

การออกแบบเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์เพื่อให้ข้อมูล
เส้นทางจักรยานในจังหวัดเชียงใหม่



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
พฤษภาคม 2558

การออกแบบเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์เพื่อให้ข้อมูล
เส้นทางจักรยาน ในจังหวัดเชียงใหม่



ว้ชนะ สุแก้ว

การค้นคว้าแบบอิสระนี้เสนอต่อมหาวิทยาลัยเชียงใหม่เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ

ลิขสิทธิ์ © by Chiang Mai University
All rights reserved

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
พฤษภาคม 2558

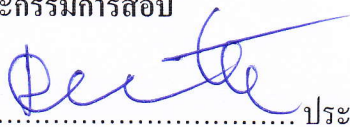
การออกแบบเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์เพื่อให้ข้อมูลเส้นทางจักรยาน
ในจังหวัดเชียงใหม่

วິงนะ สุแก้ว

การค้นคว้าแบบอิสระนี้ได้รับการพิจารณาอนุมัติให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ

คณะกรรมการสอบ

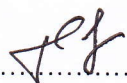
อาจารย์ที่ปรึกษา

 ประธานกรรมการ




(รองศาสตราจารย์ ภูพ่ายพ ยอดมิ่ง)

(รองศาสตราจารย์ ชีรภัทร วรรณฤมล)

 กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ ชีรภัทร วรรณฤมล)

 กรรมการ

(นาย เอกฉพ สุวรรณ โกสุม)

18 พฤษภาคม 2558

© ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่

กิตติกรรมประกาศ

การค้นคว้าแบบอิสระฉบับนี้สามารถลุล่วงไปได้ด้วยความกรุณาจาก รองศาสตราจารย์ ชีรภัทร วรรณฤมล อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าแบบอิสระที่ให้คำแนะนำ ตรวจสอบ ปรับแก้ ข้อบกพร่อง จนการค้นคว้าแบบอิสระฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ ผู้ศึกษาขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

และขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ภูพาย์พ ขอดมิ่ง ประธานกรรมการในการสอบการค้นคว้าแบบอิสระ และ นาย เอกณพ สุวรรณ โกสุม กรรมการสอบการค้นคว้าแบบอิสระที่ได้กรุณาให้คำแนะนำในการปรับปรุงเนื้อหาต่างๆ ทำให้การค้นคว้าแบบอิสระฉบับนี้มีความถูกต้องสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ เกษตร แก้วภักดี อาจารย์ประจำคณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาออกแบบนิเทศศิลป์ และ นายอเสกข์ เพ็ชรเฟื่อง ที่ช่วยเหลือเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจแบบผลงานและให้คำปรึกษาที่ดี

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อทุกท่าน ที่ได้ให้ความรู้แนวคิดและประสบการณ์ต่างๆ แก่ผู้ศึกษาในการศึกษา ณ สถาบันแห่งนี้

ขอขอบพระคุณครอบครัว และญาติพี่น้องทุกท่านเพื่อนๆ ทุกคน ที่คอยช่วยเหลือ สนับสนุน และให้กำลังใจมาโดยตลอด

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright © by Chiang Mai University

All rights reserved

วัจนะ สุแก้ว

หัวข้อการค้นคว้าแบบอิสระ	การออกแบบเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์เพื่อให้ข้อมูลเส้นทางจักรยานในจังหวัดเชียงใหม่
ผู้เขียน	นายวัจนะ สุแก้ว
ปริญญา	ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (สื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ)
อาจารย์ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ธีรภัทร วรรณฤมล

บทคัดย่อ

การค้นคว้าแบบอิสระครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ เพื่อให้ข้อมูลและเส้นทางจักรยานในจังหวัดเชียงใหม่ที่เหมาะสมกับผู้ใช้ ในการวิจัยในครั้งนี้ได้ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง โดยเจาะจงไปที่กลุ่มคนที่ใช้จักรยานท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงใหม่และคนที่มีความสนใจในการใช้จักรยาน อายุตั้งแต่ 15 – 50 ปี จำนวน 50 คน เพื่อให้ทราบถึงความต้องการและพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างร่วมกับการศึกษาและวิเคราะห์เว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ และเว็บไซต์ที่ให้บริการข้อมูลจักรยานทั้งของไทยและต่างประเทศ เพื่อให้ทราบถึงองค์ประกอบของการออกแบบเว็บไซต์ โครงสร้างข้อมูลต่างๆ ของเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลและเส้นทางจักรยาน การประยุกต์ใช้งานร่วมกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ สรุปถึงจุดเด่นและจุดด้อย และมีการนำเสนอข้อมูลเชิงพรรณนา ประกอบตารางเปรียบเทียบการวิเคราะห์เว็บไซต์ รวบรวมข้อมูลที่นำมาทำการออกแบบและพัฒนาโครงสร้างเว็บไซต์ต้นแบบ หลังจากนั้นจึงประเมินผลความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบสอบถาม และนำข้อมูลที่ได้นำมาวิเคราะห์เชิงปริมาณ ได้แก่ การหาค่าเฉลี่ย และร้อยละ ร่วมกับแบบสัมภาษณ์จากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเว็บไซต์ เพื่อนำผลที่ได้ไปใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาเว็บไซต์ต่อไป

จากการศึกษาและวิเคราะห์ สามารถสรุปแนวทางในการออกแบบเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์เพื่อให้ข้อมูลและเส้นทางจักรยานในจังหวัดเชียงใหม่ ได้ดังนี้ 1) ด้านเนื้อหาและข้อมูลควรมีข้อมูลที่หลากหลายและทันสมัย และมีแผนที่เส้นทางที่เหมาะสมกับการปั่นจักรยาน เป็นสิ่งที่กลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญ 2) ด้านโครงสร้างข้อมูลมีการออกแบบที่เรียบง่ายดูเป็นสากลและสามารถเข้าถึงข้อมูล

ต่างๆ ได้อย่างรวดเร็ว เช่น การวางแผนหลักไว้ด้านบนและด้านซ้ายของเว็บไซต์ซึ่งผู้ใช้ส่วนมาก
คุ้นเคยกับการใช้ และ 3) ด้านการออกแบบควรออกแบบให้ดูเรียบง่ายเป็นสากลมีการใช้รูปแบบ
กราฟิกทรงแบบเรขาคณิต ที่ดูแล้วเรียบง่ายและเป็นทางการ ใช้สีโทนเย็นที่ให้ความรู้สึกสบายตา ผ่อน
คลาย เป็นส่วนประกอบในการออกแบบ และจากการประเมินความพึงพอใจเว็บไซต์ต้นแบบจากกลุ่ม
ตัวอย่างพบว่า ผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ทั้งด้านการออกแบบและข้อมูลต่างๆ



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

Independent Study Title	Online-community Websit Design for Bike Route Information in Chiang Mai Province
Author	Mr. Wajana Sukaew
Degree	Master of Arts (Media Arts and Design)
Advisor	Assoc. Prof. Teerapat Vannaruemol

ABSTRACT

The independent study has an objectives to design a community online website which has a service to providing information and bicycle route in Chiangmai which is suitable for users. This research has used a questionnaire method as a tool for collecting the information from a samples. Specially a groups of people who use bicycle for travel purpose or daily transport in Chiangmai from 50 peoples are between 15-50 years old. This is for realising what a sample groups demand and behavior. This research has also been studied and analysed the popular community online website about bicycle using from domestic and overseas Website. In order to know the essential of website designing, functions and information structures of each bicycle using website and apply to related with community online network. Inclusion to summarise the advantages and disadvantages about it, present the information as a description and comparison table for analysing the website, design and develop the structures of original website from collected information and assessment of satisfaction from the sample groups by using the questionnaires. Then, Analyse the obtained quantitative data such as finding the mean and percentage with the interview from specialists of develop websites. This is for using its result to adapt and develop other websites in the future.

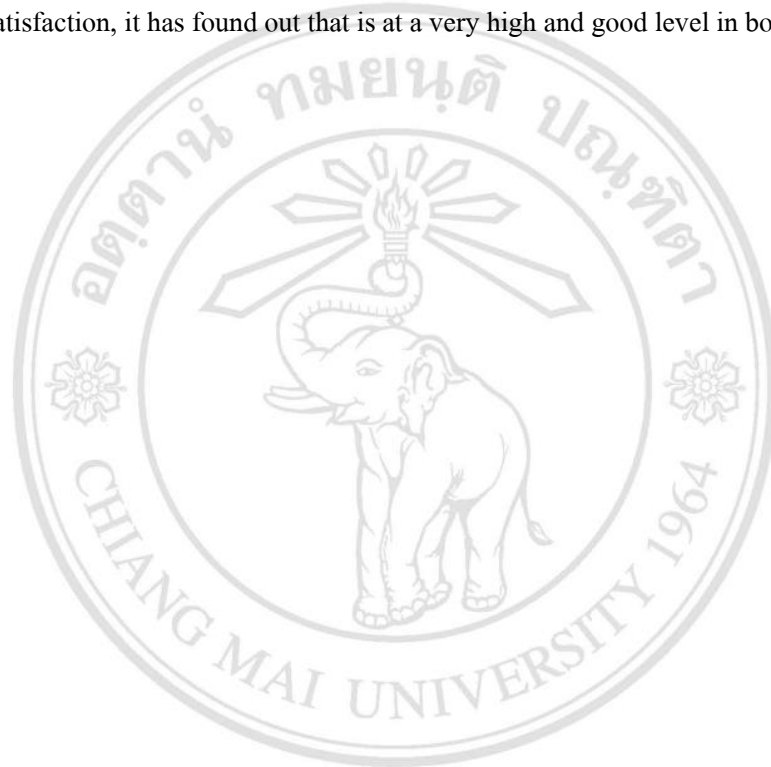
The result of this case study is able to summarise as a guideline in designing the community online website about giving information of bicycle route in Chiang Mai city as following:

1. There should be varieties and modern information data which suitable for bicycle purpose, which is the sample groups pay attention to most.

2. The information data should be arranged properly as the most important thing would come first. It should be designed simply which users are getting used to it also.

3. There should be designed simply, internationally, geometry characteristically and officially.

Using warm colors could make users feel comfortably and relax for the designing. From the assessment of satisfaction, it has found out that is at a very high and good level in both designing and functions.



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
ABSTRACT	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง	ญ
สารบัญรูปภาพ	ฎ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	3
1.3 ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย	3
1.4 แผนดำเนินการ ขอบเขตและวิธีการ	3
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ	5
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	6
2.1 แนวคิดเรื่องไซเบอร์สเปซ Cyberspace	6
2.2 แนวคิดการออกแบบสารสนเทศ (Information Design)	8
2.3 Information architecture	22
2.4 แนวคิดเรื่องแผนที่และทฤษฎีการออกแบบแผนที่	26
2.5 แนวคิดเกี่ยวกับการใช้จักรยาน	27
2.6 Lifestyle and Design และ แนวคิดการท่องเที่ยวสมัยใหม่	27
2.7 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	39
บทที่ 3 วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	41
3.1 ศึกษาและรวบรวมข้อมูล	41
3.2 วิเคราะห์ข้อมูล	42
3.3 ออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์	43

3.4 การทดสอบเว็บไซต์	44
3.5 ประมวลผลการทดสอบวิเคราะห์และสรุปผลการศึกษา	45
3.6 จัดทำและนำเสนอรายงาน	45
บทที่ 4 การออกแบบและวิเคราะห์ผลการศึกษา	46
4.1 การศึกษาข้อมูลก่อนการออกแบบ	46
4.2 การออกแบบโครงสร้างเว็บไซต์ต้นแบบ	80
4.3 การประเมินโครงสร้างสารสนเทศเว็บไซต์และสรุปผลข้อมูล	96
บทที่ 5 สรุปผลการศึกษา	102
5.1 สรุปผลการศึกษา	103
5.2 อภิปรายผล	104
5.3 ข้อเสนอแนะ	106
บรรณานุกรม	107
ภาคผนวก	109
ภาคผนวก ก แบบสอบถาม เรื่องรูปแบบพฤติกรรมการใช้งานเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์	110
ภาคผนวก ข แบบสอบถามสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์	113
ภาคผนวก ค แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการใช้งานเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ เพื่อให้ข้อมูลและเส้นทางจักรยานในจังหวัดเชียงใหม่	118
ภาคผนวก ง ประวัติผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์	121
ประวัติผู้เขียน	122

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
 Copyright © by Chiang Mai University
 All rights reserved

