

การออกแบบคู่มือท่องเที่ยวโดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริมเพิ่มมูลค่าและส่งเสริมข้อมูล
การท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ในเขตเมืองกาญจนบุรีให้เป็นการท่องเที่ยวแบบดิจิทัล
A Guidebook Design by Applying Augmented Reality to Create Value and
Promoting the Historical Tourist Attraction in Muang Kanchanaburi District
toward Digital Tourism

(Received: June 10, 2020; Revised: September 23, 2020; Accepted: October 16, 2020)

พัชรินทร์ บุญสมธป¹ ลิทธิพงษ์ พรอุดมทรัพย์² ปรางฉาย ปรัตคจรรย์า³

Patcharin Boonsomthop¹, Sittiphong Pornudomthap², Prangchay Paratkajariya³

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง “การออกแบบคู่มือท่องเที่ยวโดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริมเพิ่มมูลค่าและส่งเสริมข้อมูลการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ในเขตเมืองกาญจนบุรีให้เป็นการท่องเที่ยวแบบดิจิทัล” มีวัตถุประสงค์

1) เพื่อออกแบบคู่มือแนะนำแหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ในเขตเมืองกาญจนบุรี โดยออกแบบให้รองรับเทคโนโลยีความจริงเสริม 2) เพื่อประเมินคู่มือท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ที่รองรับเทคโนโลยีความจริงเสริม และ 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อการใช้งานคู่มือท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ เป็นการวิจัยประยุกต์ กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างเป็นนักท่องเที่ยวจำนวน 30 คน สำหรับทำแบบประเมินความพึงพอใจ ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ เก็บรวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลทุติยภูมิที่มีข้อมูลเกี่ยวกับประวัติ ความเป็นมา จำนวน 5 แหล่ง ได้แก่ หนังสือ เอกสาร แผ่นพับ ใบปลิว และเว็บไซต์ ใช้ซอฟต์แวร์ Adobe Photoshop และ Adobe Illustrator เป็นเครื่องมือในการพัฒนาคู่มือท่องเที่ยวฯ ผลการออกแบบคู่มือท่องเที่ยวฯ แบ่งออกเป็น 3 ยุค ซึ่งจะใช้สีในการแบ่งยุค 3 ยุคออกจากกัน เรียกว่าง่ายว่า คู่มือท่องเที่ยว 3H-Tech Kanchanaburi AR โดยมีข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวใกล้เคียง ที่พัก ร้านอาหาร สืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมผ่าน QR Code ออกแบบโดยใช้ความเรียบง่ายของระบบกริดแบบคอลัมน์กริดเพื่อให้ผู้อ่านรู้สึกเบา สบายตา และเป็นมิตร โดยนำเทคโนโลยีความจริงเสริมแทรกอยู่ระหว่างการอ่าน ซึ่งจะแสดงผลในรูปแบบโมเดล 3 มิติ คลิปวิดีโอ เพื่อให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ความรู้สึกเพลิดเพลิน และไม่น่าเบื่อ ผลการประเมินประสิทธิภาพคู่มือท่องเที่ยวฯ โดยรวมอยู่ในระดับดีมาก

¹ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

Faculty of Management Science, Kanchanaburi Rajabhat University

* e-mail: auiindy@gmail.com

² คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

Faculty of Science and Technology, Phranakhon Rajabhat University

³ โครงการจัดตั้งวิทยาเขตสุพรรณบุรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

Supanburi Campus Establishment, Kasatsart University

ค่าเฉลี่ย 4.68 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานคู่มือท่องเที่ยวฯ อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย
4.73

คำสำคัญ: คู่มือนำเที่ยว เทคโนโลยีความจริงเสริม การเพิ่มมูลค่าและส่งเสริมข้อมูลการท่องเที่ยว
การท่องเที่ยวแบบดิจิทัล การท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ กาญจนบุรี

Abstract

The research objectives of “A Guidebook Design by Applying Augmented Reality to Create Value and Promoting the Historical Tourist Attraction in Muang Kanchanaburi District toward digital tourism” are 1) to design a guidebook for historical sites in Kanchanaburi by designing to support augmented reality technology, 2) to evaluate historical guidebook that support augmented reality technology, and 3) to assess satisfaction of the tourists with the use of historical guidebook as applied research. The sample size was chosen by 30 tourists for the satisfaction assessment using accidental sampling. Collect data from 5 secondary sources that have background information, including books, documents, brochures, flyers, and websites. Use Adobe Photoshop and Adobe Illustrator software as tools for developing the manuals. The result of designing a historical city tourist guidebook is divided into 3 eras, which use colors to divide the 3 eras apart, simple call in 3H-Tech Kanchanaburi AR guidebook. There is information about nearby tourist attractions, accommodations, restaurants, finding more information via QR Code. There is the design by using the simplicity of column grid type system to make the readers feel comfortable. Bringing augmented reality technology interleaved during reading will be displayed in the form of 3D models, video clips for the readers to enjoy and not boring. The results of the efficiency evaluation of a historical city guidebook in overall is a very good level with an average of 4.68. The results of the 3H-Tech Kanchanaburi AR guidebook of user satisfaction is at the highest level with an average of 4.73.

