

## การออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทย

กรกนก ศิริมูล<sup>1,\*</sup>, วรณยศ บุญเพิ่ม<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>สาขาวิชาการออกแบบเพื่อธุรกิจ วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Received: 25 February 2025

Revised: 30 May 2025

Accepted: 10 June 2025

### บทคัดย่อ

การออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์ และเพื่อออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทย ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาการออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่น โดยใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก ซึ่งแบ่งเป็น 3 กลุ่มตัวอย่าง คือ (1) นักวาดภาพประกอบที่มีชื่อเสียง จำนวน 3 ท่าน (2) นักวาดภาพประกอบหน้าใหม่จำนวน 7 ท่าน และ (3) ผู้ว่าจ้างที่จ้างนักวาดภาพประกอบ จำนวน 3 ท่าน โดยนำมาวิเคราะห์และสรุปผลเพื่อออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทย โดยใช้หลักแนวคิด Design Thinking และ Double Diamond Model มาประยุกต์ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ด้วย ผลการวิจัยแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ (1) การศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์ พบว่าหลักการสำคัญ ได้แก่ การสร้าง Wireframe การออกแบบ UI การเลือกสี และการพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์ (Prototype) ซึ่งจะช่วยลดข้อผิดพลาดและเพิ่มความแม่นยำในการพัฒนาเว็บไซต์สำหรับนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทย (2) การออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เริ่มจากการรวบรวมความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย นำข้อมูลมาสร้าง Wireframe ออกแบบ UI และออกแบบและพัฒนา Prototype จากนั้นให้กลุ่มเป้าหมายประเมินและปรับปรุงตามข้อเสนอแนะเพื่อให้เว็บไซต์ตอบโจทย์ทั้งด้านการใช้งานและความสวยงามอย่างสมบูรณ์ที่สุด

**คำสำคัญ :** ภาพประกอบ เว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบ นักวาดภาพประกอบ

---

\* ผู้ประสานงานหลัก; อีเมล : Kornkanok.srm@gmail.com

## Design and Develop Website Prototype for Amateur Illustrators in Thailand

Kornkanok Sirimoon<sup>1,\*</sup>, Wannayos Boonperm<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Design for Business, College of Social Communication Innovation,  
Srinakharinwirot University

*Received: 25 February 2025*

*Revised: 30 May 2025*

*Accepted: June 2025*

---

### Abstract

The objectives of this study are twofold: to explore the factors influencing the design and development of a prototype website and to design and develop a prototype website specifically for amateur illustrators in Thailand. The researcher conducted in-depth interviews with three target groups: three well-known illustrators, seven novice illustrators, and three commissioners who hire illustrators. By analyzing and synthesizing the data, a prototype website for amateur Thai illustrators was designed and developed. The Design Thinking and Double Diamond Model methodologies guided this research. The findings were categorized into two sections: (1) A study of factors related to website prototype design and development, which revealed that creating wireframes, designing the user interface, selecting colors, and developing prototypes were crucial in reducing errors and improving accuracy in website development for amateur Thai illustrators. (2) The design process began by gathering the requirements of the target group, creating wireframes, and developing a prototype. The target group evaluated and provided feedback, allowing for iterative improvements to ensure the prototype website was optimized to meet both usability and aesthetic goals.

**Keywords:** Illustrator, Website for Illustrators, Amateur Illustrator

---

\* Corresponding Author; E-mail: kornkanok.srm@gmail.com

## ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันทุกอาชีพได้มีการปรับตัว โดยนำเทคโนโลยีเข้ามาประยุกต์ช่วย เช่น อาชีพนักเขียนที่ในปัจจุบันก็มีแอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์ออนไลน์เข้ามาเพื่อสนับสนุนวงการนี้ แต่ในส่วนของนักวาดภาพประกอบในประเทศไทย ยังคงขาดแหล่งรวบรวมผลงานและช่องทางการว่าจ้างงานที่เป็นศูนย์กลางสำหรับทั้งศิลปินและผู้ว่าจ้าง ซึ่งแตกต่างจากต่างประเทศที่มีแพลตฟอร์มออนไลน์โดยเฉพาะ เช่น DeviantArt เป็นต้น ที่ช่วยให้ศิลปินสามารถนำเสนอผลงานและรับงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ขณะเดียวกันที่ในประเทศไทยนักวาดภาพประกอบส่วนใหญ่มักใช้แพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียส่วนตัว เช่น Facebook, Instagram หรือ X เป็นช่องทางหลักในการแสดงผลงานและเปิดรับงาน ซึ่งมีข้อจำกัดในแง่ของความสำเร็จ การเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย และความเสี่ยงด้านการโกงหรือความล่าช้าในการชำระเงิน นอกจากนี้การเปลี่ยนแปลงนโยบายของแพลตฟอร์มการชำระเงิน เช่น PayPal ที่กำหนดให้ผู้ใช้จำเป็นต้องจดทะเบียนเป็นบัญชีธุรกิจ ยังส่งผลกระทบต่อศิลปินฟรีแลนซ์ในประเทศไทยที่ต้องพึ่งพาระบบดังกล่าวในการรับชำระเงินจากลูกค้าต่างประเทศ ส่งผลให้เกิดความไม่มั่นคงในอาชีพและขาดโอกาสในการพัฒนาศักยภาพและขยายตลาดไปยังระดับนานาชาติ

อาชีพทางด้านศิลปะถือเป็นหนึ่งในอาชีพที่สะท้อนถึงความคิดสร้างสรรค์และวัฒนธรรมของมนุษยชาติ ซึ่งในยุคปัจจุบันการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาวิธีการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ โดยเฉพาะในด้านศิลปะดิจิทัล (Digital Art) ซึ่งเป็นเครื่องมือสำคัญที่ทำให้อาชีพนักวาดภาพประกอบได้รับความนิยมและเป็นที่ต้องการในหลากหลายอุตสาหกรรม อย่างไรก็ตาม การปรับตัวในรูปแบบการทำงานดังกล่าวยังคงต้องเผชิญกับความท้าทายและปัญหาหลายประการ ทั้งในด้านการเข้าถึงช่องทางแสดงผลงานและการซื้อขาย รวมถึงข้อจำกัดในเรื่องการบริหารจัดการงานแบบอิสระ (Freelance) ที่ยังไม่มีระบบสนับสนุนที่เหมาะสม (Visa Sortrakul, 2021)

ในบทความ “โลกของ Digital Art กับศิลปะร่วมสมัยของไทยในยุคปัจจุบัน” ระบุว่าเทคโนโลยีดิจิทัลได้เปลี่ยนแปลงวิธีการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินไทยอย่างมาก โดยมีการนำเครื่องมือดิจิทัล เช่น โปรแกรมวาดภาพดิจิทัลและแท็บเล็ต มาใช้ในการผลิตงานศิลปะ ทำให้ผลงานมีความหลากหลายและสามารถตอบสนองความต้องการของอุตสาหกรรมต่าง ๆ ได้ดียิ่งขึ้น (Sunthontammarat, 2021)

นอกจากนี้ บทความ “นักวาดจินตนาการ วาดรูปเป็นอาชีพ: Illustrator” ชี้ให้เห็นว่าอาชีพนักวาดภาพประกอบไม่ได้จำกัดอยู่เพียงการวาดภาพเพื่อความบันเทิง แต่ยังครอบคลุมถึงการสร้างสรรค์ผลงานที่ช่วยสื่อสารความคิดและความต้องการขององค์กรหรือแบรนด์ อย่างไรก็ตาม จากการศึกษาค้นคว้างานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่ายังไม่มีการศึกษาเชิงลึกเกี่ยวกับการพัฒนาแพลตฟอร์มออนไลน์สำหรับนักวาดภาพประกอบในประเทศไทย ที่ซึ่งสามารถรองรับความต้องการทั้งด้านการแสดงผลงาน การว่าจ้างงาน และการชำระเงินได้ในทีเดียว (Edukey Thailand, 2023)

จากการศึกษาข้างต้นทำให้ผู้วิจัยสนใจอยากออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อเป็นแหล่งรวมนักวาดภาพประกอบหน้าใหม่หรือมือสมัครเล่นในประเทศไทย ให้เป็นอีกหนึ่งช่องทางใหม่ ๆ ด้านศิลปะให้กับทั้งศิลปินและผู้ว่าจ้างที่มีฝีมือและต้องการพื้นที่เพื่อที่จะโชว์ศักยภาพด้านศิลปะของตนเอง หรือเพื่อหารายได้ และเป็นพื้นที่สำหรับผู้ว่าจ้างที่ต้องการหานักวาดภาพประกอบเพื่อมาทำงานหรือวาดภาพตามที่ต้องการ

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์
2. เพื่อออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทย

## ขอบเขตของการวิจัย

1. ศึกษาการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ และปัจจัยที่เกี่ยวข้องในการรับจ้างทำงานของศิลปินและผู้ว่าจ้างในประเทศไทย และปัจจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง
2. ศึกษาค้นคว้างานวิจัยเกี่ยวกับงานการออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์

## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทยนี้ ผู้วิจัยมีความคาดหวังว่าจะเป็นอีกหนึ่งช่องทางในการช่วยเหลือศิลปินนักวาดภาพประกอบหน้าใหม่ และมีมือสมัครเล่นในประเทศไทยให้ได้มีอีกหนึ่งช่องทางใหม่ ๆ ที่เกี่ยวกับด้านศิลปะ ในการลงงาน ติดต่อกว่าจ้าง ชื้อขายงานศิลปะโดยตรง และเป็นช่องทางที่สามารถสร้างรายได้ให้กับทั้งศิลปินและผู้ว่าจ้าง

