
1.3 มีระบบกลไกและการจัดการ อย่างเป็นรูปธรรม ทุกคนในองค์กร สามารถปฏิบัติตามได้อย่างมีประสิทธิภาพ	9	100.00
1.4 มีผู้นำและทีมงานบริหารงานอย่างมืออาชีพเพื่อเป็นกลไกขับเคลื่อนการดำเนินการ	9	100.00
1.5 มีการส่งเสริมการมีส่วนร่วมและการใช้ทุนในชุมชนให้เกิดประโยชน์ คงไว้ซึ่งการอนุรักษ์วัฒนธรรมอย่างยั่งยืนสืบไป	9	100.00
1.6 มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลช่วยในการดำเนินงานกิจกรรมการท่องเที่ยว	9	100.00
2. ตัวชี้วัดการบริหารจัดการด้านโครงสร้าง		

การดำเนินงานตามตัวชี้วัดการบริหารจัดการตามรูปแบบ	การดำเนินการ	
	จำนวน	ร้อยละ
2.1 มีหน่วยงานภาครัฐ/เอกชน ร่วมกำกับดูแล หรือสนับสนุนการดำเนินงาน	9	100.00
2.2 มีคณะกรรมการที่ตั้งมาจากชุมชนและหน่วยงานภายนอก	9	100.00
2.3 มีหน้าที่รับผิดชอบของคณะกรรมการที่ได้จากการประชุม กำหนดแผนการดำเนินงาน	9	100.00
2.4 มีคณะที่ปรึกษาจากภาครัฐจากส่วนภูมิภาคหรือเอกชนและในชุมชน	9	100.00
2.5 มีโครงข่ายอินเทอร์เน็ต , WIFI	9	100.00
2.6 มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลช่วยในการบริหารจัดการ	9	100.00
3. ตัวชี้วัดการบริหารจัดการ ด้านกลยุทธ์		
3.1 ก่อนการดำเนินการ		
1) คณะกรรมการ กำหนด ปรัชญา วิสัยทัศน์ พันธกิจ การดำเนินงาน อย่างชัดเจน กำหนดอัตลักษณ์ที่โดดเด่น	9	100.00
2) คณะกรรมการ กำหนดกลยุทธ์การดำเนินงานแบบมีส่วนร่วม ทุกกระบวนการ	8	88.89
3) มีการถ่ายทอดกลยุทธ์/แผนการดำเนินงานแก่คณะกรรมการ	9	100.00
4) คณะกรรมการกำหนดแผนการดำเนินงาน/กิจกรรม/โครงการที่มี เป้าหมาย/หน้าที่ อย่างชัดเจน	9	100.00
5) คณะกรรมการประสานหน่วยงานความร่วมมือเพื่อการดำเนินงาน	9	100.00
6) มีการฝึกให้เยาวชนในชุมชน ร่วมแนะนำ ถ่ายทอดความรู้ของวัฒนธรรมในชุมชน	9	100.00
7) มีศูนย์ประชาสัมพันธ์ แสดงข้อมูลเป็นปัจจุบัน อย่างเพียงพอให้นักท่องเที่ยว	9	100.00
8) มีปฏิทิน/กำหนดการจัดกิจกรรม ระยะเวลา ที่ชัดเจน	9	100.00
9) มีการกำหนดชนิดผลิตภัณฑ์- สินค้า ราคาสินค้า และบริการ แสดงอย่างชัดเจนและเหมาะสม	9	100.00
10) คณะกรรมการมีการทบทวนการเตรียมการก่อนการดำเนินงาน	9	100.00
11) มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการดำเนินงาน	9	100.00
3.2 ระหว่างการดำเนินการ		
1) มีการกำหนดกิจกรรม ให้นักท่องเที่ยว	9	100.00
2) นักท่องเที่ยวมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ชุมชนจัดขึ้น	9	100.00
3) มีฝ่ายต้อนรับที่ประทับใจ อบอุ่น และเป็นกันเอง	9	100.00
4) มีระบบการรักษาความปลอดภัย เช่น ระบบกล้องวงจรปิด	9	100.00
5) มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการดำเนินงาน	9	100.00
6) เยาวชนมีส่วนร่วมในการถ่ายทอดความรู้แก่นักท่องเที่ยว	9	100.00
7) มีสิ่งอำนวยความสะดวก/การให้บริการนักท่องเที่ยว		
7.1) ที่พักเป็นกลุ่มหรือรายบุคคล	3	33.33
7.2) ไกด์นำทางเดินทางเยี่ยมชมในชุมชน	9	100.00
7.3) อาหารบริการหรือขาย	9	100.00
7.4) ที่จอดรถ	9	100.00
7.5) มีบริการจุดชาร์ตแบตเตอรี่มือถือ-สมาร์ทโฟน	5	55.56
7.6) บริการยืมร่ม	8	88.89
7.7) บริการเครือข่ายอินเทอร์เน็ต,WiFi	9	100.00
7.8) บริการห้องน้ำสะอาด	9	100.00
7.9) มีศูนย์การปฐมพยาบาลเบื้องต้น และส่งต่อผู้ป่วย	8	88.89
7.10) มีร้านสะดวกซื้อไว้บริการ อาหาร เครื่องดื่มและของที่ระลึกจากชุมชน	9	100.00
3.3 หลังการดำเนินการ		
1) มีระบบการประเมินผลวัดความพึงพอใจจากนักท่องเที่ยว	9	100.00