Keywords: Guidebook, Augmented Reality, Create value and promoting the tourist information, Digital tourism, Historical tourism, Kanchanaburi

บทนำ

ความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีทำให้ปัจจุบันมนุษย์ดำรงชีพโดยมีระบบสารสนเทศรวมทั้งคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์อันชาญฉลาดที่สามารถเชื่อมต่อระบบอินเทอร์เน็ตได้มาเกี่ยวข้องอยู่รอบตัวเสมอ กอปรกับรัฐบาลเร่งส่งเสริมการใช้องค์ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี นวัตกรรม และความคิดสร้างสรรค์เพื่อทดแทนการใช้ทรัพยากรพื้นฐานเดิมที่นับวันจะหมดลง อันจะเป็นการเติมเต็มความได้เปรียบในการแข่งขันและสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้าหรือบริการ ซึ่งสอดคล้องกับการสำรวจของ www.booking.com ได้เปิดเผยแนวโน้มการท่องเที่ยวในปี 2561 พบว่า จะเกิดนิยามใหม่แห่งเทคโนโลยี โดยประสบการณ์เสมือนจริง (Immersive Experiences) จะพัฒนาไปอีกระดับ เนื่องจากผู้เดินทางต่างใช้เทคโนโลยีเพื่อหาข้อมูลทีละเล็กละน้อยเกี่ยวกับจุดหมายปลายทางหรือที่พักก่อนตัดสินใจ ส่วนปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) และดิจิทัลเทคโนโลยีจะมีส่วนช่วยลดความยุ่งยากให้กับผู้บริโภค เนื่องจากสามารถคาดการณ์และตัดสินใจเลือกจุดหมายที่เหมาะสมได้อย่างชาญฉลาด รวมถึงการเปลี่ยนวิธีค้นหา จอง และเปลี่ยนรูปแบบประสบการณ์การเดินทางแบบเดิม ๆ ทำให้ผู้เดินทางทั่วโลกกว่าร้อยละ 29 รู้สึกสะดวกสบายเมื่อให้คอมพิวเตอร์ช่วยวางแผนการเดินทางท่องเที่ยวครั้งถัดไปโดยอ้างอิงจากประวัติการเดินทางครั้งก่อน ๆ นอกจากนี้ผู้เดินทางจำนวนกว่าร้อยละ 64 มีความต้องการ “ลองก่อนซื้อ” ผ่านการใช้เวอร์ชวลเรียลลิตี (Virtual Reality) เรียกได้ว่าเทคโนโลยีสามารถช่วยขจัดความเครียดและความยุ่งยากต่าง ๆ เกี่ยวกับการตัดสินใจในการท่องเที่ยวได้ และในปี 2561 เทคโนโลยีก็ยังคงช่วยแนะนำผู้เดินทางให้ค้นหาที่พักอย่างราบรื่นและมอบประสบการณ์การท่องเที่ยวที่ดีที่สุดได้ (บุคกิ้งดอทคอม, <https://news.booking.com/eight-travel-predictions-for-2018--by-bookingcom-th/>, 2560) สำหรับจังหวัดกาญจนบุรีนับเป็นจังหวัดที่ได้รับความนิยมจากนักท่องเที่ยวเดินทางมาท่องเที่ยวเป็นจำนวนมาก เนื่องจากการคมนาคมสะดวก ทั้งยังเป็นเมืองเก่าที่มีแหล่งอารยธรรมตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ และยุคประวัติศาสตร์สมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 ทำให้ช่วงไตรมาสแรกของปี 2560 ที่ผ่านมามีนักท่องเที่ยวเดินทางมาเที่ยวในจังหวัดที่มีนักท่องเที่ยวชาวไทยเดินทางมาท่องเที่ยวมากที่สุดในประเทศ (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, http://www.mots.go.th/ewt_news.php?nid=8456, 2560) แต่ส่วนใหญ่จะเดินทางท่องเที่ยวในแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติและทำกิจกรรมผจญภัยเป็นหลัก สำหรับแหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ของจังหวัดกาญจนบุรีโดยเฉพาะในเขตอำเภอเมืองกาญจนบุรีมีจำนวนมากแต่เมื่อเปรียบเทียบกับแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติแล้ว นักท่องเที่ยวส่วนใหญ่กลับให้ความสนใจการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์น้อยกว่า เพียงมาแวะชม ถ่ายภาพ เช็คอิน เป็นระยะเวลาสั้น ๆ (วิศรุต อินแหยม, สัมภาษณ์, 2560) อาจเนื่องจากพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปของนักท่องเที่ยวยุคใหม่ ประกอบกับความไม่น่าสนใจในการนำเสนอข้อมูล เรื่องราวของแหล่งประวัติศาสตร์ จึงทำให้นักท่องเที่ยวใช้เวลาเพียงไม่นานในการท่องเที่ยวแหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ จากเหตุผลดังกล่าวทำให้คณะผู้วิจัยมีแนวคิดจัดทำโครงการวิจัยเรื่อง “การออกแบบคู่มือท่องเที่ยวโดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริมเพิ่มมูลค่าและส่งเสริมข้อมูลการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ในเขตเมืองกาญจนบุรีให้เป็นการท่องเที่ยวแบบดิจิทัล” ซึ่งจะ

เป็นการนำเทคโนโลยีความจริงเสริม (Augmented Reality: AR) มาช่วยเพิ่มประสบการณ์ของผู้ใช้ สร้างความน่าสนใจให้กับนักท่องเที่ยวที่มาเยี่ยมชมแหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ในเขตอำเภอเมืองกาญจนบุรี จังหวัดกาญจนบุรี ผ่านคู่มือท่องเที่ยวสู่ “ยุทธศาสตร์เศรษฐกิจดิจิทัล” โดยใช้หลักการสร้างเนื้อหาสาระด้านดิจิทัล (Digital Content) ผสมผสานกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล อันจะเป็นการเพิ่มประสบการณ์ใหม่แก่นักท่องเที่ยว เพิ่มจำนวนนักท่องเที่ยวที่มาท่องเที่ยวในแหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ในอำเภอเมืองกาญจนบุรี จังหวัดกาญจนบุรี ทั้ง 3 สถานที่ นำไปสู่การสร้างงาน สร้างรายได้ให้แก่เศรษฐกิจในชุมชนต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบคู่มือแนะนำแหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ในเขตเมืองกาญจนบุรี โดยออกแบบให้รองรับเทคโนโลยีความจริงเสริม
2. เพื่อประเมินคู่มือท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ที่รองรับเทคโนโลยีความจริงเสริม
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อการใช้งานคู่มือท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์

