



Development of Digital Media to Introduce Ecotourism Attractions in Wiang Kao District using Augmented Reality Technology

Sommarsh Somjainueck¹, Kotchaporn Taowklang² & Suwannee Hampituk³

Received

Reviewed

Revised

Accepted

04/11/2024

17/11/2024

19/11/2024

20/11/2024

Abstract

The research on the development of digital media to introduce ecotourism attractions in Wiang Kao district using Augmented Reality (AR) technology has the following objectives: 1) to develop digital media for ecotourism attractions in Wiang Kao district, Khon Kaen Province, and 2) to study the satisfaction of users of Augmented Reality (AR) media. This digital media consists of photographs of tourist attractions and information about tourist attractions in Wiang Kao district, where tourists can view tourist attraction information and pictures of tourist attractions in Wiang Kao district through media to support their decision-making in traveling to relax more easily. The sample group used in this research was divided into 2 groups: 1) system efficiency assessment, consisting of 5 experts in multimedia technology and linguistics, and 2) satisfaction assessment, consisting of 384 sample tourists. The research instruments consisted of a mobile application for introducing ecotourism attractions in Wiang Kao district using Augmented Reality (AR) technology, an efficiency assessment form, and a satisfaction assessment form. The statistics used for data analysis were mean and standard deviation. The research results found that (1) the mobile application media for introducing ecotourism attractions in Wiang Kao district using Augmented Reality (AR) technology can be used with interested tourists. (2) The efficiency of the mobile application media for introducing eco-tourism attractions in Wiang Kao district using Augmented Reality (AR) technology was assessed as very good ($\bar{X} = 4.66$, S.D.= .29) (3) The evaluation of user satisfaction was assessed as good ($\bar{X} = 4.31$, S.D.= .495)

Keywords : Digital media development; Ecotourism; Augmented Reality Technology

¹ Northeastern University, Email: sommarsh@neu.ac.th

² Northeastern University, Email: kotchaporn.tao@neu.ac.th

³ Northeastern University, Email: suwannee.ham@neu.ac.th



การพัฒนาสื่อดิจิทัลแนะนำแหล่งท่องเที่ยวเชิงนิเวศอำเภอเวียงเก่า ด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง

สมมาศ สมใจนึก⁴, กชพร ท้าวกลาง⁵ และสุวรรณี ฮามพิทักษ์⁶

บทคัดย่อ

การวิจัยการพัฒนาสื่อดิจิทัลแนะนำแหล่งท่องเที่ยวเชิงนิเวศอำเภอเวียงเก่าด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง (Augmented Reality : AR) มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาสื่อดิจิทัลสำหรับแหล่งท่องเที่ยวเชิงนิเวศของอำเภอเวียงเก่า จังหวัดขอนแก่น 2) เพื่อศึกษาการความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริง (Augmented Reality: AR) โดยในสื่อดิจิทัลนี้จะประกอบด้วย ภาพถ่ายของสถานที่ท่องเที่ยวและข้อมูลของสถานที่ท่องเที่ยวภายในอำเภอเวียงเก่า โดยที่นักท่องเที่ยวสามารถดูข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยว และชมภาพสถานที่ท่องเที่ยวของอำเภอเวียงเก่าได้ผ่านทางสื่อเพื่อช่วยสนับสนุนการตัดสินใจในการไปเที่ยวพักผ่อนได้ง่ายมากยิ่งขึ้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ 1) การประเมินประสิทธิภาพของระบบ คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียและทางด้านภาษาศาสตร์ จำนวน 5 คน และ 2) การประเมินความพึงพอใจ คือ จากนักท่องเที่ยวกลุ่มตัวอย่าง 384 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยสื่อแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับการแนะนำแหล่งท่องเที่ยวเชิงนิเวศอำเภอเวียงเก่าด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) แบบประเมินประสิทธิภาพ และแบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้การวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลวิจัยพบว่า (1) สื่อแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับการแนะนำแหล่งท่องเที่ยวเชิงนิเวศอำเภอเวียงเก่าด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) สามารถนำไปใช้งานกับนักท่องเที่ยวที่มีความสนใจได้จริง (2) ประสิทธิภาพของสื่อแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับการแนะนำแหล่งท่องเที่ยวเชิงนิเวศอำเภอเวียงเก่าด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) ผลการประเมินโดยภาพรวมอยู่ในระดับ ดีมาก ($\bar{X} = 4.66$, S.D.= .29) (3) การประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ ผลประเมินภาพรวมอยู่ในระดับ ดี ($\bar{X} = 4.31$, S.D.= .495)