การดำเนินงานตามตัวชี้วัดการบริหารจัดการตามรูปแบบ	การดำเนินการ	
	จำนวน	ร้อยละ
2) มีการนำผลการดำเนินงานมาวิเคราะห์ ทบทวน ปรับปรุง	9	100.00
3) มีกิจกรรมให้นักท่องเที่ยว ส่งภาพถ่ายและข้อความประทับใจ หลังร่วมกิจกรรม เข้าประกวดและส่งต่อข้อมูลสู่สาธารณชน หรือเครือข่ายสังคม (Social Network)	9	100.00
4) มอบรางวัล เพื่อจูงใจให้มาเที่ยวซ้ำ	9	100.00
5) มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการดำเนินงาน	9	100.00
4. ตัวชี้วัดการบริหารจัดการ ด้านระบบและการจัดการ		
4.1 ก่อนการดำเนินงาน		
1) มีการกำหนดขอบเขตของงาน และความรับผิดชอบของบุคลากรอย่างชัดเจน	9	100.00
2) มีการวางแผนการดำเนินงานด้านงบประมาณอย่างชัดเจน	9	100.00
3) มีผู้บุคลากร แสดงหน้าที่พร้อมเบอร์โทรศัพท์ต่อ อย่างชัดเจน	8	88.89
4) มีแผนที่ของชุมชน แสดงจุดท่องเที่ยว และป้ายบอกเส้นทาง หน่วยงานประชาสัมพันธ์	9	100.00
5) มีการกำหนดกระบวนการทำงานอย่างเป็นขั้นตอน	9	100.00
6) มีการประสานงานระหว่างส่วนงานภายใน/นอกศูนย์วัฒนธรรมชุมชน	9	100.00
7) มีการจัดให้เยาวชนในชุมชน เข้ามามีส่วนร่วมในการทำงาน	9	100.00
8) มีการกำหนดกิจกรรม มีการสาธิต / จัดแสดงผลงาน ที่เป็นเอกลักษณ์/จุดเด่นของชุมชน อย่างชัดเจน	9	100.00
9) มีตารางกำหนดการจัดกิจกรรม การจำหน่ายสินค้าและบริการ	9	100.00
10) แสดงป้ายราคาสินค้า และบริการต่างๆของชุมชน	9	100.00
11) มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการดำเนินงาน	9	100.00
4.2 ระหว่างการดำเนินการ		
1) มีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศช่วยในการดำเนินงาน	9	100.00
2) มีการแต่งกายของคณะกรรมการที่เป็นเอกลักษณ์อย่างชัดเจน	8	88.89
3) มีการประสานงานของคณะกรรมการขณะดำเนินกิจกรรมงานอย่างต่อเนื่องมีประสิทธิภาพ	9	100.00
4) คณะกรรมการใช้เครื่องมือในการสื่อสารอย่างเหมาะสม	9	100.00
5) มีกิจกรรม การสาธิต จัดแสดงผลงาน ให้นักท่องเที่ยวชมตามตารางที่กำหนดไว้	9	100.00
6) มีสินค้า และบริการของชุมชนส่งเสริมการสร้างรายได้ให้แก่ชุมชน	9	100.00
7) มีเยาวชนในชุมชน เข้ามามีส่วนร่วมในการทำงาน	9	100.00
8) มีระบบประเมินความพึงพอใจ และข้อเสนอแนะ	8	88.89
9) มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการดำเนินงาน	9	100.00
4.3 หลังการดำเนินการ		
1) มีกิจกรรมให้นักท่องเที่ยว ร่วมกิจกรรม หลังจากกลับไป	9	100.00
2) มีประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว นำผลที่รวบรวมได้ มาวิเคราะห์ ปรับปรุง	9	100.00
3) มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการดำเนินงาน	9	100.00
5. ตัวชี้วัดการบริหารจัดการ ด้านทีมงาน (Staff)		
5.1 ก่อนการดำเนินงาน		
1) คณะกรรมการมีการกำหนดเป้าหมายที่มีต่อความยั่งยืนของชุมชนร่วมกัน	9	100.00
2) มีการกำหนดบทบาท/หน้าที่ของคณะกรรมการอย่างชัดเจน	9	100.00
3) มีการจัดเตรียมผู้ที่มีทักษะความชำนาญเฉพาะ		
3.1) ด้านอาหารที่เป็นอัตลักษณ์ของชุมชน		
3.2) สถานที่	9	100.00
3.3) การให้บริการ	9	100.00
3.4) การช่วยเหลือลูกค้า	9	100.00
4) มีการถ่ายทอดความรู้ ฝึกทักษะแก่คณะกรรมการ และเยาวชน		

