

## การพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและเศรษฐกิจท้องถิ่น: กรณีศึกษาอุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท แหล่งมรดกโลก จังหวัดอุดรธานี

### DEVELOPING A DIGITAL PLATFORM TO ENHANCE CULTURAL TOURISM AND LOCAL ECONOMY: A CASE STUDY OF PHU PHRA BAT HISTORICAL PARK, WORLD HERITAGE SITE, UDON THANI PROVINCE

อดุลย์ ทองแกม<sup>1\*</sup>, วิชาญ แสนปาง<sup>2</sup>, ปณิษฐา พรรณวิเชียร<sup>3</sup>, สำเริง นนศิริ<sup>4</sup>, กิตติกรณ์ หนองหารพิทักษ์<sup>5</sup> และ วสิน หาสดส่อง<sup>6</sup>  
ADUL THONGKAEM<sup>1\*</sup>, WICHAN SANPANG<sup>2</sup>, PANIHA PANVICHAIN<sup>3</sup>, SAMROENG NONSIRI<sup>4</sup>, KITTIKORN NONGHANPITAK<sup>5</sup>  
and WASIN HASODSONG<sup>6</sup>

#### บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและเศรษฐกิจท้องถิ่น โดยใช้กรณีศึกษาอุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท จังหวัดอุดรธานี ซึ่งเป็นแหล่งมรดกโลกที่มีศักยภาพในการดึงดูดนักท่องเที่ยว งานวิจัยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยและพัฒนา (R&D) แบ่งออกเป็น 3 ระยะ ได้แก่ (1) การศึกษาความต้องการของผู้ใช้ (2) การออกแบบและพัฒนาแพลตฟอร์ม และ (3) การทดสอบประสิทธิภาพของแพลตฟอร์ม เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วยแบบสอบถามจำนวน 3 ตอน รวม 25 ข้อ และแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างสำหรับผู้เชี่ยวชาญ โดยกลุ่มตัวอย่างประกอบด้วยนักท่องเที่ยว 20 คน ผู้ประกอบการท้องถิ่น 5 คน และเจ้าหน้าที่ภาครัฐ 5 คน รวมทั้งสิ้น 30 คน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

ผลการวิจัยพบว่า ค่าเฉลี่ยระดับความเห็นของกลุ่มตัวอย่างต่อแพลตฟอร์มที่พัฒนาขึ้นอยู่ในระดับมาก โดยฟังก์ชันที่ได้รับความนิยมสูงสุด ได้แก่ ระบบแนะนำสถานที่แบบ AI ระบบ Augmented Reality (AR) และระบบจองบริการ ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวเท่ากับ 4.20 (SD = 0.45) และความเห็นของผู้ประกอบการท้องถิ่นเกี่ยวกับศักยภาพของแพลตฟอร์มในการช่วยบริหารจัดการข้อมูลท้องถิ่นอยู่ที่ระดับ 4.30 (SD = 0.51) อย่างไรก็ตาม ควรพัฒนาเพิ่มเติมด้านการรองรับหลายภาษา ฟังก์ชัน AI Chatbot และขยายการใช้งานแพลตฟอร์มไปยังพื้นที่แหล่งท่องเที่ยววัฒนธรรมอื่น ๆ ในประเทศไทย เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและประโยชน์ในการใช้งาน

**คำสำคัญ :** แพลตฟอร์มดิจิทัล ; การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ; อุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท ; เทคโนโลยีดิจิทัล

<sup>1-6</sup> อาจารย์ คณะบริหารธุรกิจ วิทยาลัยสันตพล, Lecturer, Faculty of Business Administrator, Santapol College.

\* Corresponding Author, Email: adul@stu.ac.th

Received: Jun 7, 2025, Revised: Jun 17, 2025, Accepted: Jun 21, 2025

## ABSTRACT

This study aimed to develop a digital platform to enhance cultural tourism and support the local economy, using the case of Phu Phra Bat Historical Park in Udon Thani Province, a World Heritage Site with high tourism potential. The study employed a Research and Development (R&D) methodology consisting of three phases: (1) assessing user needs, (2) designing and developing the platform, and (3) testing its performance. Research instruments included a 25-item questionnaire divided into three sections and semi-structured interviews with experts. The sample group consisted of 20 tourists, 5 local entrepreneurs, and 5 government officials, totaling 30 participants. Data were analyzed using descriptive statistics, including frequency, percentage, mean, and standard deviation.

The results showed that participants' opinions toward the developed platform were at a high level. The most preferred functions were the AI-based recommendation system, Augmented Reality (AR) features, and the online booking system. The average satisfaction score among tourists was 4.20 (SD = 0.45), while local entrepreneurs rated the platform's usefulness in managing local information at 4.30 (SD = 0.51). The study recommended further development to support multilingual use, integrate AI chatbot features, and expand the platform to other cultural tourism sites in Thailand to enhance its overall impact and usability.

**Keywords:** Digital Platform ; Cultural Tourism ; Local Economy ; Phu Phra Bat Historical Park ; Digital Technology

## บทนำ

การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาเศรษฐกิจท้องถิ่นในประเทศไทย โดยเฉพาะในพื้นที่ที่เป็นแหล่งมรดกโลก ซึ่งมีศักยภาพในการดึงดูดนักท่องเที่ยวทั้งในและต่างประเทศ อุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาทในอำเภอบ้านผือ จังหวัดอุดรธานี เป็นหนึ่งในแหล่งท่องเที่ยวสำคัญที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม ซึ่งได้รับความสนใจจากนักท่องเที่ยวมากขึ้น ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา (อุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท, 2567) อย่างไรก็ตาม การส่งเสริมและพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวเหล่านี้ยังคงมีข้อจำกัดในด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวและการสื่อสารกับนักท่องเที่ยว พิชิต ศรีสวัสดิ์ (2565) การวิจัยนี้จึงมุ่งเน้นการพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในพื้นที่ภูพระบาท ซึ่งคาดว่าจะช่วยเพิ่มโอกาสในการโปรโมทและพัฒนาเศรษฐกิจท้องถิ่น รวมถึงเสริมสร้างการมีส่วนร่วมของชุมชนในกิจกรรมทางเศรษฐกิจและสังคม สุวรรณ เกษมสุข (2566) จากรายงานของการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (2566) และกระทรวง