สารบัญตาราง

	หน้า	
ตารางที่ 4.1	แสดงจำนวนกลุ่มตัวอย่างจำแนกเพศ	65
ตารางที่ 4.2	แสดงจำนวนของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามช่วงอายุ	65
ตารางที่ 4.3	แสดงจำนวนของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามการศึกษา	66
ตารางที่ 4.4	แสดงจำนวนกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอาชีพ	66
ตารางที่ 4.5	แสดงจำนวนกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามรายได้/เงินเดือน	67
ตารางที่ 4.6	แสดงจำนวนกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต	67
ตารางที่ 4.7	แสดงจำนวนของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต	68
ตารางที่ 4.8	แสดงจำนวนของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามประเภทของสมาร์ตโฟนที่ใช้อยู่	68
ตารางที่ 4.9	แสดงจำนวนของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ที่ท่านใช้อยู่เป็นประจำ	69
ตารางที่ 4.10	แสดงจำนวนของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามวัตถุประสงค์ในการใช้เว็บไซต์ชุมชนออนไลน์	69
ตารางที่ 4.11	แสดงจำนวนของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกใช้บริการเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน	70
ตารางที่ 4.12	แสดงจำนวนของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามประเภทการท่องเที่ยวที่ท่านชอบ	71
ตารางที่ 4.13	แสดงจำนวนของกลุ่มตัวอย่าง ถ้าต้องใช้จักรยานในการท่องเที่ยว ท่านคิดว่าจักรยานเหมาะเป็นพาหนะสำหรับแหล่งท่องเที่ยว	72
ตารางที่ 4.14	แสดงจำนวนของกลุ่มตัวอย่างถ้าท่านท่องเที่ยวโดยใช้จักรยานเป็นพาหนะ จะท่องเที่ยวในโอกาสใด	73
ตารางที่ 4.15	แสดงจำนวนของกลุ่มตัวอย่าง ถ้าเป็นการปั่นจักรยานท่องเที่ยวใน 1 วัน จะเลือกปั่นช่วงเวลาใด	73
ตารางที่ 4.16	แสดงจำนวนของกลุ่มตัวอย่าง ความคาดหวังด้านกายภาพต่อการท่องเที่ยว โดยใช้จักรยานเป็นพาหนะ	74
ตารางที่ 4.17	แสดงจำนวนของกลุ่มตัวอย่าง โทนนีที่ท่านคิดว่าเหมาะสมกับเว็บไซต์	74
ตารางที่ 4.18	แสดงจำนวนของกลุ่มตัวอย่างรูปแบบกราฟฟิคที่ท่านคิดว่าเหมาะสมกับเว็บไซต์	75

สารบัญตาราง (ต่อ)

	หน้า
ตารางที่ 4.19 แสดงจำนวนของกลุ่มตัวอย่างรูปแบบ (Pattern) ของการออกแบบเว็บไซต์ ที่ท่านคิดว่าเหมาะสมที่สุด	75
ตารางที่ 4.20 แสดงจำนวนของกลุ่มตัวอย่างรูปแบบของตัวอักษรที่ท่านคิดว่าเหมาะสมที่สุด	76
ตารางที่ 4.21 แสดงจำนวนของกลุ่มตัวอย่างรูปแบบของสื่อต่างๆ (Media) ที่ท่านคิดว่าเหมาะสม	76
ตารางที่ 4.22 แสดงจำนวนของกลุ่มตัวอย่าง การใช้งาน (interactive) ที่ท่านคิดว่าเหมาะสม กับเว็บไซต์	77
ตารางที่ 4.23 แสดงผลของการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อเว็บไซต์ต้นแบบของกลุ่มตัวอย่าง	98



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 2.1 แสดงการประมวลข้อมูลข่าวสาร	9
ภาพที่ 2.2 แสดงถึงรูปแบบการจัดองค์ประกอบภาพโดยใช้ตาราง 9 ช่อง	15
ภาพที่ 2.3 แสดงกระบวนการ 13 ขั้นตอนในการพัฒนาเว็บไซต์	19
ภาพที่ 4.1 แสดงหน้าเว็บไซต์ Facebook.com	47
ภาพที่ 4.2 แสดงโครงสร้างต่างๆในหน้าของเฟสบุ๊ก	48
ภาพที่ 4.3 แสดงโครงสร้างการเข้าถึงข้อมูลผู้ใช้ในระดับต่างๆของเฟสบุ๊ก	49
ภาพที่ 4.4 แสดงหน้าเว็บไซต์ยูทูป youtube.com	50
ภาพที่ 4.5 แสดงโครงสร้างส่วนต่างๆ ในหน้าเว็บไซต์ยูทูป	51
ภาพที่ 4.6 แสดงโครงสร้างการเข้าถึงข้อมูลผู้ใช้ในระดับต่างๆ ของยูทูป	52
ภาพที่ 4.7 แสดงหน้าเว็บไซต์พันทิปดอทคอม Pantip.com	53
ภาพที่ 4.8 แสดงโครงสร้างส่วนต่างๆ ในหน้าเว็บไซต์พันทิปดอทคอม	54
ภาพที่ 4.9 แสดงโครงสร้างการเข้าถึงข้อมูลผู้ใช้ในระดับต่างๆ ของ เว็บไซต์พันทิปดอทคอม	55
ภาพที่ 4.10 แสดงหน้าเว็บไซต์ www.everytrail.com	57
ภาพที่ 4.11 แสดงรายละเอียดการให้แผนที่เส้นทางจักรยานภายในเว็บไซต์ www.everytrail.com	58
ภาพที่ 4.12 แสดงหน้าเว็บไซต์พันทิปดอทคอม ห้องทริปจักรยาน http://pantip.com/tag/	60
ภาพที่ 4.13 แสดงรายละเอียดของการแลกเปลี่ยนเส้นทางปั่นจักรยานในห้อง ห้องทริปจักรยาน ของเว็บไซต์พันทิปดอทคอม	61
ภาพที่ 4.14 แสดงหน้าเว็บไซต์ www.cmcycling.org	63
ภาพที่ 4.15 แสดงโครงสร้างการเข้าถึงข้อมูลของผู้ใช้ในระดับต่างๆ	80
ภาพที่ 4.16 แสดงผังการทำงานในส่วนของการดูเส้นทางจักรยาน	83
ภาพที่ 4.17 แสดงผังการทำงานในส่วนของการบทความ	84
ภาพที่ 4.18 แสดงผังการทำงานในส่วนของ ข่าวสาร	85
ภาพที่ 4.19 แสดงผังการทำงานในส่วนของ เพิ่มเส้นทาง	86
ภาพที่ 4.20 แสดงผังการทำงานในส่วนของ ภาพและกิจกรรม	87
ภาพที่ 4.21 แสดงผังการทำงานในส่วนของ ติดต่อ	88
ภาพที่ 4.22 แสดง โครงสร้างเนวิเกชันของเว็บไซต์	89

สารบัญภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 4.23 แบบร่างเว็บไซต์ (Page layout)	90
ภาพที่ 4.24 แสดงหน้าหลักของเว็บไซต์	91
ภาพที่ 4.25 แสดงหน้าเว็บไซต์ ในส่วนของการแสดงเนื้อหาข้อมูลเส้นทางจักรยาน	92
ภาพที่ 4.26 แสดงส่วนของเส้นทางต่างๆ ในการปั่นจักรยาน	92
ภาพที่ 4.27 แสดงในส่วนของหน้าบทความ	93
ภาพที่ 4.28 แสดงในส่วนของหน้าข่าวสาร	93
ภาพที่ 4.29 แสดงในส่วนการ Sign in เข้าใช้งาน	94
ภาพที่ 4.30 แสดงในส่วนของการเพิ่มเส้นทางจักรยาน	94
ภาพที่ 4.31 แสดงในส่วนของหน้าภาพและกิจกรรม	95
ภาพที่ 4.32 แสดงในส่วนของหน้าการติดต่อ	95

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

เทคโนโลยีสารสนเทศมีบทบาทสำคัญต่อสังคมยุคปัจจุบัน ทั้งนี้เพราะเทคโนโลยีสารสนเทศ คือ เทคโนโลยีที่ใช้จัดการข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ ซึ่งเป็น ความรู้วิธีการที่เกี่ยวข้องกับการรวบรวมจัดเก็บและประมวลผลข้อมูล รวมไปถึงการพิมพ์ การ สร้างรายงานการ สื่อสาร เป็นต้น นอกจากนี้เทคโนโลยีสารสนเทศยังหมายถึง เทคโนโลยีที่ทำให้ เกิดระบบการ ให้บริการ การใช้บริการ และการดูแลข้อมูลด้วยซึ่งส่งผลให้การดำเนินชีวิตและการ ทำกิจกรรมต่างๆ ของมนุษย์เปลี่ยนแปลงไปในลักษณะที่สะดวก รวดเร็วและมีประสิทธิภาพมากขึ้น องค์กรและ สถาบันทางการศึกษา ต่างหันมาให้ความสำคัญกับการพัฒนาเครื่องมือเพื่อเป็น ช่องทางสนับสนุน การศึกษาเผยแพร่ความรู้และจัดการความรู้ขององค์กรโดยอาศัยเทคโนโลยี สารสนเทศมากขึ้น

การสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย โดยศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และ คอมพิวเตอร์ แห่งชาติ (NECTEC) ระบุว่าปี 2556 พบว่ามีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจำนวน 26 ล้านคน คิดเป็น 38.8% ของ จำนวนประชากรทั้งหมด 67 ล้านคน สำหรับอุปกรณ์ที่ผู้บริโภคออนไลน์ใช้ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต มากที่สุดยังคงเป็นคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ (Desktop) ตามมาด้วยสมาร์ทโฟน (Smartphone) ที่มีสัดส่วน เดิบโตขึ้นอย่างมากจากปี 2555 ที่มีผู้ใช้สมาร์ทโฟนในการเข้าอินเทอร์เน็ตเพียง 12.2% ในขณะที่ปี 2556 เพิ่มสูงเป็น 69.5 % และอันดับสาม คือ แล็ปท็อป (Laptop) 67.9% โดยกิจกรรมยอดนิยมทาง อินเทอร์เน็ต 3 อันดับแรกได้แก่ การรับส่งอีเมล (email) 54.4% อันดับสอง คือ เสิร์ช (Search) 52.5% และอันดับสาม คือ การใช้โซเชียลเน็ตเวิร์ค (Social Network) 33.2% ซึ่งปัจจุบันมีผู้ใช้โซเชียลมีเดีย สูงถึง 93.8% อายุของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจะอยู่ในช่วง 21-25 ปีมากที่สุด สำหรับกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ต ที่นิยมใช้งานมากที่สุดคือ การสืบค้นข้อมูล ถึงร้อยละ 22.9 (เนคเทค, 2550: ออนไลน์) ซึ่งอยู่ในช่วง การศึกษาระดับอุดมศึกษาและช่วงวัยทำงาน จึงเรียกได้ว่าคนกลุ่มนี้เป็นกลุ่มที่ใช้งานอินเทอร์เน็ต ใน การค้นหาข้อมูลมากที่สุด จากแนวโน้มการใช้งานระบบอินเทอร์เน็ตข้างต้นทำให้เราเห็นว่า

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีนั้นส่งผลต่อการเกิดสังคมแห่งข้อมูลข่าวสารการถ่ายทอดความรู้ที่ไม่ได้จำกัดแต่ในตำราหรือห้องเรียนที่จะทำให้มนุษย์สามารถก้าวทันต่อการแข่งขันและการเปลี่ยนแปลงของโลกที่กำลังก้าวเข้าสู่สังคมแห่งการรอบรู้

ปัจจุบันเชียงใหม่ถือว่าเป็นเมืองใหญ่อันดับสองของประเทศไทยรองจากกรุงเทพฯ เป็นจังหวัดที่มีความเจริญทางด้านเศรษฐกิจและโครงสร้างพื้นฐานสังคม สภาพความเจริญของเมืองจะกระจุกอยู่ในตัวเมืองและกระจายเข้าไปสู่พื้นที่อำเภอรอบข้าง การพัฒนาของเมืองเชียงใหม่ก็ยังคงเป็นไปอย่างต่อเนื่อง จนกลายเป็นศูนย์กลางของภาคเหนือตอนบน ทั้งการศึกษา วัฒนธรรม เศรษฐกิจการเงิน สถาบันเทิดทูน ศูนย์การค้า จนทำให้เกิดการขยายตัวของเมืองอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะในเขตตัวเมืองมีการพัฒนาในด้านสาธารณูปโภคที่เป็นโครงสร้างพื้นฐานที่เกิดขึ้นทั่วไป จึงเป็นเหตุที่ทำให้เกิดการเพิ่มขึ้นของยานพาหนะตามโครงสร้างของประชากรเมืองเชียงใหม่ที่เพิ่มขึ้นเป็นจำนวนมาก ส่งผลให้เกิดความไม่สอดคล้องสัมพันธ์กับพื้นผิวจราจรส่งผลให้เกิดรถติดขัดตามมาและรุนแรงมากขึ้นเรื่อยๆ