ประโยชน์ของการวิจัย

1. ได้คู่มือท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ที่รองรับการใช้งานเทคโนโลยีความจริงเสริม
2. ทราบถึงคุณภาพและความพึงพอใจคู่มือท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์จากการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีความจริงเสริมเพิ่มมูลค่าการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ในเขตเมืองกาญจนบุรี จังหวัดกาญจนบุรี
3. นักท่องเที่ยวมีความสนใจแหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์มากขึ้นจากการใช้เทคโนโลยีความจริงเสริมโดยสามารถเพิ่มระยะเวลาการอยู่ในแหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์เพื่อศึกษา เรียนรู้คุณค่าทางประวัติศาสตร์ เพิ่มประสบการณ์การท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ที่ดีแก่นักท่องเที่ยว
4. การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย สำนักงานกาญจนบุรี มีแนวทางในการนำเทคโนโลยีความจริงเสริม ไปประยุกต์สำหรับการท่องเที่ยว เพื่อเพิ่มมูลค่าการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ในพื้นที่อื่น ๆ ของจังหวัดกาญจนบุรีได้
5. เป็นการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมในแหล่งท่องเที่ยวเดิมให้มีชีวิตชีวา เป็นการเพิ่มมูลค่าการท่องเที่ยวให้แก่สถานที่ท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ที่อาจถูกลบเลือนไปจากคนรุ่นใหม่

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา มุ่งออกแบบคู่มือท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์โดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสริมเพิ่มมูลค่าด้านการท่องเที่ยวให้แก่แหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ ในเขตอำเภอเมืองกาญจนบุรี

จังหวัดกาญจนบุรี ให้เป็น “เมืองประวัติศาสตร์น่าเที่ยว หรือ 3 H-Tech KAN” โดยคู่มือท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์จะให้ข้อมูลประวัติความเป็นมา ความรู้ ภาพประกอบของแหล่งท่องเที่ยวต่าง ๆ โพรโมชันหรือกิจกรรมในสถานที่ท่องเที่ยว สามารถรองรับป้ายวัตถุสัญลักษณ์ (Marker) เพื่อใช้สนับสนุนเทคโนโลยีความจริงเสริม

2. ขอบเขตด้านพื้นที่ พิจารณาจากสถานที่ท่องเที่ยวตามยุคประวัติศาสตร์ 3 ยุค ได้แก่ 1) ยุคก่อนประวัติศาสตร์ คือ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติบ้านเก่า 2) ยุคประวัติศาสตร์สมัยกรุงศรีอยุธยา คือ เมืองเก่ากาญจนบุรี (ท่าเสา) และ 3) ยุคประวัติศาสตร์สมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 คือ สะพานข้ามแม่น้ำแคว

3. ขอบเขตด้านประชากร ได้แก่ นักท่องเที่ยวที่เดินทางมาท่องเที่ยวและคาดว่าจะมาท่องเที่ยวในแหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ในจังหวัดกาญจนบุรี

4. ขอบเขตด้านระยะเวลา โครงการวิจัยนี้ดำเนินการในช่วงตุลาคม พ.ศ. 2561 – กันยายน พ.ศ. 2562

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ได้แก่ นักท่องเที่ยวทั่วไปรวมถึงนักท่องเที่ยวที่คาดว่าจะเดินทางมาท่องเที่ยวบริเวณแหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ในจังหวัดกาญจนบุรี

1.2 ขั้นตอนการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างเป็นนักท่องเที่ยวสำหรับทำแบบประเมินความพึงพอใจคู่มือท่องเที่ยว “3H-Tech Kanchanaburi AR” ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ จำนวน 30 คน ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบสองขั้นตอน (Two-stage Sampling) ขั้นที่ 1 สุ่มอำเภอโดยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยวิธีจับสลาก คัดเลือกตัวแทน 5 อำเภอจากเขตพื้นที่ทั้งหมดของจังหวัดกาญจนบุรี จำนวน 13 อำเภอ (กาญจนบุรี, <https://sathai.com/geo/กาญจนบุรี, 2560>) มา 5 อำเภอ โดยอำเภอที่เป็นตัวอย่าง คือ อำเภอพนมทวน อำเภอท่าม่วง อำเภอด่านมะขามเตี้ย อำเภอเมืองกาญจนบุรี และอำเภอไทรโยค ขั้นตอนที่ 2 ผู้วิจัยสุ่มนักท่องเที่ยวที่มาท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ในจังหวัดกาญจนบุรี ด้วยวิธีการสุ่มแบบบังเอิญ อำเภอละ 6 คน รวมจำนวนทั้งสิ้น 30 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

2.1 ผู้วิจัยใช้ซอฟต์แวร์ในการพัฒนาคู่มือท่องเที่ยวฯ ได้แก่ ซอฟต์แวร์ Adobe Photoshop และ Adobe Illustrator โดยมีขั้นตอนการออกแบบดังนี้

2.1.1 ศึกษาประวัติความเป็นมาของสถานที่ท่องเที่ยวแต่ละแห่งโดยศึกษาจากหนังสือ เอกสาร แผ่นพับ ใบปลิว เว็บไซต์ รวมถึงสอบถามจากบุคคลที่อยู่ในสถานที่นั้น ๆ

2.1.2 สรุปแนวความคิด (Concept) ในการออกแบบจากการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบหนังสือคู่มือจำนวน 3 ท่าน โดยออกแบบเลย์เอาต์ให้เหมือนนิตยสาร เน้นรูปภาพเป็นหลักในการนำเสนอ จัดวางข้อความให้อ่านง่ายเพื่อให้ผู้อ่านรู้สึกเบาสบายตา โดยใช้คอลัมน์กริดในการจัดวาง