คำสำคัญ : การพัฒนาสื่อดิจิทัล; แหล่งท่องเที่ยวเชิงนิเวศ; เทคโนโลยีเสมือนจริง

⁴ มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ, Email: sommarsh@neu.ac.th

⁵ มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ, Email: kotchaporn.tao@neu.ac.th

⁶ มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ, Email: suwannee.ham@neu.ac.th



บทนำ

การท่องเที่ยวไทยมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ สถานการณ์ของการท่องเที่ยวของไทยนั้นขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายด้าน ทั้งภายในประเทศ และนอกประเทศ อาทิเช่น ทิศทางเศรษฐกิจของการท่องเที่ยวโลก, พฤติกรรมของประชาชนในพื้นที่ และพฤติกรรมของนักท่องเที่ยว วิกฤตการณ์ภัยพิบัติทางธรรมชาติ และสถานการณ์ความไม่สงบภายในประเทศ ส่งผลกระทบต่อการท่องเที่ยวไทย จากสถานการณ์การท่องเที่ยวไทยในปี พ.ศ. 2560 พบว่าจะแนวโน้ม ที่จะมียอดนักท่องเที่ยวต่างชาติเข้ามาเที่ยวไทยประมาณ 9.07 ล้านคน และนักท่องเที่ยวชาวไทยเที่ยวภายในประเทศ 31.6 ล้าน คน/ครั้ง ทำให้สามารถสร้างรายได้ 2.75 ล้านล้านบาท (Udomkasemsap, 2018)

เศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล (Digital Economy หรือ DE) ได้กลายเป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนาประเทศอย่างต่อเนื่อง ซึ่ง DE นั้นหมายถึงการนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) มาใช้ในภาคส่วนต่าง ๆ ของเศรษฐกิจและสังคม เพื่อตอบสนองความต้องการในยุคดิจิทัล ตัวอย่างสำคัญเทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อระบบเศรษฐกิจ โดยเฉพาะในด้านสุขภาพที่มีการพัฒนาระบบ Smart Health ช่วยให้ผู้ป่วยสามารถเข้ารับการตรวจและรักษาทางไกลได้ พร้อมระบบจัดการสารสนเทศด้านสุขภาพที่มีประสิทธิภาพ และในด้านการตลาด Digital Marketing Digital Advertising ได้เปิดมิติใหม่ในการเข้าถึงผู้บริโภค ช่วยให้ธุรกิจสามารถทำการตลาดแบบเฉพาะเจาะจงและวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภคได้แม่นยำยิ่งขึ้น ระบบการเงินก็ได้พัฒนาสู่ยุค Digital Money ที่เอื้อให้การทำธุรกรรมทางการเงินเป็นไปอย่างรวดเร็วและปลอดภัยผ่านช่องทางดิจิทัล ส่วนการค้าขายได้ก้าวสู่ยุค E-Commerce ที่เปิดโอกาสให้ผู้ซื้อและผู้ขายสามารถทำการซื้อขายผ่านอินเทอร์เน็ตได้อย่างสะดวกสบายลดข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ การเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ได้สร้างโอกาสทางธุรกิจใหม่ๆ และยกระดับคุณภาพชีวิตของผู้บริโภคให้ดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด การพัฒนาไปสู่ยุค “ประเทศไทย 4.0” คือการปรับเปลี่ยนระบบเศรษฐกิจให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อน นำไปสู่การพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชน และเพิ่มโอกาสทางเศรษฐกิจ (Charoenruop, 2017)

เทคโนโลยีเสมือนจริง (Augmented Reality) ได้รับความสนใจจากหน่วยงานภาครัฐ และเอกชน สามารถประยุกต์ใช้ได้หลากหลายด้าน เช่น การศึกษา การออกแบบ ธุรกิจบันเทิง การแพทย์ การโฆษณาและประชาสัมพันธ์ จนกลายเป็นส่วนหนึ่งในการเปลี่ยนแปลงโฉมหน้าสื่อยุคใหม่ ช่วยสร้างการตื่นตัว เพิ่มประสบการณ์ที่ดึงดูดใจให้กับผู้ใช้งาน (Hahn, 2012)