## วิธีดำเนินการวิจัย

### แบบแผนการวิจัย

งานวิจัยเรื่องนี้เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยเป็นการศึกษารวบรวมข้อมูลจากเอกสารและการสัมภาษณ์เชิงลึก จากนั้นจะนำข้อมูลทั้งหมดที่รวบรวมมาได้ มาทำการตรวจสอบสามเส้า (Triangulation) เพื่อเสริมความเชื่อถือในงานวิจัย โดยผู้วิจัยจะนำเนื้อหาที่ได้ทั้งหมด มาทำการวิเคราะห์ ตรวจสอบเปรียบเทียบ เพื่อให้ได้ข้อมูลและความต้องการที่แท้จริง เพื่อที่จะนำข้อมูลที่ได้ขึ้นมาเป็นแนวทางพัฒนาแอปพลิเคชันและวางแผนแก้ไขปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้นได้ในอนาคต โดยวิธีการตรวจสอบสามเส้า (Triangulation) อาจกล่าวได้ว่าเป็นเทคนิคที่ผู้วิจัยใช้เพื่อยืนยันความน่าเชื่อถือของข้อมูลและข้อค้นพบ โดยเน้นการรวบรวมข้อมูลจากแหล่งที่มาที่หลากหลาย เช่น การสังเกต การสัมภาษณ์เชิงลึก การสืบค้นเอกสาร และกรณีศึกษา เพื่อนำมาตรวจสอบและเปรียบเทียบกัน เพื่อให้ได้ข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือและครอบคลุมการศึกษาย่างครบถ้วน หลังจากนั้นจะข้อมูลที่ได้ทั้งหมดหลังจากการวิเคราะห์และตรวจสอบแล้ว มาทำตามขั้นตอนตามที่ได้วางแผนไว้ โดยขั้นตอนการดำเนินงานจะเป็นการนำหลักกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ที่ซึ่งได้นำมาประยุกต์ร่วมกับหลักกระบวนการคิดแบบเพชร 2 เม็ด (Double Diamond Model) มาใช้ในการทำงานวิจัยครั้งนี้

### ตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แบ่งเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ (1) นักวาดภาพประกอบที่มีชื่อเสียง เกณฑ์ในการคัดเลือกคือ จะต้องเป็นผู้ที่มีช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ (Account Social Media) มีจำนวนผู้ติดตาม 10,000 คนขึ้นไป ทำงานมาเป็นระยะเวลา 3-5 ปี (2) นักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่น เกณฑ์ในการคัดเลือก คือ ช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ (Account Social Media) มีจำนวนผู้ติดตามไม่เกิน 1,000 คน ระยะเวลาการทำงาน คือ เพิ่งเริ่มทำงาน จนถึง 1-2 ปี

และ (3) ผู้ว่าจ้างศิลปินนักวาดภาพประกอบ เกณฑ์ในการคัดเลือก คือ เป็นผู้ที่มีการจ้างงานศิลปินนักวาดภาพประกอบที่มีชื่อเสียง หรือนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่น โดยมีจำนวนการจ้างทำงานขั้นต่ำ 3 ครั้งขึ้นไป

### เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) แบบบันทึกการสังเคราะห์เอกสาร นำมาใช้เพื่อศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลจากหลายแหล่ง เช่น เอกสาร หนังสือ เว็บไซต์ บทความต่าง ๆ และ (2) แบบสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview Form) ที่มีลักษณะเป็นแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งเป็นโครงสร้าง (Semi-structured Interview) ซึ่งนำมาใช้เพื่อเก็บข้อมูลจากนักวาดภาพประกอบที่มีชื่อเสียงที่เป็นตัวอย่างในการวิจัย

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

คณะผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง ทั้งที่เป็นการศึกษาจากเอกสารต่าง ๆ และการสัมภาษณ์เชิงลึก เพื่อให้ได้ข้อมูลครบถ้วนก่อนนำมาวิเคราะห์ต่อไป

### การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลที่คณะผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมมาเป็นข้อมูลในเชิงคุณภาพ ได้แก่ ข้อมูลจากการศึกษาเอกสารและข้อมูลคำตอบที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึกจากตัวอย่างในการวิจัย ดังนั้น การวิเคราะห์ข้อมูลคณะผู้วิจัยใช้เทคนิคการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

### ขั้นตอนการวิจัย

ในงานวิจัยครั้งนี้จะใช้วิธีการศึกษาสืบค้นรวบรวมเอกสารข้อมูลจากหลายแหล่ง ไม่ว่าจะเป็นหนังสือ เว็บไซต์ บทความต่าง ๆ ฯลฯ ที่เกี่ยวข้อง ร่วมกับการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มตัวอย่าง (In-Depth Interview) โดยใช้การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured interview) คือ มีคำถามที่เตรียมไว้ล่วงหน้า แต่สามารถปรับเปลี่ยนตามความเหมาะสม ซึ่งจะใช้วิธีถามไปเรื่อย ๆ ไม่ได้บังคับว่าต้องตอบแค่ ใช่-ไม่, ถูกต้อง-ไม่ถูกต้อง หรือต้องตอบเป็นตัวเลขเชิงปริมาณเท่านั้น จากนั้นจะใช้วิธีการตรวจสอบสามเส้า (Triangulation) มาร่วมด้วยเพื่อเสริมความเชื่อถือในงานวิจัย โดยการตรวจสอบสามเส้าเป็นเทคนิคที่ผู้วิจัยใช้เพื่อยืนยันความน่าเชื่อถือของข้อมูลและข้อค้นพบ โดยเน้นการรวบรวมข้อมูลจากแหล่งที่มาที่หลากหลาย เช่น การสังเกต การสัมภาษณ์เชิงลึก การสืบค้นเอกสาร และกรณีศึกษา เพื่อนำมาตรวจสอบและเปรียบเทียบกัน เพื่อให้ได้ข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือและครอบคลุมการศึกษอย่างครบถ้วน (iamthesis, 2023) ให้การวิจัยครั้งนี้ออกมาได้ครบถ้วนมากที่สุด

ซึ่งเมื่อนำทฤษฎี Design Thinking หรือการคิดเชิงออกแบบ ของมหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด (Stanford d.school) ซึ่งเป็นการคิดแก้ปัญหาอย่าง สร้างสรรค์โดยมีมนุษย์เป็นศูนย์กลาง เน้นการลงมือปฏิบัติและ การเรียนรู้จากการทดลอง กระบวนการทำงานวนซ้ำจากการสร้าง ความเข้าใจมนุษย์ การคิดสร้างสรรค์ และการทดสอบกับผู้ใช้ เพื่อเรียนรู้และลดข้อผิดพลาด หลาย ๆ ครั้ง เอื้อให้สามารถพัฒนา ความคิดและทางออกใหม่ที่ดีขึ้นเรื่อย ๆ และเพิ่มโอกาสความสำเร็จของโครงการ โดยประกอบไปด้วยการทำงาน 5 ขั้นตอน ได้แก่ การทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมายอย่างลึกซึ้ง (Empathize) และการตั้งกรอบโจทย์ (Define) เป็นขั้นตอนแห่งการสร้างทำความเข้าใจและตีความปัญหาเพื่อกำหนดเป้าหมายของโครงการ ขั้นตอนที่สาม การสร้างความคิด (Ideate) คือขั้นตอนในการใช้ความคิดสร้างสรรค์และมุมมองจากหลาย ๆ คนในทีมเพื่อสร้างคำตอบหรือทางเลือกวิธีแก้ปัญหาใหม่ และขั้นตอนที่สี่และห้า การสร้างต้นแบบ (Prototype) และ การทดสอบ (Test) คือขั้นตอนทดสอบแนวคิดกับตัวแทนกลุ่มเป้าหมายและพัฒนาต้นแบบเพื่อให้ได้แนวทางหรือนวัตกรรมที่มี คุณภาพและมีคุณค่าต่อกลุ่มเป้าหมายอย่างแท้จริง ก่อนนำออกสู่ตลาด

(TCDC, 2019) และทฤษฎี Double Diamond Model ที่ถูกคิดค้นขึ้นโดย UK Design Council และได้รับความนิยมในระดับสากลซึ่งประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอนที่เรียกว่า 4D แบ่งเป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่ Discover Define Develop และ Deliver โดยถ้านำกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) และ กระบวนการออกแบบแบบเพชร 2 เม็ด (Double Diamond Design Process) มาเปรียบเทียบกับแล้วนั้น จะสามารถแบ่งการทำงานออกเป็นสามช่วงใหญ่ ๆ ได้ดังนี้ คือ ช่วงที่หนึ่ง: การสร้างความเข้าใจ (Understand) ได้แก่ การทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมาย (Empathize) หรือ Discover และการตั้งกรอบโจทย์ (Define) ช่วงที่สอง : การสร้างสรรค์ (Create) ได้แก่ การสร้างแนวคิด (Ideate) หรือ Develop ช่วงที่สาม: การเตรียมส่งมอบสู่ผู้ใช้ (Deliver) คือ ช่วงแห่งการทดสอบและพัฒนาเพื่อ เตรียมการส่งมอบสู่ผู้ใช้หรือการนำออกสู่ตลาด ได้แก่ การสร้างต้นแบบ (Prototype) และการ ทดสอบ (Test) หรือ Deliver (IPST Thailand, 2020) ซึ่งเมื่อนำมาประยุกต์เข้าไว้ด้วยกันแล้วนั้น จะสามารถสรุปออกมาเป็น 7 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. Discover และ Empathize หรือการรวบรวมข้อมูล จะเป็นการศึกษาความต้องการและพฤติกรรมของนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่น เพื่อให้เข้าใจถึงปัญหาและอุปสรรคที่พวกเขากำลังเผชิญในการใช้เว็บไซต์หรือแพลตฟอร์มต่าง ๆ ที่มีอยู่ในปัจจุบัน