การดำเนินงานตามตัวชี้วัดการบริหารจัดการตามรูปแบบ	การดำเนินการ	
	จำนวน	ร้อยละ
4.1) การนำเสนอข้อมูล เล่าประวัติความเป็นมาของวัฒนธรรมของชุมชน ถ่ายทอดโดยปราชญ์ชุมชน	9	100.00
4.2) การฝึกทักษะภาษาอังกฤษ/(AEC)	9	100.00
4.3) มีการฝึกทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ	9	100.00
5) มีการใช้ทุนของชุมชนให้เกิดประโยชน์		
5.1) ปราชญ์ชุมชน	9	100.00
5.2) วัด / สถานที่สำคัญของแต่ละศาสนา	9	100.00
5.3) พระภิกษุ สามเณร นักบวชแต่ละศาสนา	8	88.89
5.4) คณะกรรมการของศาสนจักรในชุมชน	9	100.00
5.5) ผู้นำหมู่บ้าน	9	100.00
6) มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการดำเนินงาน	9	100.00
5.2 ระหว่างการดำเนินการ		
1) มีการบริการของบุคลากรด้วยจิตสาธารณะ (Service mind)	9	100.00
2) มีการดำเนินงานแบบมีส่วนร่วมของชุมชน/ภาครัฐ/เอกชน	9	100.00
3) มีการดำเนินงาน/บริหารงานเป็นกัลยาณมิตร	9	100.00
4) มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการดำเนินงาน	9	100.00
5.3 หลังการดำเนินการ		
1) มีการบริหารจัดการส่งนักท่องเที่ยวกลับด้วยความประทับใจ	8	88.89
2) มีการทบทวน และประเมินผลการดำเนินงานร่วมกัน ของคณะกรรมการ	9	100.00
3) มีการมอบใบประกาศนียบัตร จากหน่วยงานที่กำกับดูแล ยกย่องความสามารถของคณะกรรมการเพื่อสร้างขวัญและกำลังใจ	9	100.00
4) มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการดำเนินงาน	9	100.00
ตอนที่ 2 แนวทางการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการบริหารจัดการ		
1. เว็บไซต์ระบบการบริหารจัดการ		
1) ระบบการขอข้อมูลหรือแนะนำสถานที่ของชุมชน	9	100.00
2) นำเสนอองค์ความรู้-สถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมต่างๆ	9	100.00
3) นำเสนอองค์ความรู้-ประวัติความเป็นมา เชิงวัฒนธรรมต่างๆ	9	100.00
4) มีสื่อหรือภาพประกอบให้นักท่องเที่ยวเห็นอย่างชัดเจน	9	100.00
5) มีระบบ Link ไปสถานบริการอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง		
5.1) สถานีตำรวจ	9	100.00
5.2) โรงพยาบาลใกล้เคียง	9	100.00
5.3) ศูนย์บริการนักท่องเที่ยว	9	100.00
6) การใช้ Google Map บริการปิกมุด สถานที่ท่องเที่ยว และป้ายเตือนเรื่องความปลอดภัยในสถานที่	9	100.00
7) ระบบการจองสถานที่พัก	9	100.00
8) ระบบการจองเข้าร่วมกิจกรรมของชุมชน	9	100.00
2. สื่อนำเสนอแหล่งท่องเที่ยว		
1) การทำสื่อวิดีโอ นำเสนอผ่าน You tube เพื่อการประชาสัมพันธ์	9	100.00
2) การทำสื่อ นำเสนอผ่าน สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อการประชาสัมพันธ์	9	100.00
3) การทำสื่อแผ่นพับ	9	100.00
3. ช่องทางการสื่อสาร		
1) ระบบการรับ/ส่ง-อีเมลล์	9	100.00