การท่องเที่ยวและกีฬา (2567) พบว่าการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมมีบทบาทสำคัญในการกระตุ้นเศรษฐกิจ โดยเฉพาะในพื้นที่ที่ได้รับการยอมรับเป็นมรดกโลกเช่นภูพระบาท การพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลจึงเป็นอีกหนึ่งกลยุทธ์สำคัญในการเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างนักท่องเที่ยวกับชุมชนและเพิ่มการมองเห็นของแหล่งท่องเที่ยวกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา (2567) และธนบดี สุขประเสริฐ (2565)

นอกจากนี้ จากการวิเคราะห์ของสำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2566) และการศึกษาของ Smith Johnson (2563) พบว่าการพัฒนาเศรษฐกิจท้องถิ่นผ่านการท่องเที่ยวต้องอาศัยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ การใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลจึงถือเป็นแนวทางที่สามารถเชื่อมโยงความต้องการของนักท่องเที่ยวกับชุมชนท้องถิ่นได้อย่างสมบูรณ์

งานวิจัยนี้จะช่วยในการประเมินผลกระทบของการพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลต่อเศรษฐกิจท้องถิ่นและการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม รวมถึงเป็นแนวทางในการพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลที่สามารถสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในพื้นที่อื่น ๆ ในประเทศไทยได้ในอนาคต

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาและออกแบบแพลตฟอร์มดิจิทัลที่เหมาะสมสำหรับการสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและเศรษฐกิจท้องถิ่นในพื้นที่อุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท
2. เพื่อประเมินผลกระทบของแพลตฟอร์มดิจิทัลที่พัฒนาขึ้นต่อการเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจท้องถิ่นและการส่งเสริมการท่องเที่ยวในชุมชนโดยรอบพื้นที่ศึกษา

## กรอบแนวคิดการวิจัย

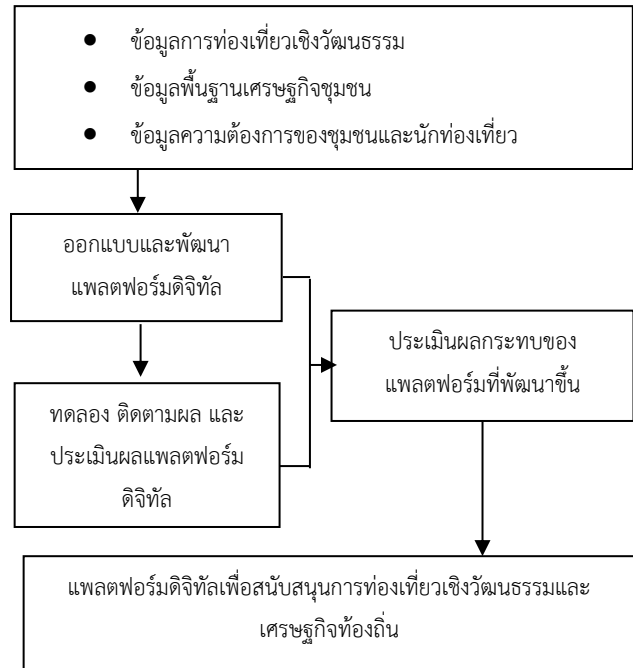
การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) โดยมีวัตถุประสงค์หลักในการพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและส่งเสริมเศรษฐกิจท้องถิ่นในพื้นที่อุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท จังหวัดอุดรธานี

กรอบแนวคิดของการวิจัยนี้ประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก 3 ด้าน ได้แก่

- 1) ข้อมูลด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม
- 2) ข้อมูลพื้นฐานเศรษฐกิจชุมชน
- 3) ข้อมูลความต้องการของชุมชนและนักท่องเที่ยว

จากข้อมูลดังกล่าว ผู้วิจัยนำไปใช้ในการออกแบบและพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลต้นแบบ จากนั้นนำแพลตฟอร์มที่พัฒนาขึ้นไปทดลองใช้งานจริงในพื้นที่ และดำเนินการติดตามผล ประเมินผลการใช้งานโดยกลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักท่องเที่ยว ผู้ประกอบการ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

สุดท้ายผู้วิจัยได้ประเมินผลกระทบของแพลตฟอร์มต่อการส่งเสริมการท่องเที่ยวและการพัฒนาเศรษฐกิจท้องถิ่น ซึ่งนำไปสู่การสรุปผลว่าแพลตฟอร์มดิจิทัลดังกล่าวสามารถเป็นเครื่องมือสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน แสดงได้ดัง ภาพที่ 1 ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

## วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) โดยแบ่งกระบวนการวิจัยออกเป็น 3 ระยะ ได้แก่ ระยะศึกษาความต้องการของผู้ใช้ ระยะออกแบบและพัฒนาแพลตฟอร์ม และระยะทดลองใช้ ติดตามผล และประเมินผล โดยมีรายละเอียดดังนี้

### ระยะที่ 1 การศึกษาความต้องการของผู้ใช้

ในระยะนี้ ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือวิจัยหลัก ได้แก่ แบบสอบถามแบบมีโครงสร้าง และการสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง โดยแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 3 ตอน รวมจำนวน 25 ข้อ ประกอบด้วย ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 5 ข้อ ตอนที่ 2 ความต้องการและพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จำนวน 10 ข้อ และตอนที่ 3 ความคิดเห็นเกี่ยวกับฟังก์ชันของแพลตฟอร์ม จำนวน 10 ข้อ แบบสอบถามดังกล่าวผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน และมีค่าความเชื่อมั่นของเครื่องมือเท่ากับ 0.85 โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient)

สำหรับการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยใช้เครื่องมือการสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างกับผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน

ซึ่งประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านการท่องเที่ยว วัฒนธรรมท้องถิ่น และเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อวิเคราะห์ประเด็นเชิงลึกเกี่ยวกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายและองค์ประกอบสำคัญในการพัฒนาแพลตฟอร์ม

## ระยะที่ 2 การออกแบบและพัฒนาแพลตฟอร์ม

ผู้วิจัยดำเนินการออกแบบแพลตฟอร์มตามแนวคิด User-Centered Design (UCD) โดยยึดหลักการออกแบบที่มุ่งเน้นความต้องการของผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง กระบวนการออกแบบประกอบด้วย การออกแบบโครงสร้างระบบ (System Architecture) การออกแบบด้านเทคนิค (Technical Design) และการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience: UX) รวมถึงการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ (User Interface: UI) ให้สามารถใช้งานได้ง่ายและตอบสนองต่อพฤติกรรมการใช้งานของกลุ่มเป้าหมายหลัก ได้แก่ นักท่องเที่ยว ผู้ประกอบการท้องถิ่น และเจ้าหน้าที่ภาครัฐ