คนเชียงใหม่ทั้งในเมืองและนอกเมืองรวมถึงนักท่องเที่ยวทั้งไทยและต่างชาติ ใช้รถยนต์ส่วนตัวกันเพิ่มขึ้นทุกวัน จึงทำให้มีการใช้รถส่วนตัวกันมากขึ้นและ เกิดปัญหาจราจรติดขัดตามเวลาที่คนต้องเสียไปกับการเดินทางในช่วงโมงเร่งด่วนก่อนถึงจุดหมายจะเพิ่มขึ้น การเผาผลาญน้ำมันต่อระยะทางแต่ละกิโลเมตรก็จะต้องเพิ่มขึ้นตามไปด้วย

การใช้จักรยานเป็นตัวเลือกหนึ่งที่เหมาะสมสำหรับการใช้เดินทางเพื่อการท่องเที่ยวในตัวเมืองเชียงใหม่ในระยะทางไม่เกิน 10 กิโลเมตร และการหันมาใช้จักรยานในการท่องเที่ยวตัวเมืองเชียงใหม่แทนยานพาหนะชนิดอื่น อาจจะช่วยลดปัญหาของปริมาณรถที่เพิ่มมากขึ้นในตัวเมืองเชียงใหม่อีกทั้งยังเป็นการช่วยลดมลภาวะทางอากาศได้อีกทางหนึ่งด้วย

ปัจจุบันเมืองเชียงใหม่ได้เริ่มมีเส้นทางจักรยานตามประกาศของเจ้าพนักงานการจราจรที่สามารถให้จักรยานวิ่งไป - กลับได้สองทาง บนถนนจราจรทางเดียว 3 เส้นทาง คือ ถนนลอยเคราะห์ - ราชมรรคา ซ้างม้อย - ราชวิถี ทำให้ผู้ใช้จักรยานสามารถเดินทางเข้าออก นอกกับในคู่มือเมืองได้สะดวกขึ้นมากและก่อนหน้านี้ได้มีการทำช่องเดินรถจักรยานรอบบริเวณคูเมืองขึ้นแล้ว และยังมีเส้นทางอื่นๆ อีกมากมายในตัวเมืองจังหวัดเชียงใหม่ ในตัวเมืองเชียงใหม่มีสถานที่ท่องเที่ยวที่น่าสนใจ ที่อยู่ระหว่างเส้นทางของการปั่นจักรยานในตัวเมืองเชียงใหม่ ซึ่งนักท่องเที่ยวรวมทั้งคนในจังหวัดเชียงใหม่ ไม่สามารถรู้เลยว่าระหว่างเส้นทางของการปั่นจักรยานนั้นผู้ที่ปั่นจะต้องผ่านจุดใดบ้าง ระยะทางของเส้นทางที่ปั่นนั้นใกล้ไกลแค่ไหนซึ่งมีทั้งสถานศึกษาต่างๆ หลายแห่งสถานที่ทำการของราชการ รัฐวิสาหกิจและของเอกชนจำนวนมาก รวมทั้งเป็นที่ตั้งของ โรงแรมและเกสต์เฮาส์อีกมากมายหลาย

แห่งและมีวัดเก่าแก่สำคัญๆ จำนวนมากเป็นสถานที่ไปทำบุญไหว้พระของคนเชียงใหม่และนักท่องเที่ยวทั้งไทยและต่างชาติ และยังเป็นสถานที่ที่เยี่ยมชมทางสถาปัตยกรรมล้านนาสำหรับนักท่องเที่ยวชาวต่างประเทศรวมทั้งหอศิลป์วัฒนธรรมของเทศบาลนครเชียงใหม่

จากปัญหาดังกล่าว จึงเป็นที่มาและความสนใจในการศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับ โครงสร้างของ เว็บไซต์ ชุมชนออนไลน์และกระบวนการสร้างชุมชนออนไลน์ผ่านทางเว็บไซต์ให้ผู้ที่สนใจในเรื่องที่เกี่ยวกับ จักรยานในจังหวัดเชียงใหม่ เช่น แผนที่เส้นทางจักรยานที่มีทั้งรูปภาพและ ภาพเคลื่อนไหว ข้อมูล ข่าวสาร บทความต่างๆ ที่เกี่ยวกับจักรยานในจังหวัดเชียงใหม่ โดยผ่านการวิเคราะห์โครงสร้างของ เว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ เพื่อนำข้อมูลที่วิเคราะห์และรวบรวมแล้วมาจัดทำเว็บไซต์ ให้ตรงตาม วัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ที่ให้ข้อมูลและเส้นทางจักรยานในจังหวัดเชียงใหม่ ที่เหมาะสมและสะดวกแก่ผู้ใช้
2. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์โครงสร้างของ สถาปัตยกรรมสารสนเทศ (Architecture Information Design)

1.3 ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. ทำให้ทราบถึงกระบวนการการออกแบบเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ที่เหมาะสมและสะดวกแก่ผู้ใช้งาน
2. ทำให้ทราบถึงโครงสร้างและกระบวนการของ สถาปัตยกรรมสารสนเทศ (Information Architecture)
3. ทำให้ทราบถึงกระบวนการผลิตและควบคุมเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์
4. เป็นแนวทางให้กับผู้ที่สนใจในการออกแบบเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ได้พัฒนาต่อได้มากยิ่งขึ้น

1.4 แผนดำเนินการ ขอบเขตและวิธีการ

1. แผนดำเนินการ

ในการศึกษาเรื่อง การออกแบบเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์เพื่อให้ข้อมูลและเส้นทาง จักรยานใน จังหวัดเชียงใหม่ มีขั้นตอนที่สำคัญดังนี้

1. เลือกหัวข้อในการวิจัยพร้อมทั้งศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. เสนอหัวข้อวิจัยและปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์
3. ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพิ่มเติม เพื่อให้ได้กรอบคิดที่ชัดเจน
4. เก็บข้อมูลในการวิจัยพร้อมลงพื้นที่
5. วิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลการวิจัย
6. การออกแบบสื่อสารสนเทศบนแผนที่ตามข้อมูลที่เก็บรวบรวมมา
7. จัดทำและเสนอรายงาน
8. สรุปผลการวิจัย

2. ขอบเขตการศึกษา

2.1 ขอบเขตเนื้อหา

เนื้อหาในการศึกษาครั้งนี้ประกอบด้วยการศึกษารูปแบบ โครงสร้างของ ระบบสื่อสารสนเทศและออกแบบเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์เพื่อให้ข้อมูลและเส้นทางจักรยานในจังหวัดเชียงใหม่

2.2 ขอบเขตประชากร

ประชากรในการศึกษาครั้งนี้ คือ กลุ่มคนที่ใช้จักรยานท่องเที่ยวในจังหวัด เชียงใหม่และคนที่มีความสนใจในการใช้จักรยาน อายุตั้งแต่ 15 – 50 ปี จำนวน 50 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเว็บไซต์ จำนวน 2 คน

3. วิธีการศึกษา

3.1 ข้อมูลและแหล่งข้อมูล

- 1) **ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data)** เป็นข้อมูลที่เก็บรวบรวมขึ้นใหม่จาก กลุ่มตัวอย่างที่สนใจใช้จักรยานท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 50 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเว็บไซต์ จำนวน 2 คน โดยใช้แบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ รวมถึงการศึกษาและสังเกตเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ที่ได้รับความนิยม
- 2) **ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data)** คือข้อมูลและเอกสารที่ได้จากหนังสือ บทความ รายงานการวิจัย การสัมมนา เว็บไซต์ ฯลฯ ที่สามารถนำมาวิเคราะห์ และใช้อ้างอิงหลักฐานได้ ซึ่งได้แก่ หนังสือแนวคิดเกี่ยวกับเว็บไซต์และการออกแบบเว็บไซต์ หนังสือเรื่องแผนที่และทฤษฎีการออกแบบแผนที่ และเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับจักรยาน

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

งานวิจัยนี้เป็นการศึกษาเพื่อวิเคราะห์และการออกแบบเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ เพื่อให้ข้อมูลและเส้นทางจักรยานในจังหวัดเชียงใหม่จะเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Analysis) เป็นหลักใช้แนวการตั้งคำถามเพื่อการสัมภาษณ์สำหรับผู้ที่ใช้จักรยาน ท่องเที่ยวในตัวเมืองจังหวัดเชียงใหม่และการสัมภาษณ์ (Interviews) โดยใช้การสัมภาษณ์ทั้งผู้ใช้บริการ และผู้ให้บริการ โดยเป็นคำถามทั้งคำถามปลายเปิด และคำถามปิด เพื่อช่วยยืนยันความเที่ยงตรงของข้อมูล สอบถามข้อมูลในเชิงลึกได้มากยิ่งขึ้น

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในเก็บข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลคือ แบบสอบถาม โดยแบ่งออกเป็น 4 ส่วนคือ

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้บริการเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์

ส่วนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการของผู้ใช้ต่อเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ สอบถามโดยใช้มาตราวัดแบบประมาณค่า (Rating Scale) จำนวน 5 ระดับ

ส่วนที่ 4 ข้อมูลเกี่ยวกับข้อเสนอแนะที่มีต่อเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อได้ข้อมูลจากการสังเกต สัมภาษณ์ และการเก็บแบบสอบถามมาแล้ว ผู้วิจัยจะทำการแบ่งข้อมูลออกเป็นหมวดหมู่ต่างๆ แล้ววิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ประกอบกับแนวคิดทฤษฎีต่างๆ มาช่วยในการวิเคราะห์ ทำเป็นข้อสรุปเพื่อนำไปออกแบบพัฒนาเว็บไซต์ต่อไป

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

ชุมชนออนไลน์ เป็นชุมชนที่มีสมาชิกเปิดใช้งาน โดยการผ่านเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมของ สมาชิกชุมชนเสมือนสามารถใช้รูปแบบของระบบข้อมูลซึ่งทุกคนสามารถโพสต์เนื้อหา เช่น ระบบกระดานข่าวที่มีผู้คนสามารถเข้าไปโพสต์ได้เช่น เว็บบล็อก นอกจากนี้ยังเสริมการสื่อสารระหว่างคนที่รู้จักกันในชีวิตจริง หมายถึงจำนวนถูกใช้ในซอฟต์แวร์ที่สังคมแยกหรือรวมกันรวมทั้งข้อความที่ใช้ ห้องแชท และการประชุมที่ใช้เสียงวิดีโอข้อความหรือลายเซ็น ที่สำคัญการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและทางด้านเทคนิคอาจมีผลมาจากการแพร่กระจาย ของเครือข่ายทางสังคมเช่น เครือข่ายสังคมบนอินเทอร์เน็ต

การออกแบบสารสนเทศ (Information Design) การนำเทคนิคในการออกแบบกราฟิกมาใช้ในการออกแบบสื่อสารสนเทศเพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้กับสารสนเทศ และเพิ่มประสิทธิภาพในการนำเสนอเนื้อหา

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาค้นคว้าแบบอิสระในหัวข้อเรื่องการออกแบบเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์เพื่อให้ข้อมูลและเส้นทางจักรยานในจังหวัดเชียงใหม่ศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบโครงสร้างของสถาปัตยกรรมเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ ตลอดจนการศึกษาถึงกระบวนการควบคุม และผลิตข้อมูลที่มาจกสมาชิกเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ โดยมีทฤษฎีแนวคิดที่ได้นำมาใช้เป็นกรอบในการวิจัยดังนี้คือ

แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการศึกษา

- 2.1 แนวคิดเรื่องไซเบอร์สเปซ (Cyberspace)
- 2.2 แนวคิดการออกแบบสารสนเทศ (Information Design)
- 2.3 แนวคิดเรื่องการออกแบบสถาปัตยกรรมสารสนเทศ (Information architecture)
- 2.4 แนวคิดเรื่องแผนที่และทฤษฎีการออกแบบแผนที่
- 2.5 แนวคิดเกี่ยวกับการใช้จักรยาน
- 2.6 แนวคิดเรื่องไลฟ์สไตล์แอนด์ดีไซน์ (Lifestyle and Design) และการท่องเที่ยวสมัยใหม่
- 2.7 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดเรื่องไซเบอร์สเปซ Cyberspace

Cyberspace คือ สภาพการสื่อสารที่มีลักษณะที่เกิดขึ้นในสภาพแวดล้อมที่ถูกจำลองขึ้นโดย ระบบอิเล็กทรอนิกส์จนเป็น โลกอิเล็กทรอนิกส์