การดำเนินงานตามตัวชี้วัดการบริหารจัดการตามรูปแบบ	การดำเนินการ	
	จำนวน	ร้อยละ
2) การใช้ Facebook / Page ประชาสัมพันธ์/แลกเปลี่ยนเรียนรู้	9	100.00
3) การให้สมาชิกเครือข่าย Line ในการให้ข้อมูลสมาชิก	9	100.00

จากตารางที่ 2 พบว่าแหล่งท่องเที่ยว ทั้ง 9 แห่ง ได้ดำเนินงานตามตัวชี้วัดการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม โดย มีการดำเนินงานตามตัวชี้วัดอยู่ระหว่างร้อยละ 33.33 ถึง 100 ตัวชี้วัดที่มีการดำเนินงานมากที่สุดคือ ตัวชี้วัดการบริหารจัดการ ด้านกลยุทธ์ (Strategy) เฉลี่ยรวมร้อยละ 100 รองลงมาคือ ตัวชี้วัดการบริหารจัดการ ด้านทีมงาน (Staff) เฉลี่ยรวมร้อยละ 98.99 ตัวชี้วัดการบริหารจัดการ ด้านระบบและการจัดการ (System and Management) เฉลี่ยรวมร้อยละ 98.55 ตัวชี้วัดการบริหารจัดการ ด้านกลยุทธ์ (Strategy) เฉลี่ยรวมร้อยละ 95.49 และ ตัวชี้วัดความสำเร็จในการดำเนินงาน เฉลี่ยรวมร้อยละ 90.74 ตามลำดับ

ผลการสัมภาษณ์เจ้าของแหล่งท่องเที่ยวโดยสรุป พบว่า เจ้าของแหล่งท่องเที่ยวมีความพึงพอใจต่อการบริหารจัดการแบบการมีส่วนร่วม ในการนำหลักการและแนวคิดด้านวัฒนธรรม และแนวคิดด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม มาใช้ในชุมชน ทำให้องค์การได้ทบทวนและจัดทำองค์ประกอบของแหล่งท่องเที่ยวในด้านโครงสร้าง ด้านกลยุทธ์ ด้านระบบและการจัดการ และ ด้านทีมงาน ที่มีตัวชี้วัดความสำเร็จในการดำเนินงานในแต่ละด้าน มีความพึงพอใจต่อการนำไอซีทีมาใช้ในการบริหารจัดการ การจัดทำสื่อแนะนำเสนอและการประชาสัมพันธ์ และมีความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมและมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมงานวิจัย

อภิปรายผลการวิจัย

การติดตามผลการใช้ระบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วมตามรูปแบบ พบว่า กลุ่มเป้าหมายมีความรู้หลังการใช้ระบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วมตามรูปแบบที่พัฒนาขึ้น โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และผลการสัมภาษณ์เจ้าของแหล่งท่องเที่ยว พบว่ามีความพึงพอใจต่อการบริหารจัดการแบบการมีส่วนร่วม ในการนำหลักการและแนวคิดด้านวัฒนธรรม และแนวคิดด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม มาใช้ในชุมชน ทำให้องค์การได้ทบทวนและจัดทำองค์ประกอบของแหล่งท่องเที่ยวในด้านโครงสร้าง ด้านกลยุทธ์ ด้านระบบและการจัดการ และ ด้านทีมงาน อีกทั้งมีความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมจัดกิจกรรม และนำตัวชี้วัดความสำเร็จการดำเนินงานในแต่ละด้าน มาทบทวนเพื่อปรับปรุงและพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวต่อไป เหตุที่เป็นเช่นนี้อาจเนื่องมาจาก การที่ระบบที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น [10] ประกอบด้วยข้อมูลของแหล่งวัฒนธรรมที่ถูกต้อง และเพียงพอ โดยเป็นข้อมูลที่ถ่ายทำจากสถานที่จริง และนำมาเรียบเรียงเป็นวิดิทัศน์ และให้ผู้ร่วมกิจกรรมดำเนินการศึกษาข้อมูลในระบบ เพื่อเตรียมตัวสำหรับผู้ร่วมกิจกรรม ส่งผลให้ผู้ร่วมกิจกรรม ได้รับข้อมูลเป็นเบื้องต้น เมื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมเดินทางไปถึงแหล่งวัฒนธรรม ก็จะมีผู้ประสานงานอธิบายให้ข้อมูลอีกครั้ง ซึ่งเป็นเหมือนการทบทวนข้อมูลให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม จึงส่งผลให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความรู้ในข้อมูลต่าง ๆ อยู่ในระดับมากที่สุด ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับ [4] ได้กล่าวถึงปัจจัยที่เป็นตัวกำหนดการรับรู้ไว้ว่า สิ่งเร้าอย่างเดียวกันอาจทำให้คนสองคนสามารถรับรู้ต่างกันได้ การที่มนุษย์สามารถรับรู้สิ่งต่าง ๆ ได้ต้องอาศัยปัจจัยหลายอย่าง และจะรับรู้ได้ดีมากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับสิ่งที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ เช่น ประสบการณ์ วัฒนธรรมการศึกษา ดังนั้นการที่บุคคลจะเลือกรับรู้สิ่งเร้าใจอย่างใดอย่างหนึ่งในขณะใดขณะหนึ่งนั้น จึงขึ้นอยู่กับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ นอกจากนี้สอดคล้องกับ [11] กล่าวว่า องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ของบุคคล ได้แก่ 1) ความตั้งใจ (Attention) คือการเอาใจใส่ต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ดังนั้นการรับรู้จะเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว และมีประสิทธิภาพ 2) การเตรียมพร้อมที่จะรับ (Preparatory Set) หมายถึง สภาพของจิตใจที่สงบ และ

แนวโน้มสิ่งใด สิ่งหนึ่งเพียงสิ่งเดียวการรับรู้พร้อมที่จะเกิดขึ้นได้ และ 3) ความต้องการ หมายถึง สภาวะจิตใจที่อยากได้สิ่งใดสิ่งหนึ่งเมื่อเป็นความอยากได้การรับรู้ที่เกิดขึ้นก็จะมีประสิทธิผล