## ระยะที่ 3 การทดลองใช้ ติดตามผล และประเมินผล

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองใช้แพลตฟอร์มในพื้นที่จริง โดยมีการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างรวมทั้งสิ้น 30 คน ประกอบด้วย นักท่องเที่ยวจำนวน 20 คน ผู้ประกอบการท้องถิ่นจำนวน 5 คน และเจ้าหน้าที่ภาครัฐจำนวน 5 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งคัดเลือกจากกลุ่มเป้าหมายที่มีคุณสมบัติสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย เช่น นักท่องเที่ยวที่เคยมีประสบการณ์เดินทางในแหล่งท่องเที่ยววัฒนธรรมในพื้นที่ไม่น้อยกว่า 2 ชั่วโมง เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ลึกและเฉพาะเจาะจง โดยนักท่องเที่ยวใช้แบบสอบถามเพื่อประเมินความพึงพอใจ ขณะที่ผู้ประกอบการและเจ้าหน้าที่ภาครัฐให้ข้อมูลผ่านการสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง

การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: SD) เพื่อสรุปผลความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อแพลตฟอร์มที่พัฒนาขึ้น

## ขอบเขตการวิจัย

1) ขอบเขตด้านพื้นที่ งานวิจัยนี้เน้นการศึกษาพื้นที่แหล่งมรดกโลกอุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท รวมถึงพื้นที่โดยรอบอำเภอบ้านผือ จังหวัดอุดรธานี โดยทำการศึกษาชุมชนและสถานประกอบการท้องถิ่นที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยว เช่น ร้านค้า ที่พัก หรือศูนย์ข้อมูลนักท่องเที่ยว

2) ขอบเขตด้านเนื้อหา การวิจัยเน้นออกแบบและพัฒนาแพลตฟอร์มที่รองรับการให้ข้อมูลทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ รวมถึงส่งเสริมเศรษฐกิจท้องถิ่นผ่านการเชื่อมต่อระหว่างนักท่องเที่ยวและผู้ประกอบการในชุมชน เนื้อหาของแพลตฟอร์มจะครอบคลุม

1. ข้อมูลประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของแหล่งมรดกโลกอุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท

2. เส้นทางท่องเที่ยวและกิจกรรมเชิงวัฒนธรรม

3. การแนะนำและรีวิวสถานที่ท่องเที่ยว ร้านค้า และบริการท้องถิ่น

3) ขอบเขตด้านเทคนิค การพัฒนาและทดสอบฟังก์ชันหลักของแพลตฟอร์ม เช่นการออกแบบอินเทอร์เฟซสำหรับนักท่องเที่ยว และการจัดการเนื้อหาของผู้ประกอบการท้องถิ่น การวิจัยการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม เช่น ระบบแผนที่ดิจิทัล, การใช้งาน QR Code สำหรับการเข้าถึงข้อมูล และการวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้งานผ่านการสำรวจความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวและผู้ประกอบการในพื้นที่

4) ขอบเขตด้านผู้มีส่วนร่วม ชุมชนท้องถิ่นในอำเภอบ้านผือ ได้แก่ ชาวบ้าน ผู้ประกอบการ และผู้บริหารท้องถิ่น หน่วยงานราชการและองค์กรที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวและวัฒนธรรม ได้แก่ การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยและกรมศิลปากร นักท่องเที่ยวที่สนใจในวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ในพื้นที่

## ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วยบุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวในพื้นที่อุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท จังหวัดอุดรธานี ได้แก่

1) นักท่องเที่ยวที่เดินทางมาเยี่ยมชม จำนวน 20 คน

2) ผู้ประกอบการในชุมชน จำนวน 5 คน

3) เจ้าหน้าที่หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการท่องเที่ยวในพื้นที่ จำนวน 5 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้มาโดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากกลุ่มที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานแพลตฟอร์มดิจิทัลต้นแบบในพื้นที่ศึกษาจำนวนทั้งสิ้น 30 คน

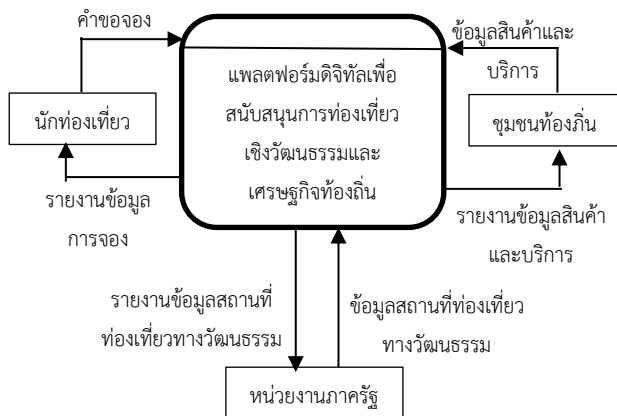
## เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้พัฒนาและเลือกใช้เครื่องมือวิจัยที่เหมาะสมกับระเบียบวิธีวิจัยและวัตถุประสงค์ของ

การวิจัย เพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ ออกแบบ และประเมินผลแพลตฟอร์มดิจิทัลที่พัฒนาขึ้น โดยแบ่งเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยออกเป็น 4 ประเภทหลัก ดังนี้