2.1.3 ร่างแบบร่างคู่มือท่องเที่ยวฯ โดยแบ่งออกเป็น 3 ยุค และใช้สี 3 สี ได้แก่ สีฟ้า สีส้ม และสีชมพู เพื่อแสดงถึงสัญลักษณ์ในการแบ่งยุคต่าง ๆ ออกจากกันเพื่อให้เกิดการจดจำ

2.1.4 จัดวางอาร์ตเวิร์กในคอมพิวเตอร์โดยใช้ซอฟต์แวร์ Adobe Photoshop สำหรับการตกแต่งภาพและซอฟต์แวร์ Adobe Illustrator สำหรับการจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น รูปภาพ ตัวหนังสือ กราฟิกประกอบ

2.1.5 สร้างป้ายสัญลักษณ์ (Marker) ให้กับภาพที่เป็นจุดเด่นในแต่ละสถานที่เพื่อให้ผู้อ่านเห็นความเคลื่อนไหวผ่านโมเดล 3 มิติ และคลิปวิดีโอที่ซ่อนอยู่ตามสถานที่ต่าง ๆ ผ่านสัญลักษณ์

2.1.6 ภาพที่นำเสนอเน้นการวางตำแหน่งที่จุดฮอตสปอต (จุดสนใจ) ตามกฎ 9 ช่องของการถ่ายภาพ

2.1.7 ใส่ QR Code รายละเอียดสถานที่ใกล้เคียง ร้านอาหาร สถานที่พักบริเวณรอบ ๆ สถานที่ท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ทั้ง 3 ยุค

2.1.8 ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลโดยผู้เชี่ยวชาญของสถานที่ท่องเที่ยววัน ๆ ก่อนนำไปประเมินประสิทธิภาพคู่มือท่องเที่ยวฯ ประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว เพื่อเข้าสู่กระบวนการผลิตต่อไป

2.2 แบบประเมินประสิทธิภาพคู่มือท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ ให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินประสิทธิภาพการออกแบบคู่มือท่องเที่ยวฯ ที่รองรับเทคโนโลยีความจริงเสริมจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ประกอบด้วยการประเมินด้านเนื้อหา ด้านภาพประกอบ ด้านการออกแบบกราฟิก ด้านการออกแบบเทคโนโลยีความจริงเสริม และด้านการใช้ประโยชน์ โดยเป็นแบบประเมินแบบประมาณค่า 5 ระดับ

2.3 แบบสอบถาม เป็นแบบสอบถามความพึงพอใจคู่มือท่องเที่ยวแหล่งประวัติศาสตร์ในเขตเมืองกาญจนบุรี ใช้ในการสอบถามนักท่องเที่ยวที่มาท่องเที่ยวในสถานที่ท่องเที่ยวทั้ง 5 อำเภอ ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยมีลักษณะเป็นแบบประมาณค่า 5 ระดับ

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยเก็บข้อมูลด้วยตนเอง โดยเก็บรวบรวมข้อมูลทุติยภูมิจากเอกสาร หนังสือ แผ่นพับ ใบปลิว และเว็บไซต์ นำข้อมูลทุติยภูมิมาสังเคราะห์และนำเสนอในหนังสือนำเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ โดยพิจารณาแหล่งข้อมูลที่มีการอ้างอิงและสามารถตรวจสอบข้อมูลได้ เก็บรวบรวมข้อมูลช่วงเดือนมกราคม-มีนาคม พ.ศ. 2562 และนำข้อมูลที่ได้ไปสังเคราะห์เพื่อนำมาใส่ในคู่มือท่องเที่ยวฯ

4. การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ร้อยละ ความถี่ ในการอธิบายข้อมูลส่วนบุคคล และใช้ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน อธิบายข้อมูลการประเมินประสิทธิภาพคู่มือแหล่งท่องเที่ยวฯ และความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อการใช้งานคู่มือท่องเที่ยวในแหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ ทั้ง 3 แห่ง

สรุปผลการวิจัย

1. การออกแบบคู่มือแนะนำแหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ในเขตเมืองกาญจนบุรี โดยออกแบบให้รองรับเทคโนโลยีความจริงเสริม