2. Define จะเป็นขั้นตอนการวิเคราะห์และสรุปปัญหาที่เกิดขึ้นอย่างละเอียด เพื่อกำหนดประเด็นสำคัญที่ต้องการแก้ไข การนิยามปัญหานี้จะช่วยให้เรารู้ว่าเว็บไซต์ที่จะพัฒนาต้องตอบโจทย์หรือแก้ไขปัญหอะไรบ้าง เช่น นักวาดภาพประกอบอาจจะไม่มีแพลตฟอร์มที่เหมาะสมในการโชว์ผลงาน เป็นต้น

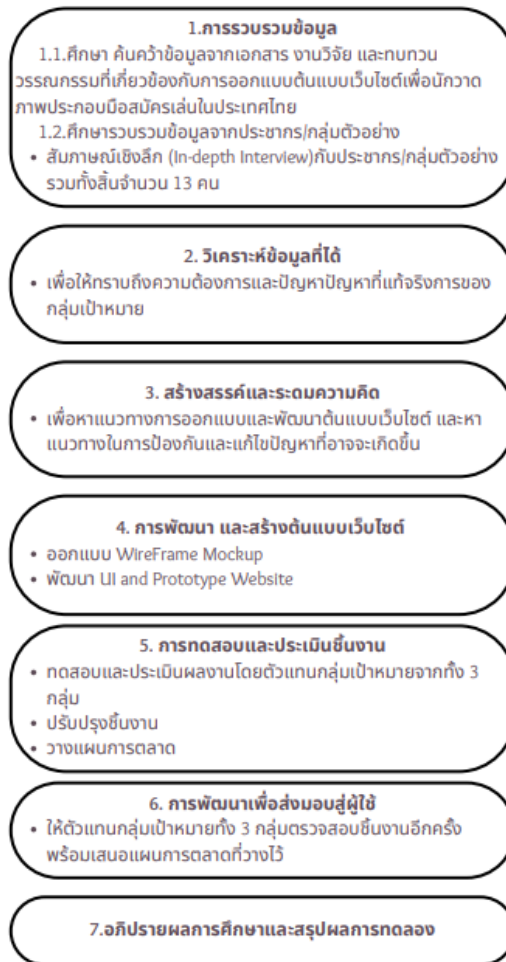
3. Ideate จะเป็นการระดมความคิดเพื่อสร้างแนวคิดในการออกแบบเว็บไซต์ให้หลากหลายที่สุด เช่น การเพิ่มฟีเจอร์สร้างโปรไฟล์สำหรับนักวาด การแสดงผล หรือการให้ความรู้แก่ผู้ใช้เกี่ยวกับเทคนิคการวาดภาพ เป็นต้น

4. Develop และ Prototype เป็นขั้นตอนการออกแบบและพัฒนาสร้างต้นแบบเว็บไซต์ เพื่อให้สามารถทดสอบการใช้งานจริงได้ โดยการออกแบบต้นแบบจะคำนึงถึงประสบการณ์การใช้งาน (UX) และการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ (UI) ที่ใช้งานง่ายและเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย โดยสามารถใช้เครื่องมือการออกแบบอย่าง Figma หรือ Adobe XD ในการสร้างต้นแบบที่สามารถทดสอบได้จริง

5. Test ทดสอบต้นแบบกับกลุ่มตัวอย่างจริง ๆ เช่น นักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่น เพื่อตรวจสอบว่าผู้ใช้สามารถใช้งานเว็บไซต์ได้ง่ายหรือไม่ รวมถึงการรวบรวมข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงและพัฒนาเว็บไซต์ให้ตอบโจทย์มากขึ้น ข้อมูลจากการทดสอบจะช่วยให้เห็นจุดที่ต้องปรับปรุงทั้งในเรื่องของฟีเจอร์และการออกแบบ

6. Deliver นำเสนอเว็บไซต์ที่เสร็จสมบูรณ์ให้กับกลุ่มเป้าหมายและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง เพื่อให้ได้รับข้อคิดเห็นเพิ่มเติม และตรวจสอบว่าเว็บไซต์นั้นตรงตามความต้องการของผู้ใช้หรือไม่ จากนั้นจะมีการวางแผนสำหรับการพัฒนาเว็บไซต์ให้สมบูรณ์แบบและพร้อมใช้งานจริง

7. อภิปรายผลการศึกษาและสรุปผลการทดลอง วิเคราะห์เว็บไซต์ที่พัฒนาขึ้นมานั้นสามารถตอบสนองความต้องการของนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นได้หรือไม่ และสามารถแก้ไขปัญหหรืออุปสรรคที่ผู้ใช้เผชิญได้หรือไม่ ข้อคิดเห็นที่ได้รับจากการทดสอบจะถูกนำมาวิเคราะห์เพื่อพัฒนาเว็บไซต์ในระยะยาว



ภาพที่ 1 กระบวนการวิจัย

## ผลการวิจัย

### 1. ขั้นตอนที่ 1 Discover และ Empathize ศึกษาความต้องการและพฤติกรรมของนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทย

ส่วนที่ 1 ศึกษารวบรวมข้อมูล การศึกษาในหัวข้อนี้เน้นการค้นคว้าถึงความต้องการและพฤติกรรมของนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่น (Discover และ Empathize) เพื่อกำหนดแนวทางในการออกแบบต้นแบบเว็บไซต์ให้ตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมายอย่างแท้จริง และจากการศึกษารวบรวมข้อมูลจากหลายแหล่ง ไม่ว่าจะเป็นเอกสาร หนังสือ เว็บไซต์ บทความต่าง ๆ ฯลฯ ที่เกี่ยวข้องแล้วนั้น พบว่าวงการศิลปะในประเทศไทยยังคงขาดและต้องการการสนับสนุนในหลายด้าน อาทิ งบประมาณ สถานที่ หรือโอกาสจากทั้งภาครัฐและเอกชน เป็นต้น แม้ในระดับโลกจะมีการเติบโตอย่างต่อเนื่อง แต่ประเทศไทยไม่เป็นเช่นนั้น การสนับสนุนที่เป็นระบบและต่อเนื่องนั้นจึงเป็นสิ่งจำเป็นในการพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะในประเทศไทย

ในงานวิจัยครั้งนี้อิงตามหลักการออกแบบที่สอดคล้องกับแนวทางของชัยมงคล เทพวงษ์ ซึ่งระบุถึงองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ ความเรียบง่าย ความสม่ำเสมอ เอกลักษณ์ของเว็บไซต์ เนื้อหาที่มีประโยชน์ ระบบนำทางที่ใช้งานง่าย ลักษณะที่น่าสนใจ การเข้าถึงอย่างไม่จำกัด คุณภาพของการออกแบบ และระบบการใช้งานที่ถูกต้อง

นอกจากนี้ การออกแบบ UX/UI และการจัดทำ Wireframe ถูกนำมาใช้เพื่อปรับปรุงประสิทธิภาพการใช้งาน โดย UX (User Experience) ให้ความสำคัญกับการตอบโจทย์ประสบการณ์การใช้งานของผู้ใช้ ขณะที่ UI (User Interface) มุ่งเน้นการออกแบบให้ใช้งานสะดวก สวยงาม และเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย การใช้ Wireframe ช่วยแสดงโครงร่างของเว็บไซต์ ทำให้ผู้วิจัยมองเห็นปัญหาและปรับแก้ได้ก่อนลงมือออกแบบจริง (Thepvong, 2015)

กระบวนการ Double Diamond Model และ Design Thinking ที่นำมาประยุกต์เข้าด้วยกันแล้วนั้นได้ถูกนำมาใช้ประกอบไปด้วย ซึ่งประกอบด้วยการค้นหาปัญหา และการแก้ไขปัญหานั้น ทำให้สามารถระบุปัญหาที่แท้จริงและแก้ไขได้อย่างตรงจุด และนำมาใช้ในงานวิจัยอย่างมีประสิทธิภาพ โดยการผสมผสานองค์ความรู้เหล่านี้ไปสู่การออกแบบเว็บไซต์ที่ตอบโจทย์ความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย และช่วยส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปะในประเทศไทยได้อย่างยั่งยืน (Code Genius Academy, 2023)