Philip Elmer – DeWitt (1995) (อ้างถึงใน ปิยนตร ขาวโต, 2547) ได้นิยามไว้ในนิตยสาร Times ว่า “การสื่อสารโดยใช้คอมพิวเตอร์นั้นเป็นการใช้เทคโนโลยีใหม่ของมนุษยชาติโดยในการ สื่อสารจะให้ความรู้สึกเหมือนผู้สื่อสารอยู่ในห้องเดียวกัน ทำให้เกิดลักษณะการเป็นผู้ผลิตทางพันธุกรรม (genetically programmed) ซึ่งจะพบได้ว่าการสื่อสารทางจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (electronics mail) จะเป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารติดต่อกันโดยคนที่ไม่เคยเห็นหน้ามาก่อน อีกทั้งเป็นปรากฏการณ์ที่ผู้ส่งสารและผู้รับสารมีการโต้เถียงกัน และแสดงความคิดเห็นที่หาจุดจบไม่ได้ เปรียบเสมือนเป็น

การสื่อสารในพื้นที่ที่เป็นลักษณะในอุดมคติ สภาพที่ให้ความรู้สึกเหมือนจริงเป็นโลกเสมือน (Virtual reality) ใน cyberspace นั้น จะมีการแสดงความหมายเชิงสัญลักษณ์ (semiosis) บางอย่างและถูกเปรียบเทียบกับระบบที่ซับซ้อน เป็นสังคมสภาพแวดล้อมที่เสมือนจริงเพื่อหลีกเลี่ยงจากโลกที่น่าเบื่อไม่ว่าจะมาจากภาวะกดดันทางเศรษฐกิจ แรงขับเคลื่อนเรื่องเพศ ความ สวยงาม สถานภาพทางสังคมการรวมกลุ่มเสมือนจริงที่เกิดขึ้นในอินเทอร์เน็ต เป็นลักษณะของชุมชนที่รวมกลุ่มกันทางความคิด โดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นตัวสื่อ ซึ่งแตกต่างจากสมัยก่อนที่รวมกลุ่มกันทางกายภาพ มาเป็นการสื่อสารผ่านระบบคอมพิวเตอร์ เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ความรู้ ความบันเทิง สร้างความสัมพันธ์ทางสังคม และไม่มีลักษณะของพื้นที่ทางกายภาพ แต่เป็นพื้นที่ที่เกิดขึ้นในเครือข่าย การสื่อสารทางคอมพิวเตอร์หรือ Cyberspace

Information society

สังคมสารสนเทศหรือสังคมข่าวสาร (The Information Society) เป็นสังคมที่มีการใช้สารสนเทศรูปแบบต่างๆ เพื่อประกอบการตัดสินใจทั้งเพื่อประโยชน์ส่วนตนและประโยชน์ส่วนรวม ในสังคมสารสนเทศจะทำให้เราได้รับสารสนเทศที่มีคุณภาพ ตรงกับความต้องการและทันเวลา สังคมสารสนเทศ เราสามารถแบ่งกลุ่มเทคโนโลยีต่างๆ ที่จัดอยู่ในประเภทเทคโนโลยีสารสนเทศได้ดังนี้

1. เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
2. เทคโนโลยีโทรคมนาคมหรือการสื่อสารข้อมูล

คุณลักษณะของสังคมสารสนเทศ

1. เป็นสังคมที่มีการใช้สารสนเทศที่บันทึกอยู่บนสื่อที่เป็นเอกสาร สิ่งพิมพ์ และไม่ตีพิมพ์ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เสียงภาพ ฯลฯ
2. เป็นสังคมที่มีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศหรือ IT เพื่อการได้มาจัดเก็บ ประมวลผล สืบค้น และเผยแพร่สารสนเทศให้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้อย่างรวดเร็วถูกต้องและทันเวลา
3. เป็นสังคมที่มีการใช้ผลิตภัณฑ์หรืออุปกรณ์ที่มีไมโคร โพรเซสเซอร์เป็นตัวควบคุมการทำงาน เครื่องอำนวยความสะดวกในบ้านและในสำนักงาน ตัวอย่างเช่น หม้อหุงข้าวไฟฟ้า เต้าไมโครเวฟ เครื่องซักผ้า เครื่องปรับอากาศ อุปกรณ์กันขโมยระบบควบคุมไฟฟ้า
4. เป็นสังคมที่ผู้ใช้สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้ด้วยตนเองทั้งโดยทางตรงและทางอ้อม อันนำมาซึ่งการเพิ่มผลผลิตและการเพิ่มประสิทธิภาพในการประกอบการด้านต่างๆ

Social media

Social Media หรือ เครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นปรากฏการณ์ของการเชื่อมต่อระหว่างบุคคลในโลกอินเทอร์เน็ตและยังหมายรวมถึง การเชื่อมต่อระหว่างเครือข่ายกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ เข้าด้วยกัน ในแง่ของการให้ความหมายของคำว่า Social Network คือ การที่ผู้คนสามารถทำความรู้จัก และ เชื่อมโยงกันในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง หากเป็นเว็บไซต์ที่เรียกว่าเป็น เว็บไซต์ Social Network ก็คือ เว็บไซต์ที่เชื่อมโยงผู้คนไว้ด้วยกัน ตัวอย่างของเว็บประเภทที่เป็น Social Network เช่น Digg.com ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่เรียกได้ว่าเป็น Social Bookmark โดยในเว็บไซต์ Digg นี้ผู้คนจะช่วยกันแนะนำ url ที่ น่าสนใจเข้ามาในเว็บ และผู้อ่านก็จะมาช่วยกันให้คะแนน url หรือข่าวนั้น ๆ ในแง่ของการอธิบายถึง ปรากฏการณ์ของเครือข่ายสังคมออนไลน์ ยังมีการอธิบายผ่านคำว่า Social network service หรือ SNS เป็นการเน้นไปที่การสร้างชุมชนออนไลน์ซึ่งผู้คนสามารถที่จะแลกเปลี่ยน แบ่งปันตามผลประโยชน์ กิจกรรมหรือความสนใจเฉพาะเรื่อง ซึ่งอาศัยระบบพื้นฐานของเว็บไซต์ที่ทำให้มีการโต้ตอบกัน ระหว่างผู้คนโดยแต่ละเว็บนั้นอาจมีการให้บริการที่ต่างกัน เช่น email กระดานข่าว

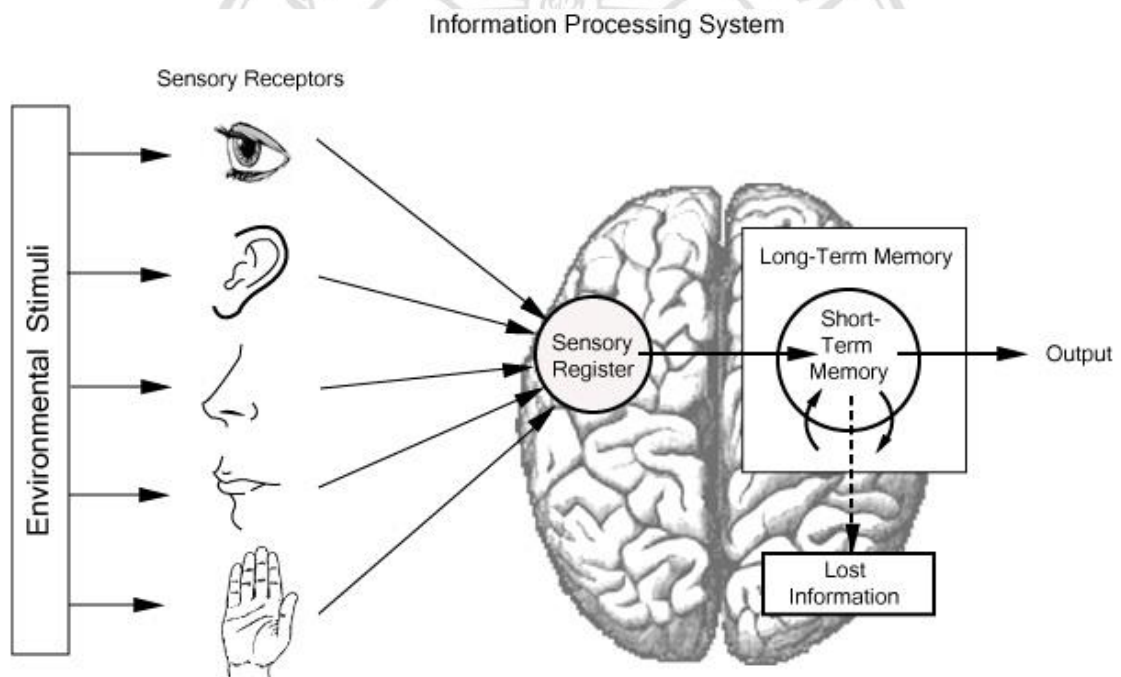
2.2 แนวคิดการออกแบบสารสนเทศ (Information Design)

แนวคิดการออกแบบสารสนเทศ (Information Design) คือ การนำเทคนิคในการออกแบบกราฟิกมาใช้ กับการออกแบบสื่อสารสนเทศเพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้กับสารสนเทศ และเพิ่มประสิทธิภาพในการ นำเสนอเนื้อหา ปัจจุบันพัฒนาการของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตโดยเฉพาะเทคโนโลยี การพิมพ์แบบตั้งโต๊ะ (Desktop Publishing) และ เว็บ (World Wide Web) เปิดโอกาสให้นัก สารสนเทศสามารถสร้างและเผยแพร่สารสนเทศได้อย่างกว้างขวาง หน้าที่ของนักสารสนเทศจึงไม่ได้ จำกัดอยู่เพียงแต่เป็นผู้รวบรวมและนำเสนอบริการเท่านั้นแต่ยังทำหน้าที่เป็นผู้ออกแบบข้อมูลให้มี ความน่าสนใจและใช้ง่ายอีกหนึ่งหน้าที่ จึงหลีกเลี่ยงไม่ได้ที่นักสารสนเทศ ในปัจจุบันจำเป็นต้องมี ความรู้ด้านการออกแบบกราฟิก ทั้งนี้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพให้กับสารสนเทศในด้านการนำเสนอ เนื้อหาให้สามารถอ่านง่าย เข้าใจง่าย และใช้ง่ายขึ้น

แนวคิดการประมวลข้อมูลข่าวสาร (Information Processing Approach)

แนวคิดการประมวลข้อมูลข่าวสาร (Information Processing Approach) นี้ ให้ความเห็นว่ากระบวนการ ความคิดเป็น “ผลพวง” มาจากกระบวนการทำงานภายในตัวของบุคคล ซึ่งเริ่มตั้งแต่วัยต้นๆ ของชีวิต กระบวนการต่างๆ เช่น การตั้งความสนใจ การจำ การกวาดสายตาศึกษาสิ่งแวดล้อม การรับรู้ การ เรียนรู้ และการสังเคราะห์ การสัมผัสรับรู้ต่างๆ จากการทำงานของกระบวนการต่างๆ เหล่านี้อย่างต่อเนื่องจะ ทำให้บุคคลประมวลข้อมูลและดึงข้อมูลเอามาใช้โดยเพิ่มทั้งปริมาณและคุณภาพไปตามวัยและ ประสบการณ์

ตามหลักการในทฤษฎีนี้ ดังแสดงในภาพ ข้อมูลข่าวสารจะผ่านมาจากสิ่งแวดล้อมนอกตัวบุคคล ไปยังประสาทสัมผัสทั้งห้า คือ ตา หู จมูก ปาก และการสัมผัส ประสาทสัมผัสเหล่านี้เป็นส่วนหนึ่งของส่วนรับรู้ภายในสมอง หลังจากรับรู้ข้อมูลขั้นต้น ข้อมูลข่าวสารก็จะผ่านเข้าสู่หน่วยความจำระยะสั้น (Short-Term หรือ Working Memory) ต่อมาข้อมูลเหล่านี้จะถูกเข้ารหัส (Encode) จัดภาพและทบทวนซ้ำไปมา กระบวนการดังกล่าวจะถูกกระตุ้นและถูกนำเข้าสู่หน่วยความจำระยะยาว (Long-Term Memory) หากข้อมูลในหน่วยความจำระยะสั้นไม่ได้ถูกประมวลอย่างต่อเนื่อง ข้อมูลส่วนนั้นก็อาจจะสูญหาย (หลงลืม) ไป ในกรณีที่ข้อมูลถูกจัดเก็บอยู่ในหน่วยความจำระยะยาวอย่างมีระบบ เราก็สามารถดึงเอาข้อมูลส่วนนั้นกลับออกมาสู่หน่วยความจำระยะสั้นเพื่อใช้ในการคิด วางแผน พุดคุย หรือแสดงออก



ภาพที่ 2.1 แสดงการประมวลข้อมูลข่าวสาร

แนวคิดเรื่องการออกแบบเว็บไซต์

สิ่งที่ต้องคำนึงถึงในการออกแบบเว็บไซต์ ก่อนการออกแบบหน้าตาเว็บไซต์นั้นก่อนออกแบบต้องวางแผนโครงสร้างในการจัดทำเว็บไซต์ โดยใช้หลักในการพิจารณาตามแนวทาง 7c ดังนี้