ปัญหาคือปัจจุบันความก้าวหน้าของระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ มีการเติบโตอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะเทคโนโลยีเสมือนจริง สามารถนำมาใช้กับแหล่งท่องเที่ยวหรือแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวเชิงนิเวศจะช่วยให้นักท่องเที่ยวหรือผู้ที่สนใจแหล่งท่องเที่ยวเชิงนิเวศดูแหล่งท่องเที่ยวของอำเภอเวียงเก่าได้สะดวกมากยิ่งขึ้น โดยดูผ่านสื่อในรูปแบบเสมือนจริง เป็นเครื่องมือในการแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวเชิงนิเวศที่สำคัญเมื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ ก้าวหน้ามากขึ้น การพัฒนารูปแบบนวัตกรรมได้มีการ



ปรับเปลี่ยนไปหลากหลายรูปแบบโดยเฉพาะที่เรียกว่าเทคโนโลยีสารสนเทศ สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ได้นำเทคโนโลยีเสมือนจริง มาใช้ร่วมกับการแนะนำแหล่งท่องเที่ยวเชิงนิเวศของอำเภอเวียงเก่าซึ่งการใช้เทคโนโลยีเข้ามานั้นจะช่วงเป็นการนำเสนอแหล่งท่องเที่ยวผ่านมัลติมีเดียทั้งภาพ เสียง และ เอฟเฟกต์ต่าง ๆ ทั้งในรูปแบบวิดีโอจะช่วยให้ดึงดูดความสนใจแก่นักท่องเที่ยวหรือผู้ที่สนใจแหล่งท่องเที่ยวเชิงนิเวศอำเภอเวียงเก่ามากยิ่งขึ้น (Dornpinij et al., 2024)

อำเภอเวียงเก่า จังหวัดขอนแก่น มีสถานที่ท่องเที่ยวที่น่าสนใจอยู่เป็นจำนวนมาก แต่นักท่องเที่ยวไม่มีโอกาสเข้าไปท่องเที่ยว ซึ่งเทคโนโลยีเสมือนจริงสามารถนำมาสร้างแบบจำลองให้นักท่องเที่ยวชมตัวอย่างก่อนเดินทางมายังสถานที่ท่องเที่ยวจริง และเพื่ออำนวยความสะดวกให้นักท่องเที่ยวได้รู้จักข้อมูลแหล่งท่องเที่ยว

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้การพัฒนาสื่อดิจิทัลแนะนำแหล่งท่องเที่ยวเชิงนิเวศอำเภอเวียงเก่า จังหวัดขอนแก่น ด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง ผ่านอิเล็กทรอนิกส์แบบพกพาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวยั่งยืนในอำเภอเวียงเก่าเพื่อประชาสัมพันธ์ให้นักท่องเที่ยวเข้าชมสถานที่ท่องเที่ยวในอำเภอเวียงเก่ารวมถึงเป็นแหล่งรวบรวมข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยว เกี่ยวกับอำเภอเวียงเก่าโดยนำเสนอข้อมูล Augmented Reality: AR ผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์แบบพกพา

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาสื่อดิจิทัลสำหรับแหล่งท่องเที่ยวเชิงนิเวศของอำเภอเวียงเก่า จังหวัดขอนแก่น
2. เพื่อศึกษาการความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริง (Augmented Reality: AR)

กรอบแนวคิดการวิจัย





ระเบียบวิธีวิจัย

ประชากรกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร เป็นนักท่องเที่ยวคนไทย ที่เข้ามาท่องเที่ยวในอำเภอเวียงเก่า จังหวัดขอนแก่น ซึ่งเป็น ประชากรที่ไม่ทราบจำนวนที่แน่นอน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักท่องเที่ยว จำนวน 384 คน โดยใช้เกณฑ์ของการสุ่มที่ไม่ทราบจำนวน ประชากรที่แน่นอน (Roscoe, J. T., 1975) สุ่มตัวอย่างโดยใช้เกณฑ์การสุ่มตัวอย่างแบบตามสะดวก (Convenience Sampling) จากนักท่องเที่ยวคนไทยที่เข้ามาท่องเที่ยวในอำเภอเวียงเก่า จังหวัดขอนแก่น

ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล

การพัฒนาสื่อดิจิทัลแนะนำแหล่งท่องเที่ยวเชิงนิเวศอำเภอเวียงเก่าด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง ซึ่งมีกระบวนการพัฒนา โดยใช้กระบวนการ SDLC มีขั้นตอนและรายละเอียดในการดำเนินการ ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 เก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องแหล่งท่องเที่ยวเชิงนิเวศ อำเภอเวียงเก่า จังหวัดขอนแก่น

ขั้นตอนที่ 2 การวิเคราะห์เนื้อหาจากการเก็บรวบรวมข้อมูลแหล่งท่องเที่ยวเชิงนิเวศ อำเภอเวียงเก่า จังหวัดขอนแก่น

ขั้นตอนที่ 3 การออกแบบสื่อดิจิทัลแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวเชิงนิเวศของอำเภอเวียงเก่า จังหวัดขอนแก่น

ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนาสื่อดิจิทัลแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวเชิงนิเวศของอำเภอเวียงเก่า จังหวัดขอนแก่น

ขั้นตอนที่ 5 การนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างนักท่องเที่ยว

เครื่องมือที่ใช้งานวิจัย

1. สื่อดิจิทัลแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวเชิงนิเวศของอำเภอเวียงเก่า จังหวัดขอนแก่น
2. แบบประเมินประสิทธิภาพของสื่อดิจิทัลแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวเชิงนิเวศของอำเภอเวียงเก่า จังหวัดขอนแก่น ด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR)
3. แบบประเมินความพึงพอใจของแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวเชิงนิเวศของอำเภอเวียงเก่า จังหวัดขอนแก่น



การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในงานวิจัย คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

ผลการพัฒนาสื่อดิจิทัลแนะนำแหล่งท่องเที่ยวเชิงนิเวศของอำเภอเวียงเก่า จังหวัดขอนแก่น พบว่า ได้สื่อดิจิทัลในการแนะนำแหล่งท่องเที่ยวเชิงนิเวศของอำเภอเวียงเก่า จังหวัดขอนแก่น ด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง โดยนักท่องเที่ยวสามารถใช้งานด้วยการสแกนคิวอาร์โค้ด (QR Code)



ภาพที่ 1 วัดถ้ำผาเก็ง



ภาพที่ 2 วัดป่ากิตติญาณุสรณ์



ภาพที่ 3 อุทยานแห่งชาติภูเวียง



ภาพที่ 4 พิพิธภัณฑ์ไดโนเสาร์ภูเวียง



ภาพที่ 5 น้ำตกตาดฟ้า



ภาพที่ 6 ลานกลางเต้นตาดฟ้า



ภาพที่ 7 บ่อเกลือกลางหุบเขา

**Table 1** ผลการประเมินประสิทธิภาพของสื่อดิจิทัลแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวเชิงนิเวศของอำเภอเวียงเก่า จังหวัดขอนแก่น ด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR)

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ความหมาย
1. ความถูกต้องของภาษาที่ใช้ในการนำเสนอ	4.27	0.34	ดี
2. ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้	4.39	0.35	ดี
3. ความสมบูรณ์ของเนื้อหา	5.00	0.00	ดีมาก
4. ความชัดเจนถูกต้องของตัวอักษร	4.93	0.45	ดีมาก
5. ความเหมาะสมด้านภาพ ภาษา และเสียง	4.45	0.50	ดี
6. ภาพรวมในการใช้งานแอปพลิเคชัน	4.97	0.12	ดีมาก
รวม	4.66	0.29	ดีมาก

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลการประเมินประสิทธิภาพของสื่อดิจิทัลแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวเชิงนิเวศของอำเภอเวียงเก่า จังหวัดขอนแก่น ด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) ประสิทธิภาพของแอปพลิเคชัน โดยรวมอยู่ในระดับ ดีมาก ($\bar{X} = 4.66$, $S.D. = .29$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยระดับดีมาก เรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ความสมบูรณ์ของเนื้อหา ($\bar{X} = 5.0$, $S.D. = .0$) ภาพรวมในการใช้งานแอปพลิเคชัน ($\bar{X} = 4.97$, $S.D. = 0.12$) ความชัดเจนถูกต้องของตัวอักษร ($\bar{X} = 4.93$, $S.D. = .45$) ความเหมาะสมด้านภาพ ภาษา และเสียง ($\bar{X} = 4.45$, $S.D. = .50$) ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ ($\bar{X} = 4.39$, $S.D. = .35$) และความถูกต้องของภาษาที่ใช้ในการนำเสนอ ($\bar{X} = 4.27$, $S.D. = .34$)