ส่วนที่ 2 รวบรวมข้อมูลจากตัวอย่าง งานวิจัยนี้ได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากตัวอย่างจำนวน 13 คน ได้แก่ (1) นักวาดภาพประกอบที่มีชื่อเสียง เกณฑ์ในการคัดเลือก คือ จะต้องเป็นผู้ที่มีช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ (Account Social Media) มีจำนวนผู้ติดตาม 10,000 คนขึ้นไป ทำงานมาเป็นระยะเวลา 3-5 ปี (2) นักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่น เกณฑ์ในการคัดเลือก คือ ช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ (Account Social Media) มีจำนวนผู้ติดตามไม่เกิน 1,000 คน ระยะเวลาการทำงาน คือ เพิ่งเริ่มทำงาน จนถึง 1-2 ปี (3) ผู้ว่าจ้างศิลปินนักวาดภาพประกอบ เกณฑ์ในการคัดเลือก คือ เป็นผู้ที่มีการจ้างงานศิลปินนักวาดภาพประกอบที่มีชื่อเสียง หรือนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่น โดยมีจำนวนการจ้างงานขั้นต่ำ 3 ครั้งขึ้นไป เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกสำหรับการออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทย โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) แบบการสัมภาษณ์แบบกึ่งเป็นโครงสร้าง (Semi-structured interview) คือ มีคำถามที่เตรียมไว้ล่วงหน้า แต่สามารถปรับเปลี่ยนตามความเหมาะสม ซึ่งจะใช้วิธีถามไปเรื่อย ๆ ไม่ได้บังคับว่าต้องตอบแค่ ใช่-ไม่ ถูกต้อง-ไม่ถูกต้อง หรือให้ตอบเป็นตัวเลขเชิงปริมาณเท่านั้น และใช้การอัดเสียงการสัมภาษณ์และทำการจดบันทึกพร้อมด้วยโดยมีการขอความยินยอมการบันทึก และเผยแพร่ข้อมูลต่อกลุ่มเป้าหมายทุกครั้งก่อนทำการสัมภาษณ์

วิธีการนี้ทำให้ได้ผลการศึกษาข้อมูลส่วนบุคคลที่ว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นผู้หญิง จำนวน 9 คน ช่วงอายุที่พบมากที่สุดคือ 21-30 ปี วุฒิการศึกษาส่วนใหญ่จบระดับปริญญาตรี และอาชีพส่วนใหญ่คือฟรีแลนซ์ นักวาดภาพประกอบทั้งมือสมัครเล่นและผู้มีชื่อเสียงมีรายได้เฉลี่ย 10,001-20,000 บาทต่อเดือน ในขณะที่ผู้ว่าจ้างมีรายได้เฉลี่ยมากกว่า 30,000 บาทต่อเดือน ข้อมูลด้านพฤติกรรมพบว่า นักวาดภาพประกอบส่วนใหญ่เริ่มต้นจากความชื่นชอบการวาดภาพและพัฒนาฝีมือจนเริ่มรับงานเพื่อหารายได้ ยกตัวอย่าง คุณณัฐธิดา นักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่น ได้ให้คำตอบว่า “งานคอมมิชชั่นก็ทำมานานแล้ว ตั้งแต่ตอนเรียนมหาลัย รับงานเพราะชอบวาดรูป ได้ฝึกฝีมือด้วย แต่ตอนนั้นจะรับ ๆ เล็ก ๆ ไม่ได้จริงจัง เหมือนหารายได้เสริมระหว่างเรียน สนุกๆ ก็จะรับงานผ่านทวิตเตอร์เป็นส่วนใหญ่กับการบอกปากต่อปาก ถ้าว่างก็ทำ ไม่ว่างก็ไม่ทำ (หัวเราะ) ส่วนค่าจ้างตอนนั้นก็สืบถามจากรุ่นพี่ที่เคยทำงาน ว่าราคาควรจะเท่าไร บางทีก็ตั้งตามที่ตัวเองเห็นสมควร ถ้าลูกค้าที่มาจ้างมาต่อราคาก็ดูเป็นรายคน บางคนก็เคยแล้วถูกคอบหรือเป็นลูกค้าประจำก็อาจจะมิลดให้บ้าง แต่บางทีก็จะไม่ลด หรือปฏิเสธรับงานไปเลยก็มี” ส่วนนักวาดคนอื่นก็จะมีคำตอบที่คล้ายคลึงกัน คือจุดเริ่มต้นของการรับทำงานวาดภาพประกอบ หรือรับวาดภาพ คือ เพราะความชอบและเป็นงานเสริม และ 90% ของกลุ่มเป้าหมายใช้ช่องทางส่วนตัวอย่างเฟสบุ๊กและเอ็กซ์ (X หรือทวิตเตอร์ในชื่อเดิม) เป็นช่องทางหลักสำหรับการเปิดรับจ้างทำงาน และเป็นคลังสะสมผลงาน ในส่วนของค่าจ้างสามารถสรุปคำตอบจาก

การวิเคราะห์คำตอบของกลุ่มเป้าหมายได้ว่าทุกคนเห็นด้วยเรื่องค่าจ้างว่าเหมาะสมกับชิ้นงาน เพราะการกำหนดค่าจ้างก็เป็นการกำหนดเอง ดังนั้นหลายคนจึงเห็นว่าคำตอบแทนที่ได้รับเหมาะสม โดยการตั้งราคางานจะพิจารณาจากประสบการณ์และคุณภาพของงานเป็นหลัก ส่วนคนที่คิดว่าไม่เหมาะสม ได้ให้คำตอบว่า “บางครั้งก็คิดว่าเหมาะสม แต่บางครั้งก็คิดว่าไม่เหมาะสม แต่สำหรับประเทศไทย ราคานี้ก็คงดีที่สุดแล้ว” คำตอบจากคุณอิน (นามสมมติ)

ข้อเสนอแนะจากกลุ่มตัวอย่างสะท้อนให้เห็นถึงความต้องการที่ชัดเจนในระบบและฟังก์ชันของเว็บไซต์ เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างทุกคนแจ้งว่า ถ้าเป็นเว็บไซต์งานศิลปะที่เป็นเว็บไซต์จ้างงาน หรือหาการลงงานศิลปะโดยเฉพาะในประเทศไทยจะยังไม่เคยเห็น ถ้ามีก็จะเป็นการดี อย่างคุณเซฟ (นามสมมติ) เมื่อถูกถามว่าถ้าจะมีเว็บไซต์ที่มาสสนับสนุนนักวาด ต้องการให้ในเว็บไซด์คำนึงถึงอะไรเป็นพิเศษบ้าง? คำตอบที่ได้คือ “อยากให้มีแพลตฟอร์มรวบรวมผลงาน เรื่องการโอนเงิน การแชทพูดคุย และอยากให้มีการแนะนำนักวาดรายวันด้วย เหมือน pixiv และการขายบัตรในคลิบสตูดิโอ (หัวเราะ) เป็นการแบ่งหมวดหมู่ที่ผู้เข้าชมสามารถเลือกดูได้ เช่น รูปภาพที่เพิงอัปโหลด, รูปภาพที่ได้รับความนิยม, และคอมมิชชั่นที่เปิดอยู่ในตอนนี้ อะไรแบบนี้ละ” หรือจากคุณ Neyxxx (นามสมมติ) ได้ให้คำตอบในคำถามนี้ว่า “อยากให้มีระบบคล้ายๆกับเว็บของต่างประเทศ เช่น Art station/patreon จัดหน้าเว็บสบายตา สะดวกต่อการใช้งาน มีหมวดแยกเป็นสัดส่วน มีระบบโดนเท” นี่เป็นส่วนหนึ่งของคำตอบจากกลุ่มเป้าหมาย และเรื่องลิขสิทธิ์ในเชิงพาณิชย์เอง หากมีการแนะนำนักวาดก็จะเป็นการดีเช่นกัน ซึ่งจากการสัมภาษณ์พูดคุย ทุกคนตื่นเต้นและดีใจหากจะมีการทำเว็บไซต์เพื่อศิลปินไทยจริงๆ และทุกคนที่มาให้สัมภาษณ์ก็พร้อมจะลองใช้และสนับสนุนเช่นกัน

การศึกษาพฤติกรรมและความต้องการของผู้ว่าจ้างศิลปินนักวาดภาพประกอบในประเทศไทยเผยให้เห็นข้อมูลที่น่าสนใจ ทั้งในด้านเหตุผลการจ้างงาน แหล่งค้นหาศิลปิน ปัญหาที่พบระหว่างการจ้างงาน และความคาดหวังต่อบริการจากศิลปิน เช่น เหตุผลที่เลือกศิลปินมาทำงานให้มักมุ่งเน้นไปที่สไตล์ลายเส้นที่ตรงกับความต้องการ ความเหมาะสมของราคาค่าจ้าง และความสามารถในการถ่ายทอดอารมณ์ผ่านภาพวาด เป็นต้น