- 1) **บริบทภาพรวม (Context)** โดยนักออกแบบต้องกำหนดบริบทและภาพโดยรวมในการออกแบบเว็บไซต์ โดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ การออกแบบระบบการทำงานภายในเว็บไซต์ (Function Design) การออกแบบเพื่อความสวยงาม (Aesthetic Design) และ การผสมผสานประโยชน์กับความงาม (Hybrid Design) ว่าควรมีลักษณะอย่างไร
- 2) **เนื้อหาของเว็บไซต์ (Content)** โดยนักออกแบบต้องกำหนดข้อมูล เนื้อหารายละเอียดปลีกย่อยในเว็บไซต์ก่อนทำการออกแบบ ซึ่งประกอบไปด้วย 3 ส่วนคือ การออกแบบเพื่อนำเสนอเนื้อหาทางการค้าเป็นหลัก (Offer Mix) การออกแบบที่เน้นข้อมูลที่ดึงดูดความสนใจของลูกค้า (Appeal Mix) และการออกแบบที่เน้นข้อมูลทางด้านมัลติมีเดีย (Multimedia Mix)
- 3) **การสร้างชุมชนบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Community)** คือ การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับบุคคล บุคคลกับองค์กร หรือองค์กรกับองค์กร เพื่อเป็นพื้นที่พบปะเพื่อดำเนินกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งระหว่างกัน เช่น Message Board นักออกแบบจะต้องทราบว่าเว็บไซต์มีผู้เกี่ยวข้องทั้งที่เป็นผู้ใช้งานและผู้ให้บริการในด้านใดบ้างเพื่อช่วยให้สามารถกำหนดเครื่องมือสนับสนุนหรือ โปรแกรมต่างๆ ในการช่วยตอบสนองกลุ่มเหล่านี้
- 4) **การตอบสนองเฉพาะบุคคล (Customization)** คือ กระบวนการสร้างการตอบสนองความพึงพอใจ หรือการดำเนินธุรกรรมต่างๆ บนอินเทอร์เน็ตเพื่อตอบสนองเฉพาะบุคคล เช่น การลงทะเบียนสมาชิก, การส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ การสร้างเครื่องมือหรือ โปรแกรมที่ช่วยตอบสนองความพึงพอใจเฉพาะบุคคลมีส่วนสำคัญทำให้ผู้ใช้เกิดความประทับใจและกลับมาใช้บริการในครั้งต่อไป
- 5) **วิธีการการสื่อสาร (Communication)** คือ การสื่อสารข้อมูลขององค์กรผ่านเว็บไซต์ไปถึงกลุ่มลูกค้า สามารถแบ่งได้เป็น 2 ทาง คือ การสื่อสารทางเดียวจากองค์กรถึงลูกค้า เช่น การส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ และการสื่อสารสองทางโดยเมื่อองค์กรส่งสารไปให้ลูกค้า ผู้รับสารสามารถตอบกลับมายังองค์กรได้ เช่น แบบฟอร์มการถามตอบอัตโนมัติ ทั้งนี้รูปแบบที่เหมาะสมในการสื่อสารขึ้นอยู่กับพฤติกรรมการใช้ของลูกค้ากลุ่มเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของเว็บไซต์เป็นหลัก

- 6) การสร้างความสัมพันธ์ (Connection) คือ การเชื่อมความสัมพันธ์กับเว็บไซต์อื่นเพื่อสร้างพันธมิตรระหว่างกัน เช่น ในเมนูย่อยหรือเมนูหลักควรมีรูปแบบการสร้างหมวดหมู่ Link เพื่อเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องและให้ข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อช่วยในการตัดสินใจ
- 7) การทำธุรกรรมผ่านเว็บไซต์ (Commerce) เช่น ระบบการดำเนินการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ควรออกแบบให้ง่ายและขั้นตอนในการใช้งาน

องค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญในการออกแบบเว็บไซต์ที่ดี การออกแบบเว็บไซต์ให้มีประสิทธิภาพต้อง มีองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญ ดังนี้

- 1) ความเรียบง่าย (Simplicity) มีรูปแบบที่เข้าใจง่ายไม่ซับซ้อน และมีขั้นตอนการใช้งาน สะดวกและสามารถเข้าใจวิธีการได้ทันที
- 2) ความสม่ำเสมอ (Consistency) ควรใช้รูปแบบหน้าต่างเว็บไซต์ การออกแบบกราฟิก ระบบ นำทาง และ โทนสีให้อยู่ในรูปแบบเดียวกันตลอดทั้งเว็บไซต์ เนื่องจากจะทำให้ผู้ใช้เข้าใจ วิธีการใช้งานในแต่ละหน้าของเว็บไซต์ได้ง่าย โดยไม่ต้องเสียเวลาในการทำความเข้าใจ ใหม่และสร้างให้เกิดความเป็นเอกภาพที่ทำให้ผู้ใช้จดจำ
- 3) ความเป็นเอกลักษณ์ (Identity) การออกแบบต้องคำนึงถึงลักษณะงานที่ต้องการนำเสนอ เพื่อสร้างความเป็นเอกลักษณ์ให้ออกมาในรูปแบบกราฟิก
- 4) เนื้อหาที่มีประโยชน์ (Useful Content) เนื้อหาที่ดีควรคำนึงถึงความเหมาะสมกับความ ต้องการของกลุ่มเป้าหมาย และมีการปรับปรุงเพิ่มเติมให้ทันต่อเหตุการณ์อยู่เสมอ
- 5) ระบบนำทางที่ใช้งานง่าย (User-friendly Navigation) ระบบนำทางจัดได้ว่าเป็น องค์ประกอบที่สำคัญมากต่อการสร้างเว็บไซต์ ดังนั้นต้องออกแบบให้ผู้ใช้เข้าใจง่าย และใช้ กราฟิกที่สื่อความหมายได้ชัดเจน หรือการใช้สัญลักษณ์ที่เป็นสากลร่วมกับคำอธิบายที่ ชัดเจน และมีลำดับขั้นตอนที่ไม่ซับซ้อน
- 6) มีลักษณะที่น่าสนใจ (Visual Appeal) ต้องคำนึงถึงลักษณะการใช้ภาพกราฟิกตัวหนังสือ โทนสี และการจัดองค์ประกอบที่ดึงดูดใจ หรือมีการใช้ภาพเคลื่อนไหวที่ดึงดูดสายตาของ ผู้ใช้งาน
- 7) การใช้งานอย่างไม่จำกัด (Compatibility) ควรออกแบบเว็บไซต์ให้ผู้ใช้ส่วนใหญ่สามารถ เข้าถึงได้มากที่สุด
- 8) คุณภาพในการออกแบบ (Design Stability) ต้องใส่ใจในทุกขั้นตอน ไม่ว่าจะเป็นการ ออกแบบหรือการใส่รายละเอียดเนื้อหา และเข้าใจความต้องการของกลุ่มผู้ใช้เป้าหมาย เพื่อ สร้างคุณภาพของงานที่สามารถตอบสนองต่อผู้ใช้ได้

- 9) ระบบการใช้งานที่ถูกต้อง (Functional Stability) ระบบการทำงานของเว็บไซต์ต้องมีความแน่นอนและทำหน้าที่ได้อย่างถูกต้อง เช่น การสร้างปุ่มลิงค์ต้องแน่ใจว่าสามารถทำงานได้จริงและสามารถเชื่อมโยงไปยังหน้าที่ถูกต้อง

ขั้นตอนในการออกแบบเว็บไซต์ มีรายละเอียดที่สำคัญ ดังนี้

การออกแบบโครงสร้าง (Structure) หรือการออกแบบ Site Map คือการวางแผนเนื้อหาของเว็บไซต์เพื่อเป็นโครงสร้างในการจัดวางหน้าเว็บเพื่อกำหนดทำให้การออกแบบเว็บไซต์ไม่หลงทางและเกิดประสิทธิภาพในการเชื่อมโยงเว็บเพจในแต่ละหน้าซึ่ง Site Map ที่ดีควรมีลักษณะดังนี้

- 1) ทุกเว็บเพจต้องมีลิงก์ทางออกเสมอ เพราะถ้ามีหน้าใดหน้าหนึ่งไม่มีลิงก์เชื่อมโยงแล้วผู้ใช้งานจะไม่มีทางไปหรือที่เรียกกันว่า Dead End
- 2) ทุกหน้าเว็บเพจควรมีลิงก์กลับไปยังหน้าโฮมเพจเสมอ เพราะถ้าผู้ใช้หลงทางก็สามารถกลับไปยังจุดเริ่มต้นได้
- 3) ถ้าเว็บไซต์มีจำนวนหน้าอยู่มาก ควรมีเว็บเพจหนึ่งหน้าที่แสดง Site Map เพื่อป้องกันการหลงทาง

ลักษณะการออกแบบหน้าตาของเว็บไซต์ (Interface Design) เมื่อพิจารณาดูเว็บไซต์ที่มีอยู่ในปัจจุบัน สไตส์การออกแบบหน้าตาเว็บไซต์จะถูกแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะด้วยกันคือ

- 1) แบบ Content เป็นการออกแบบที่เน้นเนื้อหาหรือตัวอักษรมากกว่ารูปภาพประกอบ
- 2) แบบ Image เป็นการออกแบบที่ใช้ภาพกราฟิกขนาดใหญ่เข้ามาเป็นจุดเด่นของหน้าเว็บไซต์ ส่วนใหญ่การออกแบบสไตส์นี้จะให้ความสวยงามหลากหลาย เหมาะกับหน้าโฮมเพจที่เป็นหน้าหลักและหน้าเว็บเพจที่มีเนื้อหาน้อยและต้องการความสวยงามเป็นหลัก
- 3) แบบผสม เป็นการออกแบบที่สร้างจุดสนใจ โดยใช้ทั้งภาพและตัวอักษรในการจัดองค์ประกอบให้เกิดความสวยงามและได้เนื้อหาข้อมูล

ส่วนประกอบของหน้าเว็บไซต์ จะประกอบไปด้วย 3 ส่วนคือ

- 1) ส่วนหัวของหน้า (Page Header) บริเวณส่วนหัวของเว็บเพจถือเป็นบริเวณที่สำคัญที่สุดในหน้า เพราะเป็นส่วนที่จะดึงดูดผู้ใช้ให้ติดตามเนื้อหาที่เหลือ โดยปกติส่วนหัวของหน้าจะประกอบไปด้วย ชื่อเว็บไซต์ ระบบเมนู และหัวข้อหลักหรือชื่อเนื้อหาในหน้านั้น ซึ่งองค์ประกอบนี้ควรจะต้องมีความสม่ำเสมอโดยมีเหมือนกันทุกหน้า เพื่อให้ผู้ใช้สามารถใช้งานระบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเกิดการจดจำระบบการทำงานได้ดี

- 2) ส่วนของเนื้อหา (Page Body) ควรมีความกะทัดรัดและจัดอย่างเป็นระเบียบเพื่อให้เนื้อหาข้อมูลได้รวดเร็ว พร้อมทั้งควรจัดรูปแบบตัวอักษรอย่างเหมาะสมเพื่อให้เนื้อหาดูน่าสนใจ
- 3) ส่วนท้ายของหน้า (Page Footer) เป็นบริเวณที่จะให้ข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับเนื้อหาและเว็บไซต์ โดยอาจทำเป็นที่รวมลิงค์ หรือแสดงลิขสิทธิ์ รายละเอียดวิธีการติดต่อกับผู้ดูแลเว็บไซต์

วิธีการออกแบบหน้าตาเว็บไซต์ มีบรรทัดฐานในการออกแบบหลักพื้นฐานอยู่ 3 ประการ คือ การออกแบบเพื่อตอบสนองการใช้งาน การออกแบบเพื่อสร้างความสวยงามและความประทับใจต่อผู้ใช้ และประการสุดท้ายคือการออกแบบเพื่อสื่อความหมาย ซึ่งทั้ง 3 ประการต้องใช้ร่วมกันในการสร้างการออกแบบทั้งนี้จะใช้หลักประการใดเป็นสำคัญขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ที่ต้องการสื่อสารออกไปในการออกแบบให้เป็นที่ไปตามหลักพื้นฐานดังกล่าวควรคำนึงถึงสิ่งต่างๆ ดังต่อไปนี้