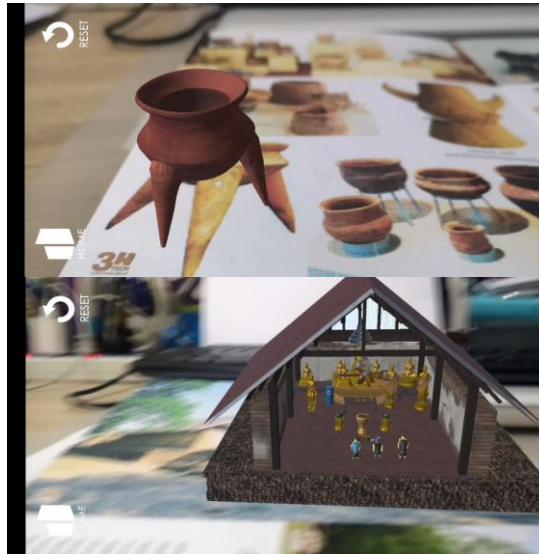
1.1 การออกแบบอาร์ตเวิร์กคู่มือท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ฯ โดยออกแบบเสมือนให้ผู้อ่านได้เดินทางท่องเที่ยวยุคประวัติศาสตร์ 3 ยุค ได้แก่ การท่องเที่ยวแหล่งประวัติศาสตร์ยุคก่อนประวัติศาสตร์ ยุคประวัติศาสตร์สมัยกรุงศรีอยุธยา และยุคประวัติศาสตร์สมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 โดยแต่ละยุคจะมีสถานที่ท่องเที่ยวที่เป็นตัวแทนยุคต่าง ๆ ได้แก่ 1) พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติบ้านเก่า 2) เมืองกาญจนบุรีเก่า ท่าเสา และ 3) สะพานข้ามแม่น้ำแคว ตามลำดับ เพื่อให้นักท่องเที่ยวสามารถลำดับการท่องเที่ยวตามยุคสมัยได้อย่างง่าย นอกจากนี้ยังมีข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวใกล้เคียง ที่พัก ร้านอาหาร รวบรวมไว้ให้นักท่องเที่ยวได้เข้าไปสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมผ่าน QR Code แต่ละสถานที่ ซึ่งผู้วิจัยใช้สีในการแบ่งยุค 3 ยุคออกจากกัน ได้แก่ สีฟ้า ยุคก่อนประวัติศาสตร์ สีชมพูยุคประวัติศาสตร์สมัยอยุธยา และสีส้มยุคประวัติศาสตร์สมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 โดยใช้ความเรียบง่ายของระบบกริดแบบคอลัมน์กริดซึ่งเป็นรูปแบบที่นิยมนำมาใช้ในนิตยสาร แค็ตตาล็อก โบรชัวร์ เข้ามามีส่วนช่วยในการออกแบบ เพื่อให้ผู้อ่านรู้สึกเบา สบายตา และเป็นมิตร มีการสอดแทรกแผนที่เชิงภูมิศาสตร์ในแต่ละสถานที่ มีการใช้ไอคอนสัญลักษณ์แสดงแทน เช่น ไอคอนปักหมุดแทนสถานที่ตั้ง/ที่อยู่ ไอคอนนาฬิกาแทนเวลาเปิดปิด ไอคอนโทรศัพท์แทนเบอร์โทรศัพท์ เป็นต้น ดังตัวอย่างอาร์ตเวิร์กในภาพที่ 1



ภาพที่ 1 อาร์ตเวิร์กแหล่งท่องเที่ยวพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติบ้านเก่า และบริเวณโดยรอบ

1.2 การผสมผสานเทคโนโลยีความจริงเสริมในคู่มือท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ฯ ผู้วิจัยได้นำเทคโนโลยีความจริงเสริม หรือ AR แทรกอยู่ระหว่างการอ่าน โดยภาพที่สามารถแสดงผลเทคโนโลยีความจริงเสริมได้จะมีสัญลักษณ์บริเวณรูปภาพ ผู้ใช้งานสามารถสแกนภาพเพื่อเล่นกับเทคโนโลยีความจริงเสริมได้ในแหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ทั้ง 3 แห่ง ซึ่งจะแสดงผลในรูปแบบโมเดล 3 มิติ คลิปวิดีโอ

เพื่อให้ผู้อ่านเกิดอรรถรส ความเพลิดเพลิน ไม่น่าเบื่อ ดังตัวอย่างการผสมผสานเทคโนโลยีความจริงเสริม
ในภาพที่ 2



ภาพที่ 2 การผสมผสานเทคโนโลยีความจริงเสริมในคู่มือท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ฯ

2. การประเมินคู่มือท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ที่รองรับเทคโนโลยีความจริงเสริม

ผู้เชี่ยวชาญมีระดับความคิดเห็นต่อประสิทธิภาพคู่มือท่องเที่ยว 3H-Tech Kanchanaburi AR โดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ด้วยค่าเฉลี่ย 4.68 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีระดับความคิดเห็นต่อประสิทธิภาพคู่มือท่องเที่ยวฯ ด้านการใช้ประโยชน์อยู่ในระดับดีมากด้วยค่าเฉลี่ย 4.86 รองลงมาด้านการออกแบบเทคโนโลยีความจริงเสริม ค่าเฉลี่ย 4.83 ด้านเนื้อหาและด้านภาพประกอบ ค่าเฉลี่ย 4.66 และด้านการออกแบบกราฟิก ค่าเฉลี่ย 4.40 ตามลำดับ

3. การประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อการใช้งานคู่มือท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์

ผู้ใช้งานส่วนใหญ่มีระดับความพึงพอใจต่อการออกแบบคู่มือท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ฯ อยู่ในระดับมากที่สุดด้วยค่าเฉลี่ย 4.73 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ดังนี้ ด้านการใช้ประโยชน์ค่าเฉลี่ย 4.84 ด้านภาพประกอบค่าเฉลี่ย 4.76 ด้านเนื้อหาค่าเฉลี่ย 4.73 ด้านการออกแบบเทคโนโลยีความจริงเสริมค่าเฉลี่ย 4.67 และด้านการออกแบบกราฟิกค่าเฉลี่ย 4.65 ตามลำดับ

การอภิปรายผล

1. การออกแบบคู่มือแนะนำแหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ในเขตเมืองกาญจนบุรี โดยออกแบบให้รองรับเทคโนโลยีความจริงเสริม ผู้วิจัยได้ออกแบบคู่มือท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ด้วยซอฟต์แวร์ Adobe Photoshop และ Adobe Illustrator โดยออกแบบเสมือนให้ผู้อ่านได้เดินทาง

ท่องเที่ยวยุคประวัติศาสตร์ 3 ยุค เพื่อให้นักท่องเที่ยวสามารถลำดับการท่องเที่ยวตามยุคสมัยได้อย่างง่าย เนื่องจากปัจจุบันแหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์มีอยู่หลายแห่ง หากนักท่องเที่ยวขาดความสนใจอาจทำให้ลืมเรื่องราวเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาได้ ผู้วิจัยจึงออกแบบให้เสมือนการเดินทางท่องเที่ยวผ่าน 3 ยุค 3 สมัย ด้วยสีที่แตกต่างกันเพื่อให้นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้ว่า แหล่งท่องเที่ยวที่ตนกำลังอ่านอยู่นั้นอยู่ในยุคสมัยใด ช่วยให้เกิดการจดจำง่ายและน่าสนใจจากการใช้เทคโนโลยีความจริงเสริมเข้ามามีส่วนร่วมในการออกแบบหนังสือ ช่วยให้ผู้อ่านสนุกสนาน เพลิดเพลิน ได้รรถรสในการอ่านหนังสือ อีกทั้งยังสามารถเข้าไปสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมผ่าน QR Code ของสถานที่ท่องเที่ยวใกล้เคียงแต่ละสถานที่ ทำให้เกิดการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล สร้างปฏิสัมพันธ์กับนักท่องเที่ยวได้ระหว่างโทรศัพท์สมาร์ทโฟนและหนังสือคู่มือที่กำลังอ่าน