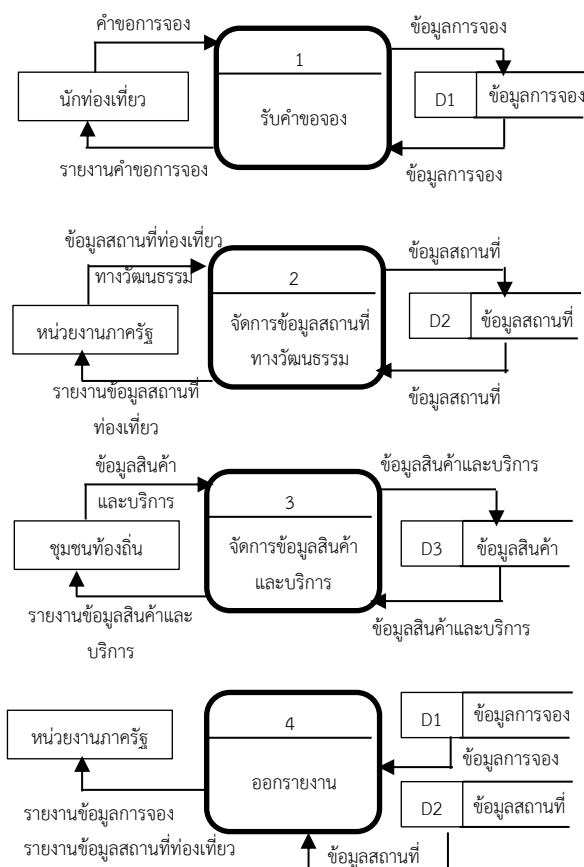
#### 1) Context Diagram

ใช้เพื่อแสดงภาพรวมของระบบแพลตฟอร์มดิจิทัลที่พัฒนาขึ้น โดยแสดงความสัมพันธ์ระหว่างระบบกับผู้ใช้หลัก



ภาพที่ 2 Context Diagram

#### 2) Data Flow Diagram (DFD) ระดับที่ 0



ภาพที่ 3 Data Flow Diagram Level 0

#### 3) แบบสอบถาม

ใช้สำหรับเก็บข้อมูลความคิดเห็นและความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่ทดลองใช้งานแพลตฟอร์มต้นแบบ โดยแบบสอบถามประกอบด้วยคำถามปลายปิดในรูปแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Likert Scale) และคำถามปลายเปิดเพื่อให้ผู้ตอบสามารถแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมได้ เครื่องมือนี้ผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) และทดสอบความเชื่อมั่นทางสถิติ (Cronbach's Alpha)

#### 4) แบบสังเกตและแบบสัมภาษณ์

ใช้เพื่อเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยแบบสังเกตใช้ในการศึกษาพฤติกรรมการใช้งานแพลตฟอร์มของกลุ่มตัวอย่างในสถานการณ์จริง เช่น ขณะใช้งานฟังก์ชันต่าง ๆ ของแพลตฟอร์ม ส่วนแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างใช้ในการสัมภาษณ์ผู้ใช้งานและผู้เชี่ยวชาญ เพื่อรวบรวมข้อเสนอแนะเชิงลึกที่สามารถนำไปปรับปรุงระบบให้มีความเหมาะสมและตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้ดียิ่งขึ้น

#### การวิเคราะห์ข้อมูล

1) ข้อมูลเชิงปริมาณ ใช้สถิติเชิงพรรณนา เช่น ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและแปลความหมายของคะแนนเฉลี่ยตามเกณฑ์ ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2554 :73-74)

|           |             |         |                 |
|-----------|-------------|---------|-----------------|
| ค่าเฉลี่ย | 4.51 – 5.00 | หมายถึง | ระดับมากที่สุด  |
| ค่าเฉลี่ย | 3.51 – 4.50 | หมายถึง | ระดับมาก        |
| ค่าเฉลี่ย | 2.51 – 3.50 | หมายถึง | ระดับปานกลาง    |
| ค่าเฉลี่ย | 1.50 – 2.50 | หมายถึง | ระดับน้อย       |
| ค่าเฉลี่ย | 1.00 – 1.50 | หมายถึง | ระดับน้อยที่สุด |

2) ข้อมูลเชิงคุณภาพ วิเคราะห์โดยการวิเคราะห์เนื้อหา เพื่อสรุปประเด็นสำคัญจากข้อเสนอแนะ

#### สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและออกแบบแพลตฟอร์มดิจิทัลที่เหมาะสมในการสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและส่งเสริมเศรษฐกิจท้องถิ่นในพื้นที่อุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท จังหวัดอุดรธานี โดยใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนา (R&D) ซึ่งผลการวิจัยสามารถสรุปได้ดังนี้

### 1) ผลการพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัล

แพลตฟอร์มได้รับการออกแบบโดยยึดหลัก User-Centered Design (UCD) เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงข้อมูลได้ง่าย มีฟังก์ชันที่ตอบสนองต่อความต้องการของ โดยมีการแบ่งระบบออกเป็น 2 ส่วนหลัก ได้แก่

- ระบบในส่วนของผู้รับบริการ (Front Office) ได้แก่

#### หน้าหลัก (Homepage)



ภาพที่ 4 แสดงหน้าจอหลัก (Homepage)

ซึ่งการทำงานของแพลตฟอร์ม ในส่วนของผู้รับบริการ หน้าหลัก จะประกอบด้วย ส่วนต่าง ๆ ดังนี้

1. แสดงแบนเนอร์ต้อนรับ พร้อมภาพไฮไลต์ของแหล่งมรดกโลกภูพระบาท
2. เมนูหลักสำหรับเข้าถึงฟีเจอร์ต่าง ๆ
3. ส่วนแนะนำสถานที่สำคัญ และกิจกรรมที่กำลังจะเกิดขึ้น
4. โปรโมชันหรือแพ็คเกจพิเศษสำหรับนักท่องเที่ยว
5. ระบบค้นหาแหล่งท่องเที่ยว กิจกรรม หรือที่พัก

#### หน้าสำรวจสถานที่ ( Explore & Map)



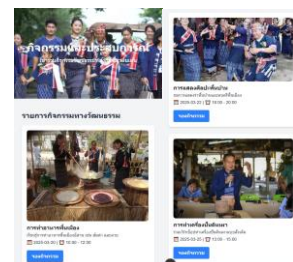
ภาพที่ 5 แสดงหน้าสำรวจสถานที่ (Explore & Map)

ซึ่งการทำงานในส่วนของผู้รับบริการ หน้าสำรวจสถานที่ จะประกอบด้วย ส่วนต่าง ๆ ดังนี้

1. แสดงแผนที่อินเทอร์เน็ตแอพลิเคชันของอุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท
2. สามารถคลิกเลือกสถานที่ เช่น หอนางอุสา, เพิงหินต่าง ๆ, ถ้ำโบราณ เพื่อดูข้อมูลรายละเอียด
3. มีไอคอนแสดงประเภทสถานที่ เช่น จุดชมวิว, แหล่งโบราณคดี, วัด, ร้านค้าในชุมชน
4. ระบบแนะนำเส้นทางการเดินทางแบบ AI Guide
5. ระบบนำทาง GPS Navigation สำหรับช่วยนำทางนักท่องเที่ยว