- 1) รูปแบบ การเลือกรูปแบบของหน้าเว็บที่เหมาะสมจะช่วยสร้างความเข้าใจของผู้ใช้ได้ดียิ่งขึ้น โดยผู้ออกแบบสามารถจำลองรูปแบบของสิ่งต่างๆ ให้มีความสัมพันธ์กับเนื้อหาของเว็บไซต์ เช่น เว็บที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับภาพยนตร์ก็อาจจะออกแบบหน้าเว็บให้คล้ายกับโรงภาพยนตร์จริง
- 2) บุคลิก เว็บไซต์แต่ละประเภทอาจมีบุคลิกลักษณะแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับเนื้อหาและเป้าหมายในการนำเสนอ บุคลิกที่เหมาะสมกับเนื้อหาช่วยทำให้ผู้ใช้เข้าถึงเนื้อหาได้ดีขึ้น เช่น เว็บไซต์เกี่ยวกับเทคโนโลยีควรสร้างบุคลิกให้ดูทันสมัยไฮเทคหรือเว็บไซต์เกี่ยวกับความบันเทิง ควรสร้างบุคลิกให้ดูสนุกสนาน สีสันสดใส
- 3) สไตล์ หมายถึง ลักษณะการจัด โครงสร้างของหน้า รูปแบบกราฟิก ชนิดและการจัดตัวอักษร ชุดสีที่ใช้และรวมไปถึงองค์ประกอบอื่นๆ ทั้งหมด ให้เหมาะสมกับเนื้อหาอย่างมีเหตุผล

การจัดองค์ประกอบของภาพ คือ การนำองค์ประกอบต่างๆ ที่มีอยู่ในภาพมาจัดรูปแบบให้เกิดความสวยงามและสื่อความหมาย ซึ่งประกอบไปด้วย

- 1) จุด เป็นองค์ประกอบที่มีขนาดเล็ก โดยมีขนาดความกว้างและความยาวใกล้เคียงกัน ซึ่งจะช่วยให้เกิดการเรียกร้องความสนใจของสายตาและบอกตำแหน่งในภาพ
- 2) เส้น เป็นองค์ประกอบที่มีขนาดยาว เกิดจากการนำจุดมาวางเรียงต่อกัน มีคุณสมบัติเด่นในการนำสายตาและเป็นแนวในการแบ่งภาพ ประกอบด้วย
 - เส้นตรง ให้ความรู้สึกมั่นคงเป็นระเบียบ
 - เส้นนอน ให้ความสงบ นิ่ง เรียบร้อย

เส้นเฉียง ให้ความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหว ไม่หยุดนิ่ง
เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกนุ่มนวล พลิวไหว
เส้นหยัก ให้ความรู้สึกไม่เป็นระเบียบ ความอิสระหรือความสับสนวุ่นวาย
เส้นเล็กและบาง ให้ความรู้สึกเบาและเฉียบคม
เส้นหนา ให้ความรู้สึกหนักแน่นในการนำเสนอ

- 3) ระบาย เป็นองค์ประกอบที่เกิดจากเส้นที่ขยายตัวซึ่งมีลักษณะเป็น 2 มิติ ในแต่ละรูปร่างจะมีความหมายและความรู้สึกต่างกัน ดังนี้
- วงกลม ให้ความรู้สึกเป็นศูนย์กลาง เป็นที่รวมความสนใจ
 - สี่เหลี่ยม ให้ความรู้สึกสงบ มั่นคง เป็นระเบียบ
 - สามเหลี่ยม ให้ความรู้สึกถึงทิศทาง ความเฉียบคม และมีแรงผลักดัน
 - หกเหลี่ยม ให้ความรู้สึกถึงการเชื่อมโยง
 - รูปร่างธรรมชาติ ให้ความรู้สึกถึงความอิสระ ไม่มีกฎเกณฑ์ที่แน่นอน

เทคนิคการจัดองค์ประกอบ

- 1) การจัดองค์ประกอบที่สร้างให้เกิดเอกภาพ (Unity) ซึ่งเอกภาพคือการสร้างภาพรวมของงานให้เกิดความกลมกลืน (Harmony) เป็นพวกพ้องเดียวกัน
- 2) การจัดองค์ประกอบที่สร้างให้เกิด จุดเด่น จุดสำคัญ (Emphasize) เป็นวิธีการหนึ่งที่สร้างความน่าสนใจให้กับงาน โดยหลักในการสร้างให้เกิดจุดเด่นสามารถทำได้ดังนี้

การวางจุดสนใจในงาน (Focus Point) รูปแบบการวางจุดสนใจในงานขึ้นอยู่กับสิ่งที่ต้องการนำเสนอหรือสิ่งที่ต้องการสร้างจุดเด่น โดยใช้วิธีการมองงานในรูปแบบตาราง 9 ช่อง ดังรูป

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright © by Chiang Mai University
All rights reserved

1	0	2
0	4	0
2	0	3

ภาพที่ 2.2 แสดงถึงรูปแบบการจัดองค์ประกอบภาพโดยใช้ตาราง 9 ช่อง

ในการวางตำแหน่งขององค์ประกอบภาพที่เน้นให้เกิดจุดสนใจ ส่วนใหญ่จะนิยมวางไว้ที่ตำแหน่ง 1,3,2,4 เป็นหลัก โดยแต่ละตำแหน่งมีคุณสมบัติที่แตกต่างกันออกไปดังนี้

ตำแหน่ง 0 เป็นตำแหน่งที่ไม่ควรวางองค์ประกอบที่ต้องการเน้น เนื่องจากเป็นตำแหน่งที่สายตาคนไม่ได้ให้ความสำคัญเนื่องจากอยู่ในช่วงกึ่งกลางภาพ

ตำแหน่ง 1 เป็นตำแหน่งที่คนส่วนใหญ่มองเห็นเป็นอันดับแรก เนื่องจากสอดคล้องกับพฤติกรรมการอ่านหนังสือที่ต้องมองจากซ้ายไปขวา

ตำแหน่ง 2 เป็นตำแหน่งที่มีพลังในการเรียกร้องความสนใจจากสายตาได้เป็นอย่างดี จึงเหมาะกับการจัดวางองค์ประกอบที่ต้องการเน้น

ตำแหน่ง 3 เป็นตำแหน่งสำคัญที่สืบเนื่องมาจากตำแหน่งที่ 1 เพราะเป็นตำแหน่งสุดท้ายที่คนส่วนใหญ่กวาดสายตาตามอง

ตำแหน่ง 4 เป็นตำแหน่งกลางภาพที่มีความสำคัญที่สุดในงาน ถึงจะไม่ใช่จุดเรียกร้องสายตาเท่ากับ จุดที่ 1, 2, 3 แต่เป็นจุดที่รวมสายตาของผู้พบเห็น

- 3) การสร้างความแตกต่างในงาน (Contrast) ความแตกต่างเป็นตัวกำหนดความน่าสนใจหรือความโดดเด่นในงาน การออกแบบในลักษณะนี้ทำได้โดยใช้วิธี การสร้างขนาดที่แตกต่างของภาพ หรืออาจใช้การสร้างรูปลักษณ์ โทนสี ที่แตกต่างขององค์ประกอบภายในภาพ
- 4) การวางแยกองค์ประกอบให้โดดเด่น (Isolation) เป็นการจัดวางจุดเด่นออกจากองค์ประกอบโดยรวม ซึ่งเป็นวิธีที่ทำให้ผู้พบเห็นเกิดการสังเกตเห็นองค์ประกอบนั้นได้ง่าย

เทคนิคที่ใช้ในงานออกแบบ เป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยเสริมการจัดองค์ประกอบของภาพที่มีอยู่ให้สื่อความหมายและเกิดความสวยงามเทคนิคในการออกแบบประกอบไปด้วย

- 1) การออกแบบที่เน้นความเรียบง่ายกับความยุ่งเหยิง (Simplicity & Complexity) ภาพที่เรียบง่ายให้ความรู้สึกถึงความตรงไปตรงมา องค์ประกอบส่วนใหญ่มีวางเรียงกันอย่างสงบเป็นเทคนิคเรียบง่ายที่เหมาะสมกับงานออกแบบที่เป็นสากล และภาพที่มีความยุ่งเหยิง ให้ความรู้สึกในการดึงดูดสายตากับผู้ชมงาน เหมาะกับงานที่ไม่เป็นทางการมากนัก
- 2) การออกแบบที่เน้นความเคลื่อนไหวกับหยุดนิ่ง (Activeness & Stasis) ภาพเคลื่อนไหว เหมาะกับงานออกแบบที่เน้นความทันสมัย ความกระฉับกระเฉง งานออกแบบที่สื่อถึงเทคโนโลยีวิทยาศาสตร์ และการออกแบบเทคนิคของการหยุดนิ่งจะเน้นสื่อถึงความสงบนิ่ง ความคงทน ความน่าเชื่อถือ โดยใช้การวางองค์ประกอบในแนวนอนและใช้สีที่ไม่ฉูดฉาด
- 3) การออกแบบที่เน้นความเรียบแบนกับลึกมีมิติ (Flatness & Depth) เทคนิคคู่นี้เป็นเทคนิคของการเลือกใช้และไม่ใช้หลักทัศนียภาพ ซึ่งในงานของภาพลึกมีมิติจะดึงดูดสายตาของผู้ชมได้ดีกว่า
- 4) การออกแบบที่เน้นความเป็นกลางกับการเน้นจุดสำคัญ (Neutrality & Accent) ภาพที่เป็นกลางเป็นภาพที่ออกแบบมาไม่ให้เกิดความขัดแย้งกัน ให้ความรู้สึกกลมกลืนมีเอกภาพ สื่อความหมายถึงความสากล สุขุม ไม่ฉูดฉาด และเทคนิคการออกแบบที่เน้นจุดสำคัญ เป็นเทคนิคการเรียกร้องความสนใจหรือจุดเด่นให้เกิดขึ้นในภาพ โดยใช้หลักการจัดองค์ประกอบที่ได้กล่าวไว้ข้างต้น
- 5) การออกแบบที่เน้นความโปร่งใสกับทึบตัน (Transparency & Opacity) จุดเด่นของภาพโปร่งใส คือ ทำให้เกิดการมองเห็นองค์ประกอบภาพได้ทั้งหมด ทำให้เกิดความเป็นเอกภาพและทำให้ภาพเกิดความสัมพันธ์กัน ในส่วนของการออกแบบในลักษณะทึบตัน จะสร้างความรู้สึกชัดเจนตรงไปตรงมา และเข้าใจง่ายมากกว่าเทคนิคโปร่งใส
- 6) การออกแบบที่เน้นถึงความคมชัดและความพร่ามัว (Sharpness & Diffusion) ความคมชัดแสดงออกถึงความหมายที่ถูกต้องเที่ยงตรง ง่ายต่อการแปลความหมาย ส่วนความพร่ามัวจะ

ทำให้ภาพดูนุ่มนวล มีเสน่ห์ กระตุ้นให้เกิดความอยากรู้อยากเห็นและการค้นหาความหมาย
ภายใน

การเลือกใช้สีสำหรับเว็บไซต์ สีเป็นองค์ประกอบที่สร้างอิทธิพลในเรื่องอารมณ์ของการสื่อความหมาย
และกระตุ้นต่อการรับรู้ของคนได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้สียังเป็นสิ่งสำคัญที่สร้างความสวยงามในการ
ออกแบบ ซึ่งโทนสีแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ สีโทนร้อนให้ความรู้สึกมีพลัง สนุกสนาน ดึงดูดความ
น่าสนใจได้ดีและสีโทนเย็น ให้ความรู้สึกเรียบ สงบ ลึกลับมีระดับ ซึ่งในแต่ละสีมีความหมายแตกต่าง
กัน ดังนี้

- สีแดง อ่างอิงจากดวงอาทิตย์และไฟ ให้ความรู้สึกที่ร้อน พลังงาน
- สีเหลือง ให้อารมณ์ความสดใส ปลอดภัย โปรง สีเหลืองดึงดูดสายตาได้ดี
- สีส้ม ให้ความรู้สึกดึงดูด ทันสมัย สดใส กระฉับกระเฉง
- สีเขียว มาจากสีของต้นไม้ ให้ความรู้สึกสดชื่น เย็นสบาย สบายตา
- สีม่วง เป็นมีที่ให้อารมณ์หนักแน่น มีเสน่ห์ ความลับ สิ่งที่ยกปิด
- สีชมพู ให้ความรู้สึกอ่อนหวาน นุ่มนวล ความรัก
- สีน้ำตาล ให้ความรู้สึกสงบ ความเป็นผู้ใหญ่ ความเก่าแก่ โบราณ
- สีฟ้า ให้ความรู้สึกโปร่งโล่งสบายตา นุ่มนวล สุขสบาย
- สีเงิน ให้ความรู้สึกทันสมัย มีคุณค่า มีราคา
- สีทอง ให้ความรู้สึกหรูหรา มีคุณค่า ราคาแพง
- สีขาว สื่อถึงความบริสุทธิ์ สะอาด เรียบง่าย ความโล่ง
- สีเทา ให้อารมณ์เศร้า หม่นหมอง ไร้ชีวิตชีวา
- สีดำ สื่อถึงความซอมนเร็น ลึกลับ ความน่ากลัว