นอกจากนี้ยังออกแบบเลย์เอาต์โดยใช้ความเรียบง่ายของระบบกริดแบบคอลัมน์กริดซึ่งเป็นรูปแบบที่นิยมนำมาใช้ในนิตยสาร เค้ตตาล็อก โบรชัวร์ เข้ามามีส่วนช่วยในการออกแบบเพื่อให้ผู้อ่านรู้สึกเบา สบายตา และเป็นมิตร มีการสอดแทรกแผนที่เชิงภูมิศาสตร์ในแต่ละสถานที่ โดยเรียบเรียงภาพและเนื้อหาอย่างต่อเนื่องสอดคล้องกัน ใช้รูปแบบตัวอักษรแบบเดียวกันทั้งเล่ม ซึ่งเป็นไปทิศทางเดียวกับ อีสริยา เลหาดีรานนท์ (<http://www.royin.go.th>, 2560) ที่กล่าวถึงการออกแบบจัดทำอาร์ตเวิร์กกว่า ในปัจจุบันจะใช้ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์สำหรับการออกแบบและจัดทำต้นฉบับซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวกับภาพและการตกแต่งภาพ นิยมใช้ Adobe Photoshop ใช้ในการจัดหน้า ใช้ Adobe InDesign, Illustrator, PageMaker สำหรับจัดทำต้นฉบับหนังสือ ทั้งนี้ให้คำนึงถึงหน้าปกหนังสือที่ผู้อ่านจะพบเห็น โดยหน้าปกต้องให้โดดเด่นสะดุดสายตา และรวมถึงการเขียนข้อความบนปกหนังสือต้องเชิญชวนให้ผู้พบเห็นสนใจ มีสารบัญ บทนำ ในหน้าอื่น ๆ ให้ดำเนินเรื่องราวและภาพอย่างต่อเนื่องจากหน้าหนึ่งไปอีกหน้าหนึ่ง การจัดรูปแบบแต่ละหน้าให้มีลักษณะที่เข้ากันและให้ดูไม่ขัดกันหรือไม่ต่อเนื่องกัน เช่น จัดระยะขอบเท่ากันทุกหน้า ใช้สีโทนเดียวกัน ใช้รูปแบบตัวอักษร (Fonts) เดียวกัน เป็นต้น ซึ่งการออกแบบหนังสือคู่มือท่องเที่ยวที่รองรับเทคโนโลยีความจริงเสริมนี้ยังเป็นการสร้างมูลค่าเพิ่มในแหล่งท่องเที่ยว ดังที่ สมพงษ์ อำนวยเงินตรา (http://www.kmutt.ac.th/jif/public_html/Download/Format_Checker/2/23.pdf, 2559) ได้กล่าวถึง การสร้างคุณค่าให้กับผลิตภัณฑ์การท่องเที่ยวที่ลูกค้าต้องการ ด้านคุณค่าทางอรรถประโยชน์ (Functional Value) หมายถึง การที่ผลิตภัณฑ์ใหม่สามารถตอบสนองในเชิงประโยชน์ใช้สอยมากกว่าสินค้าที่มีอยู่ในตลาดอย่างชัดเจน โดยสามารถช่วยแก้ไขจุดอ่อน พัฒนาจุดแข็งของสินค้าเดิมด้วยการนำเครื่องมือเทคโนโลยีมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ ในที่นี้ คือ การนำเทคโนโลยีความจริงเสริมมาผนวกเข้ากับคู่มือท่องเที่ยวช่วยสร้างคุณค่าทางอรรถประโยชน์ให้แก่หนังสือท่องเที่ยวรูปแบบเดิม ๆ อีกทั้งยังมีคุณค่าทางจิตใจ โดยใช้ชื่อหนังสือ 3H-Tech Kanchanaburi AR วางเป็นจุดเด่นเสมือนการสร้างตราสินค้า สร้างภาพลักษณ์ให้แก่หนังสือและแหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ ช่วยให้นักท่องเที่ยวรู้จัก ได้รับความรู้และประสบการณ์แปลกใหม่จากการเยี่ยมชมสถานที่ทางประวัติศาสตร์ต่าง ๆ ผ่านหน้าหนังสือ ซึ่งได้มีโมเดลจำลองสถานที่ต่าง ๆ ให้นักท่องเที่ยวได้ร่วมเรียนรู้ค้นหาโดยผ่านประสาทสัมผัสด้วยการมองเห็น ทำให้เกิดความซาบซึ้งและอยากเดินทางมาท่องเที่ยวในแหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์

มากขึ้น ทั้งยังเป็นไปในทิศทางเดียวกับบทความของ สุพาดา สิริกุดตา (2557 : 218) ที่ว่า แนวทางการสร้างมูลค่าเพิ่มของแหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ควรมีการจำลองบรรยากาศให้เป็นแบบโบราณและมีการแต่งกายชุดไทยโบราณ ควรนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยนำเสนอเรื่องราวต่าง ๆ ที่ต้องการจะศึกษาและเรียนรู้ เพื่อเป็นการเพิ่มมูลค่า สร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่แหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ได้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น เช่นเดียวกับงานวิจัยนี้ที่นำเทคโนโลยีความจริงเสริมมาสอดแทรกในเนื้อหาเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ เกิดความสมจริง เพิ่มลูกเล่นให้กับการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์มากยิ่งขึ้นด้วยโมเดล 3 มิติ และคลิป์วิดีโอ ช่วยเพิ่มมูลค่าให้กับหนังสือนำเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์มากกว่าแผ่นพับหรือโบรชัวร์ธรรมดาได้เป็นอย่างดี