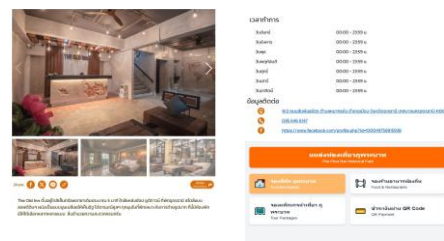
หน้ากิจกรรมและประสบการณ์ (Activities & Experiences) การทำงานในส่วนของผู้รับบริการ หน้ากิจกรรมและประสบการณ์ จะประกอบด้วย ส่วนต่าง ๆ ดังนี้

1. รายการกิจกรรมทางวัฒนธรรม เช่น การทำอาหารพื้นเมือง, การแสดงศิลปะพื้นบ้าน
2. รายละเอียดกิจกรรม พร้อมข้อมูลวันและเวลาจัด
3. ระบบจองกิจกรรมล่วงหน้า



ภาพที่ 6 หน้ากิจกรรมและประสบการณ์ (Activities & Experiences)

#### หน้าจองบริการ (Booking & Reservations)



ภาพที่ 7 หน้าจองบริการ (Booking & Reservations)



ซึ่งการทำงานในส่วนของผู้รับบริการ หน้ากิจกรรมและ  
ประสบการณ์ จะประกอบด้วย ส่วนต่าง ๆ ดังนี้

1. ระบบจองที่พัก เช่น โฮมสเตย์ รีสอร์ท ที่พักในชุมชน
2. ระบบจองร้านอาหาร และบริการอาหารพื้นเมือง
3. ระบบจองแพ็คเกจนำเที่ยว หรือไกด์ท้องถิ่น
4. รองรับการชำระเงินผ่าน QR Code

หน้าร้านค้าและสินค้าพื้นเมือง (Marketplace & Local Shops)

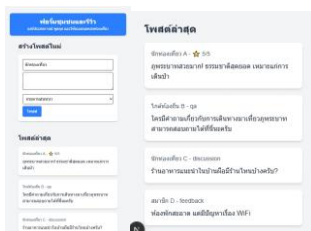


ภาพที่ 8 หน้าร้านค้าและสินค้าพื้นเมือง (Marketplace & Local Shops)

ซึ่งการทำงานในส่วนของผู้รับบริการ หน้าร้านค้าและ  
สินค้าพื้นเมือง จะประกอบด้วย ส่วนต่าง ๆ ดังนี้

1. แสดงรายการสินค้า OTOP และของฝาก
2. ระบบตะกร้าสินค้าและการสั่งซื้อออนไลน์
3. รีวิวสินค้าและระบบให้คะแนน

หน้าฟอรัมชุมชนและรีวิว (Community & Reviews)



ภาพที่ 9 หน้าฟอรัมชุมชนและรีวิว (Community & Reviews)

ซึ่งการทำงานในส่วนของผู้รับบริการ หน้าฟอรัมชุมชน  
และรีวิว จะประกอบด้วย ส่วนต่าง ๆ ดังนี้

1. กระดานสนทนาสำหรับแชร์ ประสบการณ์ การท่องเที่ยว

2. ระบบถาม-ตอบข้อมูลจากไกด์ท้องถิ่นและนักท่องเที่ยว  
คนอื่น ๆ

3. ระบบรีวิวและให้คะแนนแหล่งท่องเที่ยว ที่พัก  
และร้านค้า

4. ระบบแจ้งปัญหาหรือข้อเสนอแนะ

หน้าข่าวสารและบทความ (News & Articles)



ภาพที่ 10 หน้าข่าวสารและบทความ (News & Articles)

ซึ่งการทำงานในส่วนของผู้รับบริการ หน้าข่าวสารและ  
บทความ จะประกอบด้วย ส่วนต่าง ๆ ดังนี้

1. ข่าวสารเกี่ยวกับอุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท
2. บทความเกี่ยวกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม
3. ข้อมูลเกี่ยวกับประเพณี วัฒนธรรม และเทศกาล

หน้าช่วยเหลือและ AI Chatbot ( Help & AI Assistant)



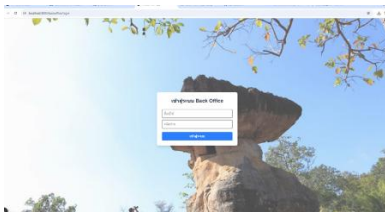
ภาพที่ 11 หน้าช่วยเหลือและ AI Chatbot

ซึ่งการทำงานในส่วนของผู้รับบริการ หน้าช่วยเหลือและ  
AI Chatbot จะประกอบด้วย ส่วนต่าง ๆ ดังนี้

1. AI Chatbot ตอบคำถามเกี่ยวกับสถานที่ และการเดินทาง
2. ระบบช่วยเหลือฉุกเฉิน เช่น เบอร์โทรติดต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง
3. คำแนะนำเกี่ยวกับการเดินทางไปยังภูพระบาท

- ระบบในส่วนของผู้ให้บริการ (Back Office) ในส่วนนี้แบ่งกลุ่มผู้ใช้งานออกเป็น 4 กลุ่ม ดังนี้

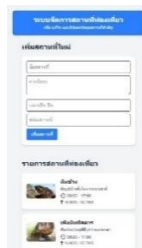
1. ผู้ดูแลระบบ ควบคุมการทำงานของแพลตฟอร์ม
2. เจ้าหน้าที่อุทยานและหน่วยงานภาครัฐดูแลข้อมูลและกิจกรรม
3. ไกด์นำเที่ยวและผู้ให้บริการทัวร์ จัดการแพ็คเกจนำเที่ยว
4. ผู้ประกอบการท้องถิ่น ดูแลร้านค้าและสินค้า OTOP แพลตฟอร์มฯ มีการรักษาความปลอดภัยของข้อมูลในระบบ และกำหนดสิทธิ์ในการเข้าถึงข้อมูล โดยผู้ใช้งานทุกกลุ่มจะต้องกรอกข้อมูลเข้าสู่ระบบ คือชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านก่อนเข้าสู่ระบบทุกครั้ง เพื่อป้องกันไม่ให้ผู้ที่ไม่เกี่ยวข้องเข้าถึงข้อมูล และผู้ใช้อีกก็สามารถเข้าถึงรายละเอียดของข้อมูลได้เฉพาะส่วนที่เกี่ยวข้องกับตนเองเท่านั้น