Table 2 ผลประเมินความพึงพอใจของสื่อดิจิทัลแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวเชิงนิเวศของอำเภอเวียงเก่า จังหวัดขอนแก่น ด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR)

รายการประเมินความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ความหมาย
1. เนื้อหาสื่อดิจิทัล			
1.1 ความถูกต้องของเนื้อหา	4.60	.497	ดีมาก
1.2 ความสมบูรณ์ของเนื้อหา	4.71	.458	ดีมาก
1.3 ความสอดคล้องของเนื้อหา	4.14	.355	ดี
1.4 ปริมาณความเหมาะสมของเนื้อหา	3.94	.683	ดี
1.5 ความเหมาะสมเนื้อหาต่อบริบทผู้ใช้	3.94	.539	ดี



เนื้อหาสื่อดิจิทัลโดยรวม	4.26	.506	ดี
2.การนำเสนอเนื้อหา			
2.1 ความเหมาะสมของการนำเสนอ	4.51	.562	ดีมาก
2.2 เสี่ยงประกอบเนื้อหา	4.82	.452	ดีมาก
รายการประเมินความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ความหมาย
2.3 ความน่าสนใจในการนำเสนอ	4.60	.497	ดีมาก
2.4 สีตัวอักษรโดยภาพรวม	4.45	.177	ดี
2.5 ขนาดตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอ	4.77	.490	ดีมาก
การนำเสนอเนื้อหาโดยรวม	4.63	.435	ดีมาก
3.การจัดการสื่อ			
3.1 ความง่ายต่อการใช้งานของระบบ	4.18	.510	ดี
3.2 มีความเสถียร สามารถเข้าใช้งานได้อย่างต่อเนื่อง	4.25	.621	ดี
3.3 มีความรวดเร็วในการแสดงผล ภาพ ตัวอักษร และข้อมูล	4.18	.453	ดี
3.4 เทคนิคการนำเสนอข้อมูล	3.78	.612	ดี
3.5 ลำดับการแสดงผลข้อมูล	3.88	.532	ดี
การจัดการสื่อโดยรวม	4.05	.545	ดี
รวม	4.31	.495	ดี

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลการประเมินความพึงพอใจของสื่อดิจิทัลแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวเชิงนิเวศของอำเภอเวียงเก่าด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) ด้วยเทคโนโลยีความเสมือนจริง โดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X}$ = 4.31, S.D. = .495) โดยพิจารณาเรียงลำดับจากมากไปหาน้อยคือ ด้านการนำเสนอเนื้อหาอยู่ในระดับ ดีมาก ($\bar{X}$ = 4.63, S.D. = .435) ด้านเนื้อหาสื่อดิจิทัลอยู่ในระดับ ดี ($\bar{X}$ = 4.26, S.D. = .506) และด้านการจัดการสื่ออยู่ในระดับ ดี ($\bar{X}$ = 4.05, S.D. = .545)

อภิปรายผลการวิจัย

การพัฒนาสื่อดิจิทัลแนะนำแหล่งท่องเที่ยวเชิงนิเวศอำเภอเวียงเก่าด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง ผลการวิจัยพบว่า สื่อดิจิทัลแนะนำแหล่งท่องเที่ยวเชิงนิเวศอำเภอเวียงเก่าด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริงมีความเหมาะสมและสามารถใช้งานได้อย่างตรงความต้องการของนักท่องเที่ยว ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Dornpinij et al. (2024) เรื่องพัฒนาสื่อดิจิทัลในการประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม



ท้องถิ่น อำเภอเวียงเก่า จังหวัดขอนแก่น พบว่าการพัฒนาสื่อดิจิทัลมีประสิทธิภาพโดยรวมอยู่ในระดับคุณภาพมาก ผู้ใช้สื่อดิจิทัลมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก สามารถนำไปเป็นสื่อดิจิทัลเพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์ได้ และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Srirachoen et al. (2019) เรื่อง แอปพลิเคชันส่งเสริมการท่องเที่ยว 8 แหล่งท่องเที่ยวที่ต้องไปในจังหวัดเพชรบูรณ์ ผ่านเทคโนโลยีเสมือนจริง ผลวิจัยพบว่า แอปพลิเคชันส่งเสริมการท่องเที่ยว 8 แหล่งท่องเที่ยว มีระดับของความพึงพอใจต่อการใช้งานแอปพลิเคชัน อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.43, S.D.=0.64)

ความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริง (Augmented Reality: AR) มีความพึงพอใจอยู่ในระดับดี ($\bar{X}$ = 4.31, S.D. = .495) โดยพิจารณาเรียงลำดับจากมากไปหาน้อยคือ ด้านการนำเสนอเนื้อหา อยู่ในระดับ ดีมาก ($\bar{X}$ = 4.63, S.D. = .435) ด้านเนื้อหาแอปพลิเคชัน อยู่ในระดับ ดี ($\bar{X}$ = 4.26, S.D. = .506) และด้านการจัดการแอปพลิเคชันอยู่ในระดับ ดี ($\bar{X}$ = 4.05, S.D. = .545) ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ Charoenruop (2017) กล่าวว่า การใช้งานแอปพลิเคชันสื่อเสมือนจริงโดยรวม มีความเหมาะสม ภาษาที่ใช้บรรยายเข้าใจง่าย และถูกต้อง ทำให้นักท่องเที่ยว ทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ สามารถเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยววัดพระแก้ว จังหวัดเชียงราย เพิ่มขึ้น

ข้อเสนอแนะ

แนวทางแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวเชิงนิเวศของอำเภอเวียงเก่าด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง (Augmented Reality :AR) ครั้งนี้ได้ทำการพัฒนาแนวทางสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) ใช้ได้ทั้ง Android และ iOS ส่งผลให้เวลา ลงพื้นที่จัดกิจกรรมเก็บข้อมูลจะพบว่ามีนักท่องเที่ยวหลายคนที่ไม่สามารถเล่นสื่อได้เพราะบางเครื่องไม่ได้มีการอัปเดต ดังนั้นควรมีการจัดทำแอปพลิเคชันแนวทางแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวเชิงนิเวศของอำเภอเวียงเก่าด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) บนระบบที่สมบูรณ์กว่า เพื่อให้สามารถให้นักท่องเที่ยวได้ทดลองใช้เครื่องมืออย่างทั่วถึง และควรศึกษาแนวโน้มการต่อยอดงานวิจัยนี้ ให้เป็นประโยชน์ต่อไป

References

- Azuma, R.T. (1997). A Survey of Augmented Reality. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6(4), 355-385.
- Charoenruop, N. (2017). Applying Augmented Reality to present tourist information: a case study of Wat Phra Kaew, Chiang Rai Province, *Journal of Modern Management Science*, 10 (1), 13-30.



- Dornpinij, P. et al. (2024). Develop Digital Media for Presenting and Promoting Local Cultural Tourism in Wiang Kao district, Khon Kaen Province. *Interdisciplinary Academic and Research Journal*, 4(1), 823-834.
- Hahn, J. (2012). Mobile Augmented Reality applications for library services. *New library world*, 113(9/10), 429-438.
- Hoksuwan, D. et al. (2023). Development of Tourism Promoting Application of Thai Saek Cultural Community, At Samat Sub district, Mueang district, Nakhon Phanom Province. *Journal of Rajabhat Maha Sarakham University*, 10 (1),19-42
- Milgram and A.F.Kishino. (1994). Taxonomy of Mixed Reality Virtual Displays IEICE Transactions on Information and Systems. E77-D (12), 1321-1329.
- Palasonthi, K. (2019). Cloud Learning in STEAM Education Model by Augmented Reality Technology to Develop Creativity and Innovation Skills for Undergraduate Students, Faculty of Industrial Education, *Graduate School King Mongkut's University of Technology North Bangkok*, 10 (2),256-264.
- Roscoe, J. T. (1975), *Fundamental Research Statistics for the Behavioural Sciences*, (2nd ed). New York: Holt Rinehart & Winston.
- Sricharoen, J. et al. (2019). The Tourism Promotion Application of 8 Attractions that Need to go to in Phetchabun Province with the Augmented Reality Technology. *Journal of Phetchabun Rajabhat University*, 5 (1), 84-94
- Srisa-at, B. (2013). *Preliminary research*. (9th printing). Bangkok: Suviriyasan.
- Udomkasemsap, P. (2018). *A development virtual reality technology for tourism Case study of Hua-Hin tourism*, Master's thesis: Bangkok University.