2. การประเมินคู่มือท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ที่รองรับเทคโนโลยีความจริงเสริม ผลการประเมินประสิทธิภาพของผู้ใช้ชาวอายุที่มีต่อประสิทธิภาพคู่มือท่องเที่ยว 3H-Tech Kanchanaburi AR โดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ด้วยค่าเฉลี่ย 4.68 โดยมีระดับประสิทธิภาพด้านการใช้ประโยชน์ระดับดีมากด้วยค่าเฉลี่ย 4.86 สอดคล้องกับงานวิจัยของ อานนท์ แทนไชยสง และ อภิชาติ เหล็กดี (2558 : 105) เรื่อง “การพัฒนาแอปพลิเคชันเสมือนจริง เรื่อง อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ด้วยเทคโนโลยีออกเมนต์เตดเรียลลิตี” ซึ่งได้ทำการพัฒนาแอปพลิเคชันเสมือนจริง เรื่อง อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ด้วยเทคโนโลยีออกเมนต์เตดเรียลลิตี และประเมินคุณภาพของแอปพลิเคชันเสมือนจริง เรื่องอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ด้วยเทคโนโลยีออกเมนต์เตดเรียลลิตี และสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อแอปพลิเคชันเสมือนจริงเรื่องอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ด้วยเทคโนโลยีออกเมนต์เตดเรียลลิตี ผลการวิจัยสรุปว่า แอปพลิเคชันเสมือนจริง เรื่อง อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ด้วยเทคโนโลยีออกเมนต์เตดเรียลลิตีที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วยแอปพลิเคชันและหนังสือประกอบสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้ 2) ด้านคุณภาพของแอปพลิเคชันที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด

3. การประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อการใช้งานคู่มือท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ ผู้ใช้งานมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดเช่นกัน ด้วยค่าเฉลี่ย 4.73 โดยด้านที่มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด ได้แก่ ด้านการใช้ประโยชน์ รองลงมา ด้านภาพประกอบและด้านเนื้อหา เป็นไปทิศทางเดียวกับงานวิจัยของ พลยุทธ พุดตาล และ จักรกริช พฤษการ (http://www.eng.kps.ku.ac.th/dblibv2/fileupload/project_IdDoc58_IdPro469.pdf, 2560) เรื่อง ตารางธาตุเสมือนจริง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเทคโนโลยีโลกเสมือนจริงและพัฒนามาประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนในการทำสื่อการศึกษา โดยได้ออกแบบและสร้างตารางธาตุเสมือนจริงขึ้นมาเป็นรูปแบบหนังสือออกเมนต์เตดเรียลลิตี ใช้งานร่วมกับแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ทั้งนี้ประโยชน์จากการใช้แอปพลิเคชันดังกล่าวสามารถช่วยให้การเรียนวิชาเคมีมีความเข้าใจมากยิ่งขึ้น มีการแสดงผลภาพในรูปแบบ 3 มิติ ทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในการเรียนมากยิ่งขึ้น และสามารถเห็นภาพที่สมจริงมากยิ่งขึ้น เช่นเดียวกับการออกแบบคู่มือนำเที่ยวเมืองประวัติศาสตร์ที่สนับสนุนการนำเทคโนโลยีความจริงเสริมมาใช้ทำให้เกิดความน่าสนใจ โดยเป็นการเพิ่มลูกเล่นให้แก่คู่มือท่องเที่ยวธรรมดาให้สามารถปรากฏโมเดลหรือคลิป์วิดีโอขึ้นมาได้ ทำให้ไม่เกิดความเบื่อหน่ายและเกิดความแปลกใหม่ ส่งผลให้ผู้ใช้งานมีระดับความพึงพอใจคู่มือท่องเที่ยวฯ อยู่ในระดับ

มากที่สุด นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับการเพิ่มมูลค่าการท่องเที่ยวที่ตั้ง สมพงษ์ อำนวยเงินตรา (http://www.kmutt.ac.th/jif/public_html/Download/Format_Checker/2/23.pdf, 2559) ได้กล่าวว่าการสร้างคุณค่าให้กับผลิตภัณฑ์การท่องเที่ยวที่ลูกค้าต้องการ มี 3 ประเภท ได้แก่ คุณค่าทางเศรษฐกิจ คุณค่าทางอรรถประโยชน์ และคุณค่าทางจิตใจ ซึ่งคู่มือท่องเที่ยวที่สนับสนุนเทคโนโลยีความจริงเสริมเป็นการสร้างคุณค่าให้กับผลิตภัณฑ์การท่องเที่ยวด้านอรรถประโยชน์ กล่าวคือ คู่มือท่องเที่ยวฯ เป็นผลิตภัณฑ์ใหม่สามารถตอบสนองในเชิงประโยชน์ใช้สอยได้มากกว่าหนังสือท่องเที่ยวเดิมที่มีอยู่ในตลาดอย่างชัดเจน โดยช่วยพัฒนาจุดแข็งของแหล่งท่องเที่ยวที่มีชื่อเสียงอยู่แล้วในจังหวัดกาญจนบุรีให้สามารถท่องเที่ยวรูปแบบอื่นได้โดยใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมเข้ามาช่วยให้เกิดประโยชน์เชิงพาณิชย์ และก่อให้เกิดคุณค่าทางจิตใจต่อนักท่องเที่ยวที่มาท่องเที่ยวเมืองประวัติศาสตร์ โดยช่วยสร้างภาพลักษณ์ที่ดีทันสมัย ให้กับสถานที่ท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ที่คนทั่วไปอาจไม่ได้ให้ความสำคัญ แต่เมื่อมีการนำเทคโนโลยีความจริงเสริมเข้ามาเพิ่มลูกเล่นทำให้แหล่งประวัติศาสตร์มีความน่าสนใจ เด็กรุ่นใหม่ได้เรียนรู้ประวัติศาสตร์ผ่านเทคโนโลยีที่พวกเขาสนใจอยู่แล้ว ยิ่งทำให้เกิดภาพลักษณ์ที่ดีในความรู้สึกของนักท่องเที่ยว อันจะเป็นการส่งเสริมการท่องเที่ยวแบบดิจิทัลอย่างแท้จริง