ภาพที่ 12 หน้าจอการ Login เข้าสู่ระบบ

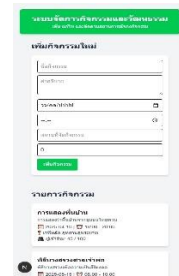
การทำงานของระบบ ในส่วนของผู้ให้บริการจะประกอบด้วย ส่วนต่าง ๆ ดังนี้

1. ระบบจัดการข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยว (Tourist Spot Management) ในส่วนนี้จะแสดง เพิ่ม, แก้ไข และอัปเดตข้อมูลของสถานที่สำคัญในอุทยาน อับโหลรูปภาพ คำอธิบาย เวลาเปิด-ปิด และข้อมูลที่เกี่ยวข้อง และเชื่อมโยงกับแผนที่อินเทอร์แอคทีฟ (Interactive Map)



ภาพที่ 13 ระบบจัดการข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยว (Tourist Spot Management)

2. ระบบจัดการกิจกรรมและวัฒนธรรม (Event & Cultural Activities Management) ในส่วนนี้จะจัดการลงทะเบียนกิจกรรมทางวัฒนธรรม เช่น การแสดงพื้นบ้าน กำหนดวัน เวลา สถานที่ และจำนวนผู้เข้าร่วมที่รองรับ ติดตามสถานการณ์ของกิจกรรมของนักท่องเที่ยว



ภาพที่ 14 ระบบจัดการกิจกรรมและวัฒนธรรม (Event & Cultural Activities Management)

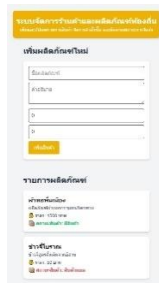
3. ระบบบริหารการจองและธุรกรรม (Booking & Transaction Management) ในส่วนนี้จัดการเกี่ยวกับ จัดการคำสั่งจองที่พัก ร้านอาหาร และทัวร์นำเที่ยว ตรวจสอบและยืนยันสถานะการจองของผู้ใช้ รองรับระบบชำระเงินและออกใบเสร็จให้ผู้ประกอบการ



ภาพที่ 15 ระบบบริหารการจองและธุรกรรม (Booking & Transaction Management)

4. ระบบจัดการร้านค้าและผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น (Marketplace & OTOP Management) ในส่วนนี้จัดการเกี่ยวกับ เพิ่มและอัปเดตรายการสินค้าท้องถิ่น เช่น ของฝาก OTOP จัดการคำสั่งซื้อ และติดตามสถานะการจัดส่ง ระบบรีวิวสินค้าและให้คะแนนจากผู้ซื้อ





ภาพที่ 16 ระบบจัดการร้านค้าและผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น  
(Marketplace & OTOP Management)

2) ผลการทดลองใช้งานและวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้งาน แพลตฟอร์มถูกทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างที่ครอบคลุมกลุ่มเป้าหมายหลัก โดยใช้เครื่องมือที่ช่วยวัดประสิทธิภาพและความพึงพอใจของผู้ใช้

#### 2.1 ลักษณะประชากรของกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 1 จำนวนร้อยละของผู้รับบริการ จำนวนตามเพศ

| เพศ  | จำนวน | ร้อยละ |
|------|-------|--------|
| ชาย  | 13    | 44.29  |
| หญิง | 17    | 55.71  |
| รวม  | 30    | 100    |

จากตารางพบว่า จำนวนผู้รับบริการที่ตอบแบบสอบถามด้านความต้องการระบบจำนวน 30 คน เป็นเพศหญิงจำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 55.71 และเพศชายจำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 44.29

ตารางที่ 2 จำนวนร้อยละของผู้รับบริการ จำแนกตามสถานะของผู้ใช้บริการ

| สถานะผู้ให้บริการ     | จำนวน | ร้อยละ |
|-----------------------|-------|--------|
| นักท่องเที่ยว         | 20    | 66.67  |
| ผู้ประกอบการ          | 5     | 16.67  |
| หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง | 5     | 16.67  |
| รวม                   | 30    | 100    |

จากตารางพบว่า จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม 30 คน เป็นนักท่องเที่ยว จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 66.67 เป็นผู้ประกอบการ จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 16.67 และ

หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 16.67 ตามลำดับ

#### 2.2 การวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์วิจัย

ตารางที่ 3 ความต้องการเกี่ยวกับแพลตฟอร์มดิจิทัล

| เครื่องมือที่ต้องการ | ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) | S.D. | ระดับความสำคัญ |
|----------------------|-------------------------|------|----------------|
| แผนที่แนะนำเส้นทาง   | 4.20                    | 0.75 | มาก            |
| ข้อมูลประวัติศาสตร์  | 4.00                    | 0.85 | มาก            |
| ระบบจองทัวร์         | 3.80                    | 0.90 | ปานกลาง        |
| ระบบแนะนำสถานที่     | 4.60                    | 0.60 | มากที่สุด      |
| การแจ้งเตือนกิจกรรม  | 4.10                    | 0.70 | มาก            |

จากตารางพบว่า นักท่องเที่ยวให้ความสำคัญกับระบบแนะนำสถานที่ มากที่สุด ( $\bar{X} = 4.60$ , S.D.= 0.60) ซึ่งบ่งบอกว่า ผู้ใช้งานต้องการข้อมูลแนะนำสถานที่ที่ถูกต้องและแม่นยำ รองลงมาคือ แผนที่แนะนำเส้นทาง ( $\bar{X} = 4.20$ , S.D.= 0.75) และ ข้อมูลประวัติศาสตร์ ( $\bar{X} = 4.00$ , S.D. = 0.85) ซึ่งสะท้อนถึงความต้องการของนักท่องเที่ยวในการได้รับข้อมูลที่ครบถ้วนเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยว ระบบจองทัวร์มีความสำคัญในระดับปานกลาง ขณะที่การแจ้งเตือนกิจกรรมก็ได้รับการยอมรับในระดับมาก