ในด้านการค้นหาศิลปินมาทำงาน ผู้ว่าจ้างมักค้นหาจากแพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น ทวิตเตอร์ (Twitter) และเฟซบุ๊ก (Facebook) หรือดูจากผลงานที่เคยตีพิมพ์ เช่น หน้าปกนิตยสาร และค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมเองเพื่อติดต่อ อย่างไรก็ตาม ในกระบวนการจ้างงาน ผู้ว่าจ้างบางรายพบปัญหาเกี่ยวกับความไม่เป็นมืออาชีพของศิลปิน โดยเฉพาะผู้ที่ยังไม่มีประสบการณ์ เช่น การกำหนดระยะเวลาส่งงานที่ไม่ชัดเจน หรือกระบวนการทำงานที่ไม่เป็นระบบ เนื่องจากพอทำงานไม่เป็นระบบก็อาจส่งผลกระทบต่อขั้นตอนการดำเนินงานในส่วนอื่น ๆ ในแง่ของการตั้งราคาค่าจ้าง ผู้ว่าจ้างพิจารณาจากคุณภาพของผลงานและความสามารถในการถ่ายทอดอารมณ์ รวมถึงความเหมาะสมของราคาเมื่อเทียบกับฝีมือของศิลปิน ผู้ว่าจ้างส่วนใหญ่เห็นว่าราคาที่จ่ายมักเหมาะสม แต่บางกรณีที่ผลงานไม่ตรงตามที่คาดหวัง อาจมีการขอปรับแก้ไขงาน ซึ่งผู้ว่าจ้างส่วนใหญ่ยังมีแนวโน้มที่จะจ้างศิลปินคนเดิมหากพอใจในผลงาน เพราะมองว่าศิลปินที่เคยร่วมงานกันจะเข้าใจความต้องการและสไตล์งานได้ดีขึ้น อย่างไรก็ตาม ผู้ว่าจ้างบางรายยังคงเปิดโอกาสให้ศิลปินหน้าใหม่หากมีลายเส้นและผลงานที่น่าสนใจ ยกตัวอย่างข้อมูลที่ได้จาก คุณ Karinxxxxx (นามสมมติ) อาชีพนักเขียนนิตยสาร ได้ให้คำตอบในเรื่องการว่าจ้างนักวาดว่า “ที่ต้องว่าจ้างศิลปินมาวาดรูปให้ เพราะจะนำมาใช้ประกอบนิตยสารที่เขียนในเชิงพาณิชย์ ปัญหาที่เจอบ่อย ๆ เลยคือถ้าอยากจะทำนักวาดที่ดังหรือมีชื่อเสียง คิวงานก็จะยาว ทำให้ไม่ได้คิวต้องหานักวาดสำรองก็มี แต่ความจริงแล้วก็ได้จ้างคนเดิมตลอด เพราะต้องการให้ปกนิตยสารของตัวเองมีความหลากหลาย โดยจะไม่ได้จ้างคนเดิมตลอด หากนักวาดหน้าใหม่ หรือศิลปินคนไหนที่งานถูกใจก็พร้อมจะติดต่อไป

ขอชื่นชมทีมงาน ส่วนเว็บไซต์ที่เป็นแหล่งรวบรวมศิลปินนักวาดภาพในไทยยังไม่เคยเห็น แต่ถ้ามีก็จะดีมาก เพราะจะเป็นอีกหนึ่งช่องทางที่สามารถเข้าไปหานักวาดที่มีฝีมือเพิ่ม และเป็นการเปิดโอกาสให้นักวาดได้แสดงผลงานและผลงาน” ส่วนผู้ว่าจ้างอีก 2 ท่านก็ตอบว่ายังไม่เคยเห็นเว็บไซต์สำหรับนักวาดภาพเช่นกัน แต่เห็นว่าหากมีจะเป็นการดีมาก เนื่องจากจะช่วยสร้างโอกาสให้ทั้งศิลปินและผู้ว่าจ้าง โดยเฉพาะการมีพื้นที่แสดงผลงานและช่องทางการติดต่อที่ชัดเจน โดยความคิดเห็นต่อแนวคิดการมีเว็บไซต์เพื่อนักวาดในประเทศไทย ผู้ว่าจ้างแนะนำว่าควรคำนึงถึงความเป็นมืออาชีพของศิลปิน ขั้นตอนการทำงานและระบบการสื่อสารที่ชัดเจน การติดตามความคืบหน้า และระบบการชำระเงินที่ปลอดภัย ดังนั้นการสร้างเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบในประเทศไทยถือเป็นแนวทางที่ดีที่สามารถพัฒนาต่อไปได้ ทั้งในเชิงสนับสนุนศิลปินและสร้างช่องทางแหล่งซื้อขายให้ทั้งศิลปินและผู้ว่าจ้างอีกด้วย

## 2. ขั้นตอนที่ 2 Define วิเคราะห์และสรุปปัญหาที่เกิดขึ้น

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาเอกสารและข้อมูลคำตอบที่ได้จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง ในขั้นตอนที่ 1 เพื่อนำไปสู่การสรุปประเด็นสำคัญและนิยามปัญหาให้ชัดเจน การวิเคราะห์ดังกล่าวมีเป้าหมายเพื่อให้ทราบถึงแนวคิดและปัญหาที่แท้จริงของกลุ่มเป้าหมาย จากการรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ ผู้วิจัยพบว่า ทั้งนักวาดและผู้ว่าจ้างให้ความสำคัญกับการใช้งานที่สะดวกและเข้าใจง่าย มากกว่ารูปลักษณ์หรือความซับซ้อนของเว็บไซต์ นอกจากนี้ยังมีการให้ความเห็นว่าเว็บไซต์ที่ออกแบบขึ้นมาควรมีช่องทางการติดต่อที่ชัดเจนและปลอดภัยเพื่อสร้างความมั่นใจในกระบวนการในการว่าจ้าง ซื้อขาย และลดความเสี่ยงจากการโดนโกง หรือการขาดการติดต่อ อีกทั้งเรื่องความสำคัญของการกำหนดกฎระเบียบที่เกี่ยวข้องกับการว่าจ้างและลิขสิทธิ์ในผลงานเพื่อคุ้มครองสิทธิของทั้งสองฝ่าย อีกทั้งผู้วิจัยยังได้รับข้อเสนอแนะให้ศึกษาและเน้นการออกแบบที่สนับสนุนการใช้งานในด้านต่าง ๆ เช่น การยืนยันตัวตนของผู้ใช้งานทั้งสองฝ่าย การจัดการช่องทางสื่อสารระหว่างนักวาดและผู้ว่าจ้าง ตลอดจนฟังก์ชันที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการทำงานร่วมกัน เช่น การติดตามความคืบหน้าของงาน และระบบการชำระเงินที่ปลอดภัย นอกจากนี้ ข้อมูลจากการวิเคราะห์ยังชี้ให้เห็นว่า แนวคิดในการพัฒนาเว็บไซต์ควรมีการออกแบบ Wireframe และ UI ที่เรียบง่าย ชัดเจน และตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย โดยประยุกต์จากข้อมูลที่รวบรวมมา เช่น หลักการใช้สีและการจัดองค์ประกอบเพื่อสนับสนุนการใช้งานจริง ทั้งนี้แนวทางที่ได้จากการวิเคราะห์จะถูกนำไปใช้ในการพัฒนาด้านแบบเว็บไซต์ต่อไป

## 3. ขั้นตอนที่ 3 Ideate ระดมความคิดเพื่อสร้างแนวคิดในการออกแบบต้นแบบเว็บไซต์

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ในขั้นตอนที่ 2 มาพิจารณาเพื่อทำความเข้าใจถึงความต้องการที่แท้จริงของกลุ่มเป้าหมายอีกครั้ง ก่อนจะเริ่มต้นสร้างกรอบแนวความคิดในการออกแบบ โดยมุ่งเน้นการระดมความคิดสร้างสรรค์ให้หลากหลายและครอบคลุมทุกมิติที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย เพื่อนำไปสู่การพัฒนาเว็บไซต์ที่ตอบโจทย์ทั้งในด้านความต้องการและการแก้ไขปัญหา ซึ่งผู้วิจัยเองได้ผสมผสานแนวความคิดที่หลากหลายจากแหล่งข้อมูลที่เกี่ยวข้องเพื่อสร้างทางเลือกที่กว้างขึ้นสำหรับการออกแบบและพัฒนาโครงการและครอบคลุมไปถึงการแก้ปัญหาที่อาจเกิดขึ้นกับงานในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

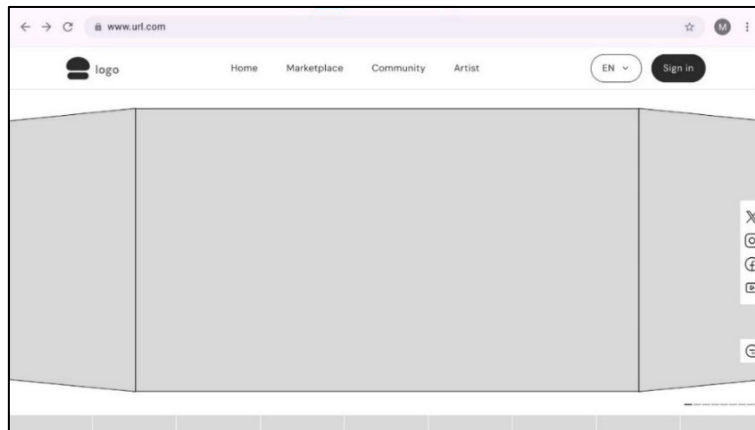
จากข้อมูลในขั้นตอนก่อนหน้าพบว่ากลุ่มเป้าหมายมีความสนใจต่อการสร้างต้นแบบเว็บไซต์ในครั้งนี้ แต่ยังมีประเด็นสำคัญที่ควรพิจารณาเพิ่มเติม อย่างเรื่องกฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง รวมถึงการบริหารจัดการลิขสิทธิ์ของผลงาน หากละเอียดปัจจัยเหล่านี้ อาจส่งผลกระทบต่อเชิงลบในอนาคตได้ โดยแนวคิดที่ได้จากขั้นตอนนี้จะเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการพัฒนาเว็บไซต์ที่ตอบสนองต่อความต้องการจริงของผู้ใช้งาน โดยคำนึงถึงความเรียบง่ายในการใช้งาน

ความปลอดภัย และประเด็นด้านกฎหมายและลิขสิทธิ์ เพื่อให้ได้โครงร่างที่ชัดเจนและง่ายต่อการดำเนินงานในขั้นตอนถัดไป