ข้อเสนอแนะ

การติดตามผลการใช้ระบบการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม ได้ดำเนินการหลังจากการทดลองใช้ระบบ 30 วัน และเก็บข้อมูลจากกลุ่มนักท่องเที่ยวและเจ้าของแหล่งท่องเที่ยว ซึ่งยังขาดบางกลุ่มที่ไม่ได้เก็บข้อมูล เช่น พนักงานขับรถรับ-ส่ง เจ้าของสถานที่พัก ร้านอาหาร เจ้าหน้าที่ให้การต้อนรับของแต่ละแหล่งท่องเที่ยว สมาชิกของแหล่งท่องเที่ยว เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- [1] กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2558). *ยุทธศาสตร์การท่องเที่ยวไทย พ.ศ. 2558-2560*. กรุงเทพฯ : กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา.
- [2] กาญจนา สุคนธ์สิริกุล. (2555). *การพัฒนาคุณภาพการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ*. รายงานการวิจัยสาขาวิชาเทคโนโลยีการจัดการ สำนักวิชาการเทคโนโลยีสังคม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี.
- [3] สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2554). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่สิบ พ.ศ. 2555-2559*. กรุงเทพฯ : สำนักนายกรัฐมนตรี.
- [4] สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2559). *ร่างแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่สิบ พ.ศ. 2560-2564*. กรุงเทพฯ : สำนักนายกรัฐมนตรี.
- [5] การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย[ททท.]. (2551). *รายงานฉบับสมบูรณ์โครงการสำรวจทัศนคติและพฤติกรรมนักท่องเที่ยวตลาดหลัก 12 ประเทศ*. กรุงเทพมหานคร.
- [6] กัญญา สุวรรณแสง. (2544). *จิตวิทยาทั่วไป = General psychology* (พิมพ์ครั้งที่5). กรุงเทพฯ : รวมสาส์น.
- [7] ธรัช อารีราษฎร์. (2559). *รูปแบบการดำเนินงานกรีนไอทีสำหรับสถาบันอุดมศึกษา*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต) มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร, กรุงเทพฯ.
- [8] สมัชชา เจริญชัย. (2551). *แนวทางการบริหารจัดการประเพณีแห่เทียนพรรษาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม อำเภอโคกชัย จังหวัดนครราชสีมา*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ) มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- [9] เปรมจิต พรหมสารเมธี. (2553). *การพัฒนาศักยภาพแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมสำหรับนักท่องเที่ยวนานาชาติในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต) มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- [10] พระมหาประกาศิต สิริเมโธ (ฐิตปสิทธิกร). (2556). *การมีส่วนร่วมของประชาชนในการพัฒนาหมู่บ้าน เศรษฐกิจพอเพียงของชุมชนบ้านคลองใหม่ อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ) มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- [11] ธิญาศิริ ระวีวรรณ ลินจง โพชาริ และ โอชัญญา บัวธรรม. (2557). “การมีส่วนร่วมของชุมชนและความพร้อมของแหล่งท่องเที่ยว ภูหินลาดช่อฟ้า จังหวัดหนองบัวลำภู”, *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*. ฉบับพิเศษ, 241-248.
- [12] ศิริชัย คุณชมภู วรภา อารีราษฎร์ และ ธรัช อารีราษฎร์. (2560). “การศึกษาแนวโน้มการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม โดยใช้เทคนิค EDR”. *วารสารวิชาการการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม*, 4(1).
- [13] ลักขณา ศรีวัฒน์. (2549). *การคิด*. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- [14] Schiffman, L. G., & Kanuk, L. L. (2000). *Consumer Behavior*. (7th ed.). Upper Saddle River, NJ Prentice Hall.
- [15] Kimberlee A. Gretebeck, et al. (2011). “Factors Predicting Physical Activity among Older Thais Living in Low Socioeconomic Urban Communities,” *Pacific Rim International Journal of Nursing Research*, 15(1) January - March 2011.
- [16] Best, John. W. (1997). *Research in Education*. (3rd Ed.,). Englewood Cliffs, NJ : Prentice-Hall.