เทคนิคการใช้สีในการออกแบบ (Color Schematic)

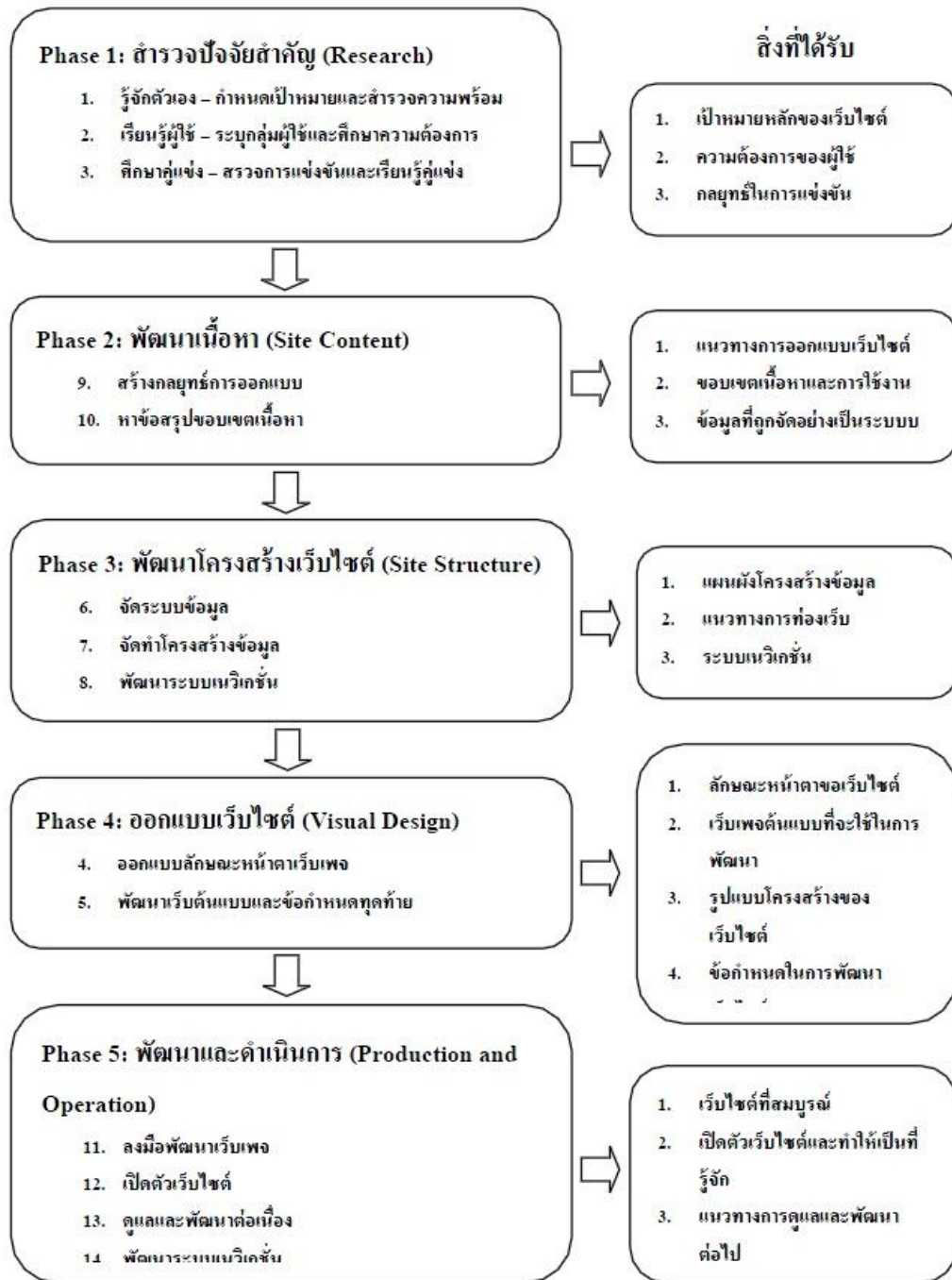
- 1) การใช้สีแบบ **Monochrome** หรือ โครงสีเอกรงค์ เป็นการเนื้อสีเดียวแต่ให้ความแตกต่างที่
น้ำหนักสี สีเอกรงค์สร้างความรู้สึกสุขุม เรียบร้อย เป็นสากล
- 2) การใช้สีแบบ **Analogues** หรือ โครงสีข้างเคียง เป็นการใช้สีที่อยู่ติดกันในวงจรสี โดยอาจจะ
ใช้ทีละ 2 หรือ 3 สี
- 3) การใช้สีแบบ **Dyads** หรือ โครงสีคู่ตรงข้าม เป็นการใช้สีที่อยู่ตรงข้ามกันในวงจรสี โดยจะใช้
ในอัตราส่วนสีหนึ่ง 70% อีกสีหนึ่ง 30%

- 4) การใช้สีแบบ **Triads** หรือ โครงสี 3 สี เป็นการใช้สี 3 สีในช่วงระยะห่างระหว่างสีในวงจรสี ทั้ง 3 เท่ากัน (สามเหลี่ยมด้านเท่า) หรือช่วงในวงจรสีทั้ง 3 ห่างไม่เท่ากัน (สามเหลี่ยมหน้าจั่ว)
- 5) การใช้สีแบบ **Tetrads** หรือ โครงสี 4 สี เป็นการใช้สี 4 สีในช่วงระยะห่าง ระหว่างสีในวงจรสี ทั้งสี่เท่ากัน (เป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส) หรือช่วงในวงจรสีทั้งสี่ห่างไม่เท่ากัน (เป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า)

กระบวนการการพัฒนาเว็บไซต์ (Web Development Process)

ธวัชชัย ศรีสุเทพ (2544) ได้กล่าวถึงกระบวนการพัฒนาเว็บไซต์ไว้ว่า การพัฒนาเว็บไซต์อย่างมีหลักการ ดำเนินการตามขั้นตอนที่ชัดเจน จะทำให้เราสามารถใส่ใจในรายละเอียดที่จำเป็นในแต่ละขั้นตอนของการออกแบบ ซึ่งจะช่วยป้องกันข้อผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้น และลดความเสี่ยงที่จะทำให้เว็บประสบความสำเร็จ ในที่สุดก็จะได้เว็บที่ตรงกับเป้าหมายตามความต้องการ มีประโยชน์และให้ความสะดวกแก่ผู้เข้ามาใช้บริการ การสร้างเว็บไซต์ที่ดีนั้น ต้องอาศัยการออกแบบและจัดระบบข้อมูลที่เหมาะสม การพัฒนาเว็บตามขั้นตอน จะทำให้การพัฒนาเว็บได้อย่างสะดวก มีประสิทธิภาพตามที่ตั้งใจไว้ กระบวนการพัฒนาเว็บไซต์ สามารถแบ่งออกได้เป็น 13 ขั้นตอนดังภาพ

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved



ภาพที่ 2.3 แสดงกระบวนการ 13 ขั้นตอนในการพัฒนาเว็บไซต์

การจัดระบบโครงสร้างข้อมูล (Information Architecture)

การจัดระบบโครงสร้างข้อมูล คือ การพิจารณาว่าเว็บไซต์ควรมีข้อมูลและการทำงานใดบ้าง ด้วยการสร้างแผนผังโครงสร้างก่อนที่จะเริ่มลงมือพัฒนาเว็บเพจ โดยเริ่มจากการกำหนดเป้าหมายของเว็บไซต์ และกลุ่มผู้ใช้เป้าหมาย ต่อมาก็พิจารณาถึงเนื้อหาและการใช้งานที่จำเป็น แล้วนำมาจัดกลุ่มให้ข้อมูล จากนั้นก็ถึงเวลาในการออกแบบโครงสร้างข้อมูลในหน้าเว็บไซต์ให้พร้อมที่จะนำไปออกแบบกราฟิกและหน้าตาให้สมบูรณ์ต่อไป

การจัดระบบโครงสร้างข้อมูลเป็นพื้นฐานสำคัญในการออกแบบเว็บไซต์ที่ดี ที่ช่วยคุณพัฒนาแบบแผนรายละเอียดข้อมูลในการออกแบบเว็บไซต์ ซึ่งได้แก่รูปแบบการนำเสนอระบบการทำงานแบบจำลอง ระบบเนวิเกชัน และอินเทอร์เฟซของเว็บ ดังนั้นการจัดระบบโครงสร้างข้อมูลจึงเป็นสิ่งสำคัญที่เกี่ยวข้องอยู่ในกระบวนการออกแบบเว็บไซต์

แนวคิดเรื่องการออกแบบที่คำนึงถึงผู้ใช้ (Usability)

การพัฒนาเว็บไซต์ให้ประสบความสำเร็จถือว่าเป็นสิ่งที่ท้าทายผู้ออกแบบมาก เนื่องจากในการพัฒนาเว็บไซต์ต้องเกี่ยวข้องกับกระบวนการหลายอย่าง เช่น การออกแบบโครงสร้าง ลักษณะหน้าตา หรือการเขียนโปรแกรม แต่คงต้องยอมรับว่า มีหลายคนสร้างเว็บโดยขาดการวางแผนและทำงานอย่างไม่เป็นระบบ ซึ่งเริ่มต้นด้วยการลงมือออกแบบโดยใช้โปรแกรมสร้างเว็บ เนื้อหาและรูปแบบก็เป็นที่ตามทีนึกขึ้นได้ในขณะนั้น เมื่อเห็นว่าดีแล้วก็ทำการเปิดตัวเว็บไซต์ ทำให้เว็บที่สร้างขึ้นมานั้นขาดเป้าหมายและแนวทางที่แน่นอน ผลที่ได้คือมีความเสี่ยงสูงต่อความล้มเหลวและการไม่ประสบความสำเร็จในการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายในที่สุด ดังนั้นการออกแบบเว็บที่ดี ควรออกแบบและจัดระบบข้อมูลอย่างเหมาะสม มีเนื้อหาที่เป็นประโยชน์ตรงตามความต้องการของผู้ใช้ มีการปรับปรุงและเพิ่มเติมเนื้อหาอยู่เสมอ ใช้เวลาในการดาวน์โหลดน้อย แสดงผลเร็ว มีการใช้งานที่สะดวก และเข้าใจง่าย รวมถึงการออกแบบที่คำนึงถึงผู้ใช้ (Usability) ถือว่าเป็นสิ่งแรกๆ ที่ผู้พัฒนาเว็บไซต์ต้องคำนึงถึง ต้องมีการวางแผนการทำงาน การออกแบบ ขั้นตอนการสัมผัสผ่านผู้ใช้งานถึงความต้องการของระบบ ความสะดวกสบาย วิธีการสร้างเว็บไซต์ที่มีการใช้งานบนเว็บไซต์ที่ไม่ต่างจากการทำงานที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวันของผู้ใช้งานเอง ซึ่งจะทำให้การเรียนรู้ การใช้งานของผู้ใช้นั้นเป็นไปอย่างรวดเร็ว ประหยัดทั้งเวลาและค่าใช้จ่ายในการพัฒนาระบบ และค่าใช้จ่ายในการอบรมและสร้างความเข้าใจแก่ผู้ใช้ในการเข้ามาใช้งานเว็บไซต์ ซึ่งค่าใช้จ่ายเหล่านี้มีมากพอๆ กับการพัฒนาระบบเลยทีเดียว

ภาวูท พงษ์วิทย์ภานู (2551) ISO9241 ให้ความหมายของ Usability ไว้ว่า “ความมีประสิทธิภาพและความพึงพอใจที่ผู้ใช้งานผู้นั้นได้บรรลุถึงเป้าหมายใน สภาพแวดล้อมนั้นๆ” Joel Spolsky ผู้เขียนหนังสือ User Interface Design for Programmers ได้ให้ความหมายของ Usability เอาไว้สั้นๆ ว่า “สิ่งที่

ใช้งานได้ดี ก็ต่อเมื่อมันใช้ได้อย่างที่คาดคิด” ส่วน Jacob Neilson ได้ให้ความหมายของคำนี้ไว้ว่า “Usability เป็นคุณภาพที่วัดจากความง่าย ของการใช้ Interface ซึ่งคำว่า Usability นี้ยังรวมไปถึงการพัฒนาปรับปรุงความง่ายในการใช้งานใน ขั้นตอนการออกแบบอีกด้วย”

ในปี 2001 งานศึกษาของ Jacob Neilson ได้สังเกตการณ์ผู้ใช้งานเว็บไซต์ประเภท E-commerce ทั้งหมด 496 ตัวอย่างบนเว็บไซต์ที่ใช้ทดสอบที่คลงกันไปที่ทั้งเว็บไซต์ใหญ่และเล็ก โดยเฉลี่ยแล้ว อัตราที่ผู้ใช้งานจะซื้อของได้สำเร็จอยู่ที่ 56% นั่นหมายความว่าอีก 44% ไม่ประสบความสำเร็จในการซื้อของจากเว็บไซต์ E-commerce ซึ่งหมายถึงยอดขายที่หายไปเกือบครึ่งหนึ่งเลยทีเดียว Usability มีคุณภาพในการชีวิต 5 ประการ