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะการนำผลการวิจัยไปใช้

1. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรส่งเสริมการนำเทคโนโลยีไปประยุกต์ใช้ให้เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจแก่พื้นที่ โดยเฉพาะแหล่งท่องเที่ยวที่อาจไม่มีความน่าสนใจเมื่อท่องเที่ยวในรูปแบบเดิม หากมีการนำเทคโนโลยีมาใช้ก็จะสามารถเพิ่มมูลค่าให้แก่การท่องเที่ยวในแหล่งท่องเที่ยวนั้น ๆ ได้
2. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมีการเผยแพร่ผลการวิจัยดังกล่าวสู่ชุมชนให้เกิดการลงมือปฏิบัติสามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างปฏิสัมพันธ์กับแหล่งท่องเที่ยวหรือนักท่องเที่ยวได้ จะยิ่งทำให้นักท่องเที่ยวสามารถใช้เวลาอยู่ในแหล่งท่องเที่ยวได้นานมากยิ่งขึ้น ส่งผลต่อระบบเศรษฐกิจชุมชนที่ดีต่อไป
3. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรนำผลการวิจัยไปประยุกต์ใช้กับพื้นที่แหล่งท่องเที่ยวอื่น ๆ เพื่อสร้างความน่าสนใจให้แก่การท่องเที่ยวมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรเพิ่มช่องทางการประชาสัมพันธ์คู่มือท่องเที่ยวที่รองรับเทคโนโลยีความจริงเสริมมากขึ้น เพื่อให้เกิดการใช้อย่างต่อเนื่อง
2. ควรเพิ่มการศึกษาเกี่ยวกับความต้องการเทคโนโลยีความจริงเสริมในการทำรูปแบบอื่น ๆ เพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับแหล่งท่องเที่ยวมากยิ่งขึ้น

รายการอ้างอิง

- กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2560). 4 เดือนแรก อุตสาหกรรมท่องเที่ยวสร้างรายได้
กว่า 8 แสนล้านบาท. สืบค้นเมื่อ 25 กันยายน 2560, จาก กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา:
http://www.mots.go.th/ewt_news.php?nid=8456
- กาญจนบุรี. (2560). รายชื่ออำเภอในจังหวัดกาญจนบุรี. สืบค้นเมื่อ 26 กันยายน 2560, จาก
<https://sathai.com/geo/กาญจนบุรี>
- บุ๊กกิ้งดอทคอม. (2560). *Booking.com* เผย 8 เทรนด์การท่องเที่ยวในปี 2561.
สืบค้นเมื่อ 6 พฤศจิกายน 2560, จาก บুকกิ้งดอทคอม: [https://news.booking.com/
eight-travel-predictions-for-2018--by-bookingcom-th/](https://news.booking.com/eight-travel-predictions-for-2018--by-bookingcom-th/)
- พลยุทธ์ พุดตาล และ จักกริช พฤษการ. (2557). *ตารางธาตุเสมือนจริง*. สืบค้นเมื่อ 6 พฤศจิกายน
2560, จาก [http://www.eng.kps.ku.ac.th/dblibv2/fileupload/project_IdDoc58_
IdPro469.pdf](http://www.eng.kps.ku.ac.th/dblibv2/fileupload/project_IdDoc58_IdPro469.pdf)
- วิศรุต อินแหยม. *ผู้อำนวยการการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย สำนักงานกาญจนบุรี*. สัมภาษณ์.
22 กันยายน 2560.
- สมพงษ์ อำนวยเงินตรา. (2559, 25 เมษายน). การสร้างมูลค่าเพิ่มธุรกิจโรงแรมด้วยกลยุทธ์
Blue Ocean. *วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร ฉบับภาษาไทย*, 36(1), สืบค้นจาก [http://www.
kmutt.ac.th/jif/public_html/Download/Format_Checker/2/23.pdf](http://www.kmutt.ac.th/jif/public_html/Download/Format_Checker/2/23.pdf)
- สุพาดา สิริกุดตา. (2557). แนวทางการสร้างมูลค่าเพิ่มของแหล่งท่องเที่ยวและผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวของ
จังหวัดสิงห์บุรี ประเทศไทย. *วารสารสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*,
17, 215-230.
- อานนท์ แทนไชยสง และ อภิชาติ เหล็กดี. (2558). การพัฒนาแอปพลิเคชันเสมือนจริง เรื่องอุปกรณ์
คอมพิวเตอร์ ด้วยเทคโนโลยีออกเมนต์เตดเรียลลิตี. ใน *การประชุมวิชาการระดับชาติการ
จัดการและเทคโนโลยีนวัตกรรม ครั้งที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม* (หน้า 105-110).
มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- อิสริยา เลหาดีรานนท์. (2553). *หนังสือนำเที่ยว*. สืบค้นเมื่อ 28 กันยายน 2560, จาก [http://www.
royin.go.th](http://www.royin.go.th)