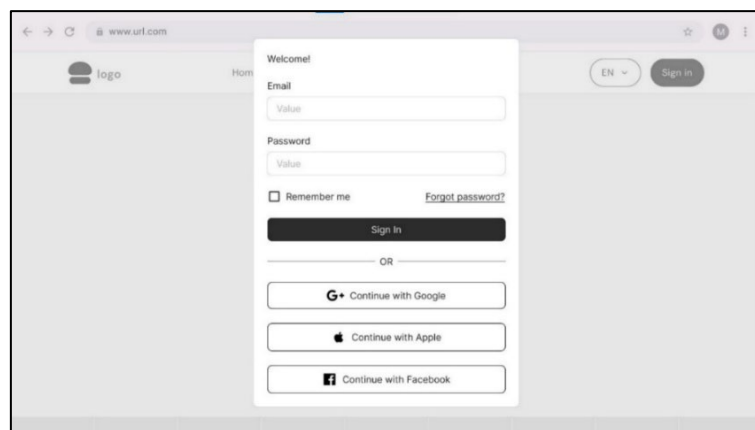
#### 4. ขั้นตอนที่ 4 Develop และ Prototype พัฒนาและสร้างต้นแบบเว็บไซต์

ผู้วิจัยจะนำข้อมูลจากการศึกษาในขั้นตอนที่ 1, 2 และ 3 มาวิเคราะห์และสรุปผลเพื่อกำหนดข้อมูลที่เป็นความต้องการที่แท้จริงของกลุ่มเป้าหมาย รวมถึงประเด็นปัญหาที่สำคัญที่สุด เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์สำหรับนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทย โดยการออกแบบและพัฒนาต้นแบบในขั้นตอนนี้ถูกดำเนินการด้วยแนวคิดที่มุ่งเน้นความเรียบง่ายและความสะดวกในการใช้งาน โดยเน้นที่การตอบสนองต่อความต้องการหลักของกลุ่มเป้าหมาย

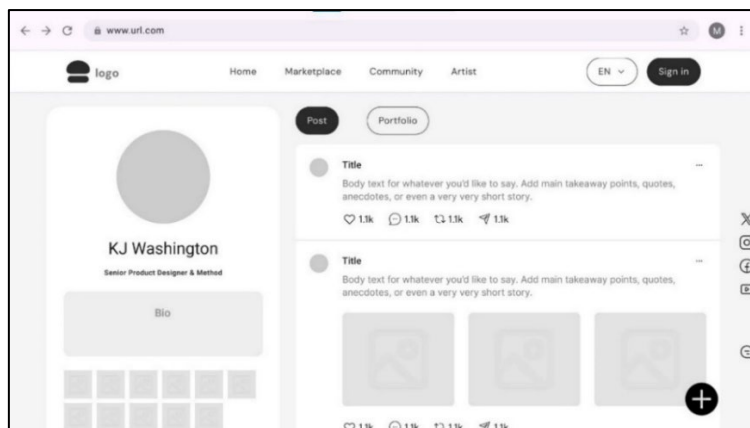
1. การสร้าง Wireframe จะเน้นที่ความชัดเจน ตรงไปตรงมา ไม่ซับซ้อน และใช้งานได้ง่าย โดยผู้วิจัยได้วาง Wireframe ไว้ ดังต่อไปนี้



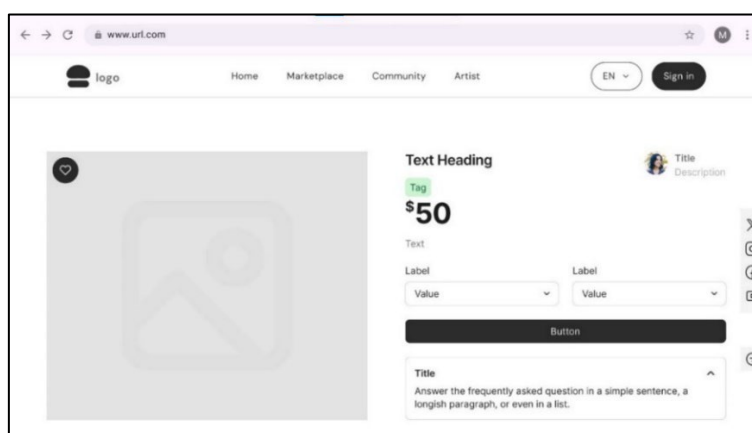
ภาพที่ 2 Wireframe หน้าแรก หรือหน้าโฮมเพจ (Home Page)



ภาพที่ 3 Wireframe หน้าเข้าสู่ระบบ หรือ หน้าล็อกอิน (Log In Page)

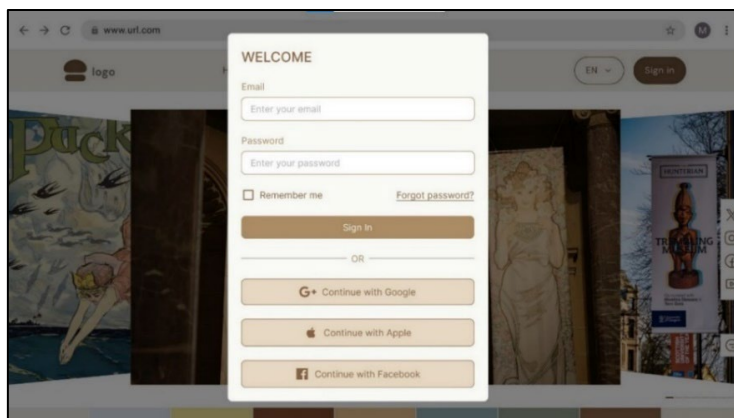


ภาพที่ 4 Wireframe หน้าโปรไฟล์ส่วนตัวศิลปิน (Artist Profile Page)

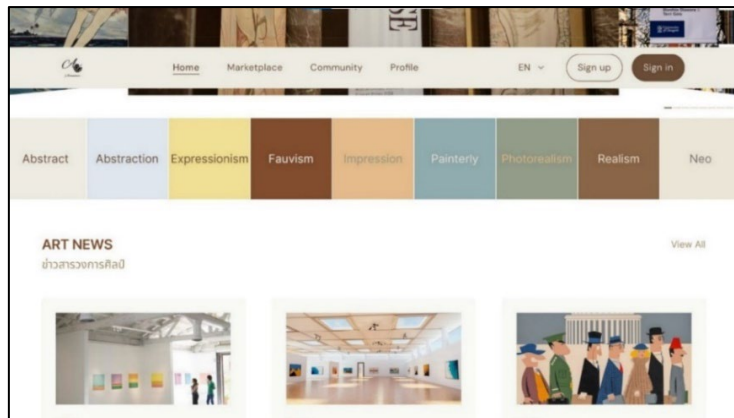


ภาพที่ 5 Wireframe หน้ามาร์เกตเพลส (Marketplace Page)

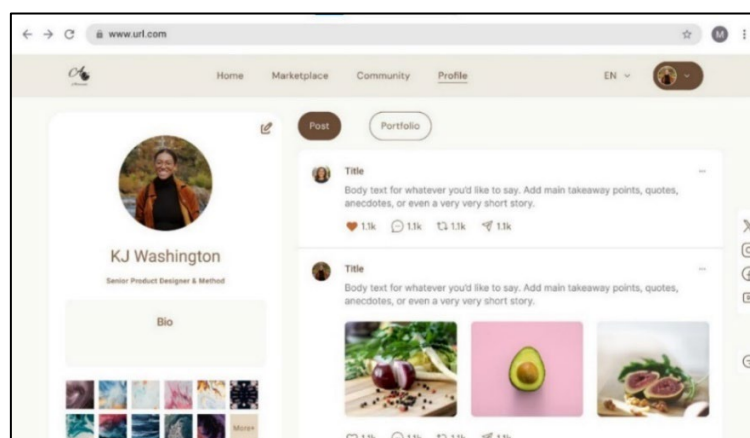
2. การออกแบบ UI และ Prototype ต้นแบบเว็บไซต์ โดยหลังจากที่ได้ทำการวาง Wireframe ในขั้นตอนก่อนหน้าแล้ว ถัดมาจะทำการออกแบบ UI และ Prototype ต้นแบบเว็บไซต์ โดยผู้วิจัยได้ออกแบบ UI และ Prototype ต้นแบบเว็บไซต์ ดังต่อไปนี้



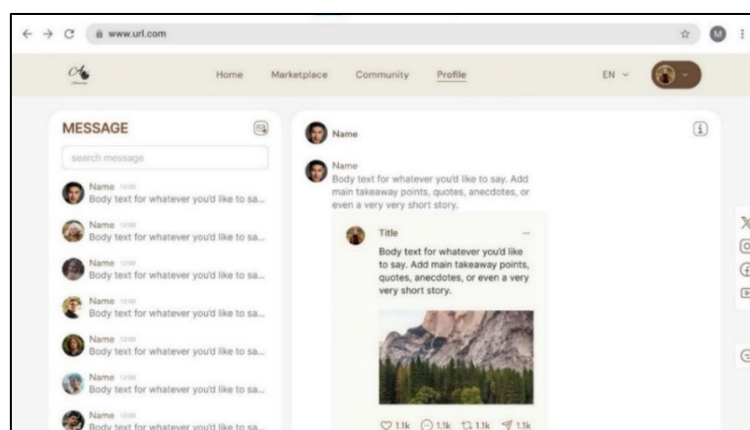
ภาพที่ 6 UI และ Prototype หน้าเข้าสู่ระบบหรือหน้าล็อกอิน (Log-In Page)



ภาพที่ 7 UI และ Prototype หน้าแรก หรือหน้าโฮมเพจ (Home Page)



ภาพที่ 8 UI และ Prototype หน้าโปรไฟล์ส่วนตัวศิลปิน (Artist Profile Page)