- 1) ความสามารถในการเรียนรู้ได้ (Learn ability) ผู้ใช้งานสามารถเรียนรู้วิธีการใช้งานในคราวแรกได้เร็วเพียงใด
- 2) ประสิทธิภาพในการใช้งาน (Efficiency) เมื่อผู้ใช้งานเรียนรู้แล้ว สามารถใช้งานได้เร็วและคล่องเพียงใด
- 3) การจดจำได้ (Memo ability) เมื่อผู้ใช้งาน ไม่ได้ใช้งานสิ่งนี้เป็นระยะเวลาหนึ่ง จะกลับมาใช้งานสิ่งนี้อีกครั้งได้ง่ายและเร็วเพียงใด
- 4) ความผิดพลาดในการใช้งาน (Error) ผู้ใช้งานทำผิดพลาดมากเท่าใด และกลับออกมาจากความผิดพลาดนั้นได้ง่ายเพียงใด
- 5) ความพึงพอใจ (Satisfaction) ผู้ใช้เกิดความพึงพอใจในการใช้งานเพียงใด

การออกแบบโดยคำนึงถึง Usability เป็นความจำเป็นข้อหนึ่งของการออกแบบ ถ้าเว็บไซต์ใช้งานยากผู้มาเยี่ยมชมก็จะจากไป ยิ่งถ้าเขาไม่รู้ว่าเป็นเว็บไซต์อะไรหรือเขาจะทำอะไรในเว็บไซต์นี้ได้เขาก็ยิ่งจะจากไปเร็วขึ้นไปอีก ถ้าข้อมูลบนเว็บไซต์หายากหรือไม่ตรงกับความต้องการ เขาก็จะจากไป

การตรวจสอบ Usability ในเว็บไซต์ของเรานั้นแบ่งเป็นหลายขั้นตอน เราอาจเลือกทำบางขั้นตอนตามความเหมาะสมได้ โดยมีลำดับขั้นตอนต่างๆ ดังต่อไปนี้

- 1) เริ่มแรกก่อนที่จะออกแบบใหม่ ถ้ามีเว็บไซต์เก่าอยู่ ให้ศึกษาทดสอบงานเก่าเพื่อดูว่าสิ่งดีๆ ของงานเก่าที่ควรเก็บไว้หรือไม่, ถ้ามีมันคืออะไร, และอะไรควรทิ้งไป
- 2) ทดสอบเว็บไซต์ของคุณเอง (ถ้ามี) เพื่อหาจุดดีจุดด้อย หาทางเลือกของ Interface ที่มีลักษณะการใช้งานใกล้เคียงกับเว็บไซต์ของเรา
- 3) สังเกตการณ์จากการใช้งานจริงว่าผู้ใช้มีพฤติกรรมอย่างไรในการใช้งานเว็บไซต์

- 4) การจัดสร้างเว็บไซต์ต้นแบบ (Prototype) แล้วทดสอบก่อนที่จะสร้างเว็บไซต์จริง และปรับปรุงจากต้นแบบนั้น
- 5) การทดสอบเว็บไซต์จริงก่อนการเปิดใช้งาน (Launch) เพื่อหาจุดที่ต้องปรับปรุง

2.3 Information architecture

แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบสถาปัตยกรรมสารสนเทศ (Information Architecture) IA หรือ Information Architect สถาปนิกสารสนเทศ - สถาปัตยกรรมสารสนเทศศาสตร์ ก็เรียกได้ว่าเป็นการเชื่อมความเชี่ยวชาญของศาสตร์และศิลป์หลายแขนงมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบระบบสารสนเทศ เนื่องจากต้องคำนึงการใช้งานสารสนเทศ “ทั้งระบบ” จริงๆ ตั้งแต่การจัดเก็บข้อมูลและประมวลผล (เช่นในคอมพิวเตอร์) ไปจนถึงการนำเสนอและรับข้อมูลเข้าจากผู้ใช้ ซึ่งก็จะไปเกี่ยวข้องกับ visual design/information visualization, interaction design และเกี่ยวข้องกับระบบการรับรู้ของผู้ใช้เป็นรูป ซึ่งสถาปัตยกรรมสารสนเทศศาสตร์ก็จะจับเอาความเชี่ยวชาญของแต่ละด้าน มามองในภาพรวมเป็นโครงสร้าง

หลักการออกแบบสถาปัตยกรรมสารสนเทศ (Information Architecture)

ต้องมีการวางแผนในการออกแบบที่สอดคล้องกับแผนด้านธุรกิจโดยการนำเอาประสบการณ์ที่ผ่านมาทำการวิเคราะห์ เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบ โดยมุ่งเน้นถึงเป้าหมายความสำเร็จทางธุรกิจเป็นหลัก อาจตั้งคำถามของปัญหาที่ประสบมา เช่น อะไรที่เป็นปัญหาในการดำเนินธุรกิจพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ เว็บไซต์ขององค์กรจะมีคนเข้ามาเยี่ยมชมหรือไม่ เพราะอะไรจึงเข้ามาเยี่ยมชม แล้วเว็บไซต์ หรือ Information นั้นจะทำกำไรให้องค์กรได้อย่างไร การศึกษาเพื่อตอบคำถามเหล่านี้จะช่วยในการสร้าง แนวทางของโครงสร้าง Information ที่ตรงกับความต้องการขององค์กรที่ต้องการสื่อไปถึงผู้ใช้

โดยขั้นตอนของการออกแบบสถาปัตยกรรมสารสนเทศ (Information Architecture) มีดังนี้

1. การวางแผนกลยุทธ์ Information (information Strategy)

ขั้นตอนของการวางแผนกลยุทธ์ Information โดยผู้ออกแบบจะทำการศึกษาองค์กร สอบถามข้อมูลจากองค์กรว่าองค์กรมีแผนดำเนินธุรกิจอย่างไร เป้าหมายของ information ที่องค์กรต้องการเป็นไปในทิศทางไหน ปัญหาทางธุรกิจที่องค์กรต้องการแก้ไขคืออะไร แล้วเหตุผลใดที่กลุ่มเป้าหมายเข้ามาเยี่ยมชม ผู้ออกแบบจะไม่สามารถออกแบบ information ที่มีประสิทธิภาพได้ หากขาดการทำความเข้าใจลักษณะองค์กร โดยการศึกษาเป้าหมายของเว็บไซต์มีดังนี้

- การอภิปรายถึงเป้าหมายทางธุรกิจ เป้าหมายทางธุรกิจคือ เหตุผลว่าทำไม เว็บไซต์นี้ถูกสร้างขึ้น อาจด้วยเหตุผลที่ว่าเพื่อตอบสนองความต้องการของลูกค้า เพื่อหาตลาดใหม่ เพื่อสนับสนุนด้านการขายโดยการเพิ่มช่องทางการจำหน่าย หรือต้องการทดสอบสินค้า หรือตราสินค้าใหม่ เป็นต้น
- เป้าหมายของลูกค้า ผู้ออกแบบและองค์กรต้องตอบคำถามได้ว่า กลุ่มลูกค้าคือกลุ่มใด แล้วอะไรที่กลุ่มคนเหล่านั้นต้องการจากเว็บไซต์ขององค์กร และการจัดรูปแบบเว็บไซต์ ในลักษณะใดที่กลุ่มลูกค้าสามารถรับข้อมูลหรือ บริการที่ต้องการได้สำเร็จ
- การประเมินผล อาจประเมินโดยจำนวนผู้เข้าชมชมเว็บไซต์ การสั่งซื้อสินค้า หรือผลตอบรับด้านอื่นๆ จากลูกค้า เช่นการสอบถามราคา การสอบถามข้อมูลต่างๆ ผ่านทางโทรศัพท์ หรือผ่านทางเว็บไซต์ - เนื้อหา (Content) และระบบใช้งาน (Function) ผู้ออกแบบมีหน้าที่กำหนดบทบาทของการมีเว็บไซต์ขององค์กรว่าองค์กรตั้งจุดมุ่งหมายให้ลูกค้าจะสามารถใช้เว็บไซต์ได้อย่างไรบ้าง แล้วลูกค้าจะได้อะไรไปจากเว็บไซต์ โดยจุดเริ่มต้น คือ ผู้ออกแบบต้องมีการศึกษาบทบาท และหน้าที่ของ information นั้นๆ อย่างละเอียด อาจต้องมีการกำหนดเป้าหมายของเว็บไซต์ให้มีทิศทางที่แน่นอน โดยการวางเป้าหมายนั้นอาจดูจากประเภทของเนื้อหาในเว็บไซต์ว่าจะใช้ทำประโยชน์ในด้านใดได้บ้าง

2. การศึกษาลูกค้า (Audience Research)

ความผิดพลาดโดยทั่วไปของการออกแบบ information คือการคาดเดาของผู้ออกแบบ ว่าผู้ใช้เป็นบุคคลที่อ่าน information เหมือนผู้ออกแบบเอง ในความเป็นจริงธรรมชาติของแต่ละบุคคลมีความแตกต่างกัน ดังนั้นการวิจัยกลุ่มลูกค้าเป้าหมายจึงเป็นขั้นตอนที่ทำให้ผู้ออกแบบสามารถเข้าใจลูกค้าอย่างแท้จริงในขั้นแรกเกิดจากประสบการณ์และการคาดคะเนขององค์กรและผู้ออกแบบก่อน จากนั้นจึงทำการออกแบบสำรวจความต้องการของผู้ใช้อย่างแท้จริง โดยมีวิธีการสำรวจอยู่ 3 แบบด้วยกัน ได้แก่

- การสัมภาษณ์ (Interview) เป็นการสัมภาษณ์ถึงความต้องการของลูกค้า ปัญหาที่เกิดจากการใช้เว็บไซต์อื่น การสัมภาษณ์ที่ดีควรเป็นการสัมภาษณ์แบบตัวต่อตัว และการตั้งคำถามควรเป็นคำถามในลักษณะแสดงความคิดเห็น เช่น คุณได้ใช้ส่วนนี้ในการทำงานหรือไม่ เมื่อคุณเข้ามาในเว็บไซต์ลักษณะนี้ อะไรคือสิ่งแรกที่คุณต้องการพบ เว็บไซต์ที่คุณเข้าไปใช้งานบ่อยที่สุดคือเว็บใด เป็นต้น

- การสังเกตการณ์ (Observation with contextual inquiry) เป็นการสังเกตว่า กลุ่มเป้าหมาย มีพฤติกรรมการใช้เว็บไซต์อย่างไร โดยวิธีนี้จะดำเนิน พร้อมกับการสัมภาษณ์ด้วย การสัมภาษณ์ที่ดีไม่ควรให้ผู้ถูกสัมภาษณ์รู้สึกอึดอัดกับคำถาม หรือเป็นกังวลว่าคำตอบที่ได้รับจะนำไปใช้ได้หรือไม่ การสัมภาษณ์ควรเป็นไปอย่างธรรมชาติ ดังนั้นสถานที่สัมภาษณ์อาจเป็นที่ บ้านหรือที่ทำงาน
- การทดลอง (Usability testing) เป็นการทดลองให้กลุ่มเป้าหมายลองใช้เว็บไซต์ใด เว็บไซต์หนึ่ง เพื่อหาข้อดีและข้อด้อยของเว็บไซต์นั้นผู้สัมภาษณ์จะเขียนคำถามสำหรับตนเอง เช่นว่า ส่วนใดของหน้าเว็บไซต์ที่ต้องการจะทดสอบ จากนั้นให้ผู้ถูกสัมภาษณ์ลองเข้าไปในเว็บไซต์นั้นแล้ว ฟังคำสั่งจากผู้สัมภาษณ์ โดยที่ผู้สัมภาษณ์จะไม่แนะนำหรือบอกแนวทางในการใช้เว็บไซต์นั้นแต่อย่างใด เช่น ให้ผู้ถูกสัมภาษณ์ลองเข้าไปสมัครเป็นสมาชิกในเว็บไซต์ใดๆ แล้วผู้สัมภาษณ์สังเกตการณ์ว่าผู้ถูกสัมภาษณ์ สามารถสมัครเป็นสมาชิกด้วยความยากหรือง่ายเพียงใดการเลือกวิธีวิจัยโดยวิธีใดนั้นขึ้นอยู่กับความเหมาะสมและเป้าหมายขององค์กร หลังจากที่ผู้ออกแบบได้ผลตอบรับจากการสำรวจแล้วจึงทำการวิเคราะห์