#### 2.3 פיเจอร์ที่นักท่องเที่ยวต้องการ

ตารางที่ 4 ความต้องการฟีเจอร์ของนักท่องเที่ยว

| ฟีเจอร์ที่ต้องการ               | ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) | S.D. | ระดับความสำคัญ |
|---------------------------------|-------------------------|------|----------------|
| ระบบ AR (Augmented Reality)     | 4.50                    | 0.65 | มากที่สุด      |
| ระบบจองไกด์ทัวร์ออนไลน์         | 4.00                    | 0.80 | มาก            |
| ระบบรีวิวสถานที่และร้านค้า      | 3.90                    | 0.85 | ปานกลาง        |
| ระบบจองร้านอาหารในพื้นที่       | 4.20                    | 0.70 | มาก            |
| ระบบแจ้งเตือนโปรโมชั่นและส่วนลด | 4.10                    | 0.75 | มาก            |

จากตารางพบว่า นักท่องเที่ยวให้ความสำคัญกับระบบ AR (Augmented Reality) มากที่สุด ( $\bar{X} = 4.50$ , S.D.= 0.65) ซึ่งบ่งบอกถึงความต้องการเทคโนโลยีที่ช่วยเสริมประสบการณ์การท่องเที่ยวแบบเสมือนจริง รองลงมาคือ ระบบจองร้านอาหารในพื้นที่ ( $\bar{X} = 4.20$ , S.D.= 0.70) และ ระบบแจ้งเตือนโปรโมชั่น

และส่วนลด ( $\bar{X} = 4.10$ , S.D.= 0.75) ซึ่งแสดงให้เห็นว่านักท่องเที่ยวต้องการเครื่องมือที่ช่วยให้การเดินทางและการใช้จ่ายสะดวกยิ่งขึ้น ระบบจองไกด์ทัวร์ออนไลน์มีความสำคัญในระดับมาก ขณะที่ระบบรีวิวสถานที่และร้านค้ามีความสำคัญในระดับปานกลาง

#### 2.4 การใช้งานของแพลตฟอร์มที่พัฒนา

ตารางที่ 5 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้งานแพลตฟอร์ม

| ปัจจัยในการใช้งานแพลตฟอร์ม          | ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) | S.D. | ระดับความพึงพอใจ |
|-------------------------------------|-------------------------|------|------------------|
| ความง่ายในการใช้งาน                 | 4.40                    | 0.65 | มากที่สุด        |
| การแสดงผลข้อมูล                     | 4.30                    | 0.70 | มาก              |
| ความเร็วของระบบ                     | 4.20                    | 0.75 | มาก              |
| ฟีเจอร์จองบริการ                    | 3.90                    | 0.80 | ปานกลาง          |
| การช่วยสนับสนุนผู้ประกอบการท้องถิ่น | 4.10                    | 0.78 | มาก              |

จากตารางพบว่า ผู้ใช้ให้ความสำคัญกับ ความง่ายในการใช้งานมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.40$ , S.D. = 0.65) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผู้ใช้งานต้องการแพลตฟอร์มที่มีอินเทอร์เฟซที่ใช้งานสะดวก รองลงมาคือ การแสดงผลข้อมูล ( $\bar{X} = 4.30$ , S.D.= 0.70) และความเร็วของระบบ ( $\bar{X} = 4.20$ , S.D.= 0.75) สะท้อนให้เห็นว่าผู้ใช้ต้องการข้อมูลที่ชัดเจนและสามารถเข้าถึงได้อย่างรวดเร็ว ฟีเจอร์จองบริการได้รับความสำคัญในระดับปานกลาง ขณะที่การช่วยสนับสนุนผู้ประกอบการท้องถิ่นได้รับการยอมรับในระดับมาก

#### 2.5 ผลกระทบของแพลตฟอร์มที่มีต่อเศรษฐกิจท้องถิ่น

ตารางที่ 6 ผลกระทบของแพลตฟอร์มที่มีต่อเศรษฐกิจท้องถิ่น

| ผลกระทบของแพลตฟอร์ม            | ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) | S.D. | ระดับผลกระทบ |
|--------------------------------|-------------------------|------|--------------|
| รายได้ของผู้ประกอบการเพิ่มขึ้น | 4.30                    | 0.70 | มาก          |
| จำนวนนักท่องเที่ยวเพิ่มขึ้น    | 4.50                    | 0.65 | มากที่สุด    |
| ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว    | 4.20                    | 0.75 | มาก          |
| การกระจายรายได้ในชุมชน         | 4.00                    | 0.80 | มาก          |
| การส่งเสริมสินค้าท้องถิ่น      | 3.90                    | 0.85 | ปานกลาง      |

จากตารางพบว่า ผลกระทบที่ได้รับคะแนนสูงสุดคือจำนวนนักท่องเที่ยวเพิ่มขึ้น ( $\bar{X} = 4.50$ , S.D. = 0.65) ซึ่งสะท้อนถึงความสามารถของแพลตฟอร์มในการดึงดูดนักท่องเที่ยวรายได้ของผู้ประกอบการเพิ่มขึ้น ( $\bar{X} = 4.30$ , S.D.= 0.70) และความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว ( $\bar{X} = 4.20$ , S.D.= 0.75) อยู่ในระดับมาก แสดงให้เห็นว่าแพลตฟอร์มมีส่วนช่วยให้การท่องเที่ยวเกิดประโยชน์ต่อเศรษฐกิจท้องถิ่น ด้านการกระจายรายได้ในชุมชน และการส่งเสริมสินค้าท้องถิ่น ได้รับคะแนนในระดับมากถึงปานกลาง ซึ่งอาจแสดงถึงโอกาสในการปรับปรุงการใช้แพลตฟอร์มให้สนับสนุนเศรษฐกิจในระดับชุมชนมากขึ้น

### อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มุ่งเน้นการพัฒนาและออกแบบแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและเศรษฐกิจท้องถิ่นในพื้นที่อุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท ผลการวิจัยสามารถอภิปรายได้ตามวัตถุประสงค์หลัก ดังนี้

#### 1) ด้านการพัฒนาและออกแบบแพลตฟอร์มดิจิทัล

จากผลการออกแบบและพัฒนาแพลตฟอร์มต้นแบบพบว่าโครงสร้างระบบที่แบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่

- Front Office สำหรับนักท่องเที่ยว
- Back Office สำหรับผู้ดูแลและผู้ประกอบการ

สามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้งานได้อย่างครอบคลุม โดยเฉพาะการออกแบบอินเทอร์เฟซให้ใช้งานง่าย (User-Friendly) การนำเสนอข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยวแบบมัลติมีเดีย การรองรับระบบจองบริการออนไลน์ และระบบแผนที่นำทางแบบโต้ตอบ

การออกแบบนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ User-Centered Design (UCD) ที่เน้นการวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้ก่อนการออกแบบ ซึ่งตรงกับข้อเสนอของ พิชิต ศรีสวัสดิ์ (2565) ที่ระบุว่าแพลตฟอร์มการท่องเที่ยวควรมีเทคโนโลยีเสริมประสบการณ์ เช่น AR, ระบบแนะนำอัจฉริยะ และการสื่อสารแบบ Real-time

#### 2) ด้านผลกระทบของแพลตฟอร์มต่อเศรษฐกิจและการท่องเที่ยว

ผลการประเมินจากกลุ่มตัวอย่างพบว่าแพลตฟอร์มสามารถส่งผลกระทบเชิงบวกต่อการท่องเที่ยวในพื้นที่ โดยเฉพาะ

การเพิ่มจำนวนนักท่องเที่ยว ความพึงพอใจต่อการให้บริการ และการกระจายรายได้ไปยังผู้ประกอบการในท้องถิ่น ซึ่งแสดงให้เห็นว่าแพลตฟอร์มดิจิทัลมีบทบาทในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจระดับชุมชนได้จริง

ผลการศึกษาที่สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุวรรณเกษมสุข (2566) ที่พบว่า การใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลสามารถเชื่อมโยงนักท่องเที่ยวกับผู้ประกอบการท้องถิ่นได้โดยตรง และกระตุ้นให้เกิดการใช้จ่ายภายในชุมชน ส่งผลให้เศรษฐกิจท้องถิ่นมีการเติบโตอย่างมีนัยสำคัญ

นอกจากนี้ ยังสนับสนุนแนวทางตามแผนของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา (2567) ที่เน้นการใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวในระดับชุมชน และสร้างโอกาสในการจ้างงานและรายได้ที่ยั่งยืน

### ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

#### ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

จากผลการวิจัย มีข้อเสนอแนะในการนำไปใช้ประโยชน์ ดังนี้

1) ควรเพิ่ม ฟังก์ชันการแปลภาษา เพื่อรองรับนักท่องเที่ยวต่างชาติ

2) ปรับปรุง ระบบ AI Chatbot ให้สามารถโต้ตอบและให้คำแนะนำที่ตรงกับพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวได้ดีขึ้น

3) สำหรับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ควรสนับสนุนให้ผู้ประกอบการท้องถิ่นนำสินค้าและบริการเข้าสู่แพลตฟอร์มมากขึ้น

4) สำหรับผู้ประกอบการท้องถิ่น ควรใช้แพลตฟอร์มเป็นเครื่องมือในการโปรโมตสินค้าและบริการ และให้ความร่วมมือในการให้ข้อมูลที่ถูกต้องแก่แพลตฟอร์ม

5) ควรพัฒนาสินค้าและบริการให้สอดคล้องกับความต้องการของนักท่องเที่ยว โดยใช้ข้อมูลเชิงสถิติจากแพลตฟอร์มเป็นแนวทาง

#### ข้อเสนอแนะสำหรับทำวิจัยครั้งต่อไป

1) การวิจัยเกี่ยวกับผลกระทบระยะยาวของแพลตฟอร์มต่อการพัฒนาเศรษฐกิจท้องถิ่นและวัฒนธรรม

2) การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีขั้นสูง เช่น Blockchain และ Internet of Things (IoT) เพื่อเพิ่มความสามารถของแพลตฟอร์ม

3) การวิเคราะห์พฤติกรรมนักท่องเที่ยวเชิงลึก โดยใช้ Machine Learning เพื่อปรับปรุงการให้บริการบนแพลตฟอร์มให้ตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

### เอกสารอ้างอิง

- [1] กรมการท่องเที่ยว. (2567). สถานการณ์การท่องเที่ยวในประเทศไทยรายจังหวัด. สืบค้นเมื่อ 15 สิงหาคม 2567 จาก <https://www.mots.go.th/news/category/758>
- [2] กรมศิลปากร. (2567). อุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท. เข้าถึงได้จาก <https://virtualhistoricalpark.finearts.go.th/phuphrabat/index.php/th/>
- [3] กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2567). แผนพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวท้องถิ่น. กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา.
- [4] การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2566). รายงานการสำรวจการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในประเทศไทย. ททท.
- [5] การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2567). การประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและการท่องเที่ยวของแหล่งมรดกโลกในประเทศไทย. ททท.
- [6] จันทร์ กุลศรี. (2562). การพัฒนาเศรษฐกิจท้องถิ่นผ่านการท่องเที่ยว. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- [7] ธนบดี สุขประเสริฐ. (2565). การศึกษาผลกระทบของการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลต่อเศรษฐกิจท้องถิ่น (ดุษฎีนิพนธ์). มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- [8] บริษัท ไทย ดิจิทัล แพลตฟอร์ม วิสาหกิจเพื่อสังคม จำกัด. (2567). TAGTHAi Platform (เวอร์ชัน 3.5). [Mobile application]. Apple App Store. <https://apps.apple.com/th/app/tagthai>

- [9] พิชิต ศรีสวัสดิ์. (2565). การพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในประเทศไทย. *วารสารการท่องเที่ยวและวัฒนธรรม*, 10(1), 55–70.
- [10] วัฒนา รัตนพงษ์. (2564). การพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในประเทศไทย (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- [11] สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2566). *ข้อมูลพื้นฐานเศรษฐกิจและสังคม*. สืบค้นจาก <https://www.nesdc.go.th>
- [12] สุวรรณ เกษมสุข. (2566). การวิเคราะห์ผลกระทบของแพลตฟอร์มดิจิทัลต่อเศรษฐกิจท้องถิ่น: กรณีศึกษาอุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท. *วารสารเศรษฐศาสตร์และการพัฒนา*, 12(2), 88–104.
- [13] องค์การการท่องเที่ยวโลกแห่งสหประชาชาติ. (2565). *แนวโน้มและข้อมูลเชิงลึกด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม*. UNWTO.
- [14] อุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท. (2567). *ข้อมูลเกี่ยวกับอุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท*. สืบค้นจาก <https://www.phuphrapark.com>
- [15] Tourism Authority of Thailand. (2024). *Screenshot from TAT Connex (Thailand's Official Tourism Platform)*. Retrieved from <https://tatconnex.tourismthailand.org>