ภาพที่ 9 UI และ Prototype หน้าแชทของผู้ใช้งาน (Chat Page)

หลังจากการออกแบบต้นแบบเว็บไซต์เสร็จสิ้น ผู้วิจัยได้ดำเนินการประเมินต้นแบบโดยการให้ตัวแทนจากกลุ่มเป้าหมาย 3 กลุ่ม ซึ่งประกอบด้วย (1) นักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่น (2) นักวาดภาพประกอบมืออาชีพ

(3) ผู้ว่าจ้างนักวาดภาพประกอบ ทำหน้าที่เป็นผู้ประเมินต้นแบบเว็บไซต์ โดยตัวแทนเหล่านี้ได้ทำการประเมินฟังก์ชันการใช้งาน ความเหมาะสม และความน่าสนใจของต้นแบบเว็บไซต์

โดยจากการประเมิน พบว่าตัวแทนกลุ่มเป้าหมายทั้ง 3 กลุ่ม ไม่มีข้อขัดข้องเกี่ยวกับหน้าตาหรือโครงสร้างเว็บไซต์ เนื่องจากการออกแบบเว็บไซต์มุ่งเน้นความเรียบง่าย เข้าใจง่าย และฟังก์ชันที่ตอบสนองต่อความต้องการพื้นฐานได้อย่างครบถ้วน นอกจากนี้ ตัวแทนยังแสดงความยินดีและชื่นชมต่อความพยายามในการสร้างแพลตฟอร์มนี้ โดยมองว่าเป็นประโยชน์อย่างยิ่งสำหรับวงการนักวาดภาพ แม้กลุ่มตัวแทนจะไม่มีปัญหากับหน้าตาเว็บไซต์ แต่กลุ่มตัวแทนได้มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติม คือ

1. เรื่องลิขสิทธิ์ในเชิงพาณิชย์ ควรมีข้อมูลเพิ่มเติมหรือขั้นตอนที่ช่วยให้ทั้งนักวาดและผู้ว่าจ้างเข้าใจในด้านการอย่างชัดเจน
2. กฎระเบียบและข้อควรระวัง การจัดทำข้อกำหนดในการใช้งานเว็บไซต์ รวมถึงคำแนะนำเกี่ยวกับความปลอดภัยในการทำธุรกรรม เช่น การโอนเงินและการยืนยันตัวตนของผู้ใช้งาน
3. การแนะนำประเภทงานศิลปะ เพิ่มส่วนช่วยเหลือที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับประเภทของงานศิลปะ เพื่อช่วยผู้ว่าจ้างที่อาจไม่ทราบชื่อเรียกเฉพาะของผลงานให้ได้ทราบเพิ่ม

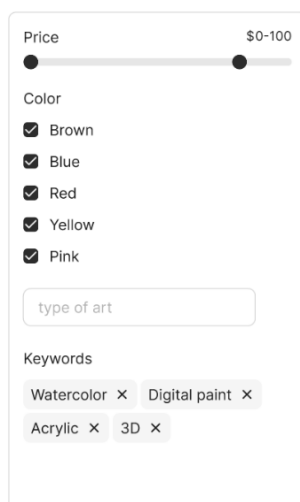
#### 5. ขั้นตอนที่ 5 Test ทดสอบต้นแบบเว็บไซต์กับกลุ่มตัวอย่าง

ขั้นตอนนี้จะมุ่งเน้นไปที่การนำความคิดเห็นที่ได้รับจากตัวแทนกลุ่มเป้าหมายทั้ง 3 กลุ่มในขั้นตอนก่อนหน้านี้มาวิเคราะห์อีกครั้งเพื่อนำมาพัฒนา ปรับปรุงชิ้นงาน และเตรียมวางแผนดำเนินงานที่เกี่ยวข้องในอนาคต โดยสามารถสรุปเป็นหัวข้อสำคัญได้ ดังนี้

1. การปรับปรุงตามคำแนะนำ ตามที่กลุ่มเป้าหมายได้แนะนำเพิ่มเติมเกี่ยวกับประเด็นที่ต้องระวัง เช่น ลิขสิทธิ์เชิงพาณิชย์ และข้อควรทราบในการทำธุรกรรมออนไลน์ ผู้วิจัยได้ตอบรับข้อเสนอแนะนี้และแจ้งกับตัวแทนกลุ่มเป้าหมายว่าเนื่องจากเป็นประเด็นสำคัญที่มีเนื้อหาที่ต้องทำการศึกษาอย่างละเอียดถี่ถ้วน ซึ่งในกรณีที่มีการพัฒนาเว็บไซต์จริง ข้อเสนอแนะเหล่านี้จะรวมไว้ในหน้าเงื่อนไขและข้อตกลงการให้บริการ (Terms of Service) เพื่อให้ผู้ใช้งานรับทราบเงื่อนไขและข้อจำกัดได้อย่างชัดเจนก่อนเริ่มใช้งาน นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังเพิ่มฟังก์ชัน filter หรือตัวกรอง เพื่อช่วยให้ผู้ว่าจ้างค้นหานักวาดภาพที่เหมาะสมกับความต้องการได้ง่ายขึ้น เช่น ค้นหาจากสี ค่าจ้าง ประเภทงาน



ภาพที่ 10 บริเวณที่วางเงื่อนไขและข้อตกลงการให้บริการ (terms of service)



ภาพที่ 11 Filter หรือ ตัวกรอง ที่เพิ่มเข้ามาเพื่อช่วยในเรื่องการค้นหา

2. การวางแผนกลยุทธ์ทางการตลาด ที่ซึ่งหลังจากการพัฒนาต้นแบบและการประเมินในรอบสุดท้ายแล้วนั้น ผู้วิจัยมีแผนจะวางกลยุทธ์การตลาดเพื่อประชาสัมพันธ์เว็บไซต์ โดยอาจทำงานร่วมกับสถานศึกษาหรือมหาวิทยาลัยที่มีคณะที่เกี่ยวข้องกับด้านศิลปะ โดยมุ่งเน้นการประชาสัมพันธ์ให้กลุ่มเป้าหมายทราบถึงวัตถุประสงค์และคุณประโยชน์ของเว็บไซต์ นอกจากนี้ ยังมีแนวคิดในการจัดโปรโมชั่น เช่น การสมัครสมาชิกเพื่อใช้งานฟรีในช่วงเปิดตัว หรือการจัดกิจกรรมแนะนำแพลตฟอร์มในหมู่นักวาดและผู้ว่า

#### 6. ขั้นตอนที่ 6 Deliver นำเสนอต้นแบบเว็บไซต์ที่เสร็จสมบูรณ์ให้กับกลุ่มเป้าหมายอีกครั้ง

ในขั้นตอนนี้ หลังจากที่ได้ทำการปรับปรุงต้นแบบเว็บไซต์จนเสร็จสมบูรณ์และมีการวางแผนกลยุทธ์ด้านการตลาดเรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนถัดไปคือการนำเสนอผลงานที่ได้แก่กลุ่มเป้าหมายอีกครั้ง เพื่อทำการเก็บข้อมูลเพิ่มเติมและประเมินผลว่าเว็บไซต์ต้นแบบที่พัฒนาขึ้นนั้นสามารถตอบสนองตามเป้าหมายที่ได้กำหนดไว้หรือไม่ โดยเมื่อได้นำเว็บไซต์ต้นแบบไปให้ตัวแทนกลุ่มเป้าหมายทั้ง 3 กลุ่มตรวจสอบอีกครั้ง ผลปรากฏว่า ตัวแทนทั้ง 3 ท่านพึงพอใจในผลงานที่ได้พัฒนาและปรับปรุงนี้ ไม่พบสิ่งที่ต้องการปรับแก้เพิ่มเติม ซึ่งถือเป็นการยืนยันว่าต้นแบบเว็บไซต์สามารถตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายได้ตามจุดประสงค์ที่วางไว้

#### 7. ขั้นตอนที่ 7 อภิปรายผลการศึกษาและสรุปผลการทดลอง

ในขั้นตอนที่ 7 นี้ ผู้วิจัยได้ทำการอภิปรายผลการศึกษาและสรุปผลการทดลองที่ได้จากกระบวนการออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทย ซึ่งเริ่มต้นจากการรวบรวมข้อมูลทั้งจากการศึกษาเอกสารและการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง เพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับความต้องการและปัญหาของกลุ่มเป้าหมาย ก่อนที่จะดำเนินการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ต้นแบบ ตามกระบวนการที่ได้วางแผนไว้โดยใช้กระบวนการ Design Thinking และ Double Diamond Model เข้ามาประยุกต์ใช้ในชิ้นงานในครั้งนี้ด้วยนั้น พบว่าในประเทศไทยยังไม่มีเว็บไซต์เฉพาะทางที่เน้นการซื้อขายงานศิลปะหรือการสนับสนุนศิลปินนักวาดภาพประกอบ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงช่องว่างในตลาดที่สามารถพัฒนาได้ เว็บไซต์ที่ถูกออกแบบและพัฒนาขึ้น จึงมีความต้องการที่จะให้การสนับสนุนทั้งแก่ศิลปินและผู้ว่าจ้าง โดยเน้นไปที่รูปแบบการแสดงผลและการใช้งานของเว็บไซต์ที่เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน สะดวกและปลอดภัย โดยจากการทดสอบและนำเสนอเว็บไซต์ต้นแบบให้กับตัวแทนจากทั้ง 3

กลุ่มเป้าหมายได้แสดงความคิดเห็นว่า พวกเขาพึงพอใจในผลงานที่ได้เห็นและข้อมูลที่ได้นำเสนอไป ไม่ได้ต้องการให้มีการปรับปรุงเพิ่มเติม โดยกลุ่มเป้าหมายยังเห็นว่าเว็บไซต์นี้น่าจะสามารถเป็นช่องทางในการเชื่อมต่อศิลปินและผู้ว่าจ้างได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## อภิปรายผล

การออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทย เป็นงานวิจัยที่มุ่งหวังจะตอบสนองต่อความต้องการที่แท้จริงของกลุ่มเป้าหมาย โดยมีการศึกษาและรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มประชากรตัวอย่างที่หลากหลาย ซึ่งได้แก่ นักวาดภาพประกอบที่มีชื่อเสียง นักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่น และผู้ว่าจ้างที่ใช้ช่องทางออนไลน์ในการจ้างงานศิลปะ ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึกแสดงให้เห็นว่า แม้ว่าผู้ตอบแบบสอบถามจะไม่เน้นไปที่รูปแบบการออกแบบเว็บไซต์มากนัก แต่พวกเขากลับให้ความสำคัญกับแนวคิดของเว็บไซต์ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความต้องการที่จะมีช่องทางใหม่ในการเชื่อมต่อระหว่างศิลปินและผู้ว่าจ้างที่สามารถใช้งานได้ง่าย ไม่ซับซ้อน และมีความโปร่งใสในการจัดการด้านลิขสิทธิ์และการโอนเงิน

ในส่วนของรูปแบบเว็บไซต์ ประชากรกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ได้เสนอแนะให้มีการออกแบบที่เรียบง่ายและใช้งานง่าย โดยไม่มีความซับซ้อนมากมาย การจัดเรียงข้อมูลและการเลือกใช้สีควรให้ความรู้สึกที่สบายตาและไม่ตึงเครียด รวมถึงการออกแบบ UI ที่ต้องตอบโจทย์ผู้ใช้ในแง่ของการเข้าถึงข้อมูลและฟังก์ชันต่างๆ ได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้วิจัยได้คำนึงถึงในขั้นตอนการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ เพื่อให้ต้นแบบที่ได้สามารถตอบสนองความต้องการนี้ได้อย่างดี สำหรับปัญหาด้านลิขสิทธิ์เชิงพาณิชย์และการโอนจินนั้น ผู้วิจัยมองว่า หากมีการนำงานวิจัยในครั้งนี้ไปพัฒนาต่อก็สามารถทำได้ โดยหัวข้อที่ควรจะมีเน้นเป็นหัวข้อหลักหรือสำคัญลำดับแรก ๆ คือ เรื่องลิขสิทธิ์และการโอนเงิน เนื่องจากเป็นอีกประเด็นสำคัญที่ควรต้องได้รับการศึกษาและพิจารณาอย่างละเอียดถี่ถ้วน โดยเฉพาะในด้านของลิขสิทธิ์ที่ต้องได้รับการคุ้มครองอย่างถูกต้องเหมาะสมทั้งในส่วนของนักวาดภาพประกอบและผู้ว่าจ้างหรือเจ้าของงานเองก็ตาม การทำธุรกรรมทางการเงินเองก็เช่นกัน ที่ต้องใช้งานได้ง่าย สะดวก แต่ต้องมีความปลอดภัยสูง โดยทั้งหมดนี้ก็เป็นอีกข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากกลุ่มเป้าหมายที่เห็นตรงกันกับผู้วิจัย โดยมองว่าหากนำสองหัวข้อนี้นำมาพัฒนาต่อก็จะได้ชิ้นงานที่มีความปลอดภัยและสมบูรณ์อย่างแท้จริง

จากการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ต้นแบบในครั้งนี้ พบว่าขั้นตอนกระบวนการออกแบบมีความสำคัญในหลาย ๆ ด้าน โดยเฉพาะในส่วนของการทำ Wireframe และ UI ที่ช่วยให้การออกแบบมีระเบียบและสามารถนำไปสู่การสร้าง Prototype ที่สมบูรณ์และใช้งานได้จริง ทั้งนี้การประเมินจากกลุ่มเป้าหมายที่ได้ทำการทดสอบต้นแบบเว็บไซต์แสดงให้เห็นว่า พวกเขาพึงพอใจในตัวต้นแบบที่พัฒนาขึ้นและไม่ได้ต้องการให้มีการปรับปรุงเพิ่มเติม ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ในครั้งนี้สามารถตอบโจทย์ความต้องการของกลุ่มเป้าหมายได้ ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้เตรียมแผนงานการตลาดไว้ด้วย โดยวางแผนไว้ว่าจะมีการทำโปรโมทร่วมกับเว็บไซต์ต่าง ๆ และร่วมมือกับสถาบันการศึกษาที่มีคณะที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ ในการประชาสัมพันธ์เว็บไซต์ ได้ทดลองใช้งาน สร้างความรู้รัก และให้เป็นอีกหนึ่งช่องให้กลุ่มเป้าหมายต่อไป

ดังนั้น การออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทยนี้ ไม่เพียงแต่เป็นการสร้างช่องทางใหม่ในการเชื่อมต่อระหว่างศิลปินและผู้ว่าจ้าง แต่ยังเป็นการส่งเสริมและสนับสนุนวงการศิลปะในประเทศไทยอีกด้วย โดยออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์ให้มีความง่ายต่อการใช้งานและสามารถ

ตอบสนองความต้องการที่แท้จริงของกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ การจัดการเรื่องลิขสิทธิ์และความปลอดภัยในการทำธุรกรรมการเงินก็เป็นส่วนสำคัญที่ไม่ควรมองข้ามในการพัฒนาเว็บไซต์ให้เป็นที่ยอมรับในวงกว้างในอนาคตเช่นกัน

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

ควรจัดทำและนำเสนอข้อกำหนดที่เกี่ยวข้องกับลิขสิทธิ์ให้มีความชัดเจน ทั้งในส่วนของลิขสิทธิ์เชิงพาณิชย์และส่วนบุคคล เพื่อให้ผู้ใช้งานเว็บไซต์ทุกคนมีความเข้าใจที่ถูกต้องและสามารถปฏิบัติตามได้อย่างเหมาะสม โดยเฉพาะในด้านการปกป้องลิขสิทธิ์ผลงานศิลปะจากการละเมิดสิทธิ์ของผู้สร้างสรรค์

### 2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการศึกษาระบบการจ่ายเงินออนไลน์ที่ปลอดภัย รวดเร็ว และสะดวก เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถทำธุรกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยระบบการจ่ายเงินควรมีความปลอดภัยสูงและสามารถทำธุรกรรมได้ทันเวลาไม่ยุ่งยาก เพื่อสร้างความสะดวกและความมั่นใจให้กับทั้งผู้วาดและผู้ว่าจ้าง

## เอกสารอ้างอิง

- Code Genius Academy. (2023). *Double Diamond Design Process: A process for thinking and practicing new-age creativity*. [Online]. Retrieved from: <https://codegeniusacademy.com/double-diamond/>
- Edukey Thailand. (2023). *Imaginative artist, professional artist : Illustrator*. [Online]. Retrieved from: <https://www.edukey.me/edukeyv3/blog/view/00147/>. (In Thai)
- iamthesis. (2023). *How to use Triangulation for enhance the credibility of research*. [Online]. Retrieved from: <https://www.iamthesis.com/%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B9%83%E0%B8%8A%E0%B9%89%E0%B8%A7%E0%B8%B4%E0%B8%98%E0%B8%B5%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%95%E0%B8%A3%E0%B8%A7%E0%B8%88%E0%B8%AA%E0%B8%AD%E0%B8%9A-2/>. (in Thai)
- IPST Thailand. (2020). *Design thinking process*. IPST. [Online]. Retrieved from: [https://designtechnology.ipst.ac.th/wp-content/uploads/sites/83/2020/01/2\\_02%E0%B8%81%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%9A%E0%B8%A7%E0%B8%99%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%84%E0%B8%B4%E0%B8%94%E0%B9%80%E0%B8%8A%E0%B8%B4%E0%B8%87%E0%B8%AD%E0%B8%AD%E0%B8%81%E0%B9%81%E0%B8%9A%E0%B8%9A.pdf](https://designtechnology.ipst.ac.th/wp-content/uploads/sites/83/2020/01/2_02%E0%B8%81%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%9A%E0%B8%A7%E0%B8%99%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%84%E0%B8%B4%E0%B8%94%E0%B9%80%E0%B8%8A%E0%B8%B4%E0%B8%87%E0%B8%AD%E0%B8%AD%E0%B8%81%E0%B9%81%E0%B8%9A%E0%B8%9A.pdf)
- Sunthontammarat, P. (2021). *The World of Digital Art and Thai Contemporary Art in the Present Era*. [Online]. Retrieved from: <https://www.faa.chula.ac.th/SelfLearningFaamai/detailform/152>. (in Thai)

TCDC. (2019). Design Thinking: Learning by Doing. TCDC. [Online]. Retrieved from:

<https://resource.tcdc.or.th/ebook/Design.Thinking.Learning.by.Doing.pdf>

Thepvong, C. (2015). *Design Website*. [Online]. Retrieved from <https://chaiwbi.com/501/5101.html>.

(in Thai)

Visa Sortrakul. (2021). *7 Career Paths for Illustrators*. [Online]. Retrieved from: [https://kooper.co/7-](https://kooper.co/7-types-of-illustrator/)

[types-of-illustrator/](https://kooper.co/7-types-of-illustrator/). (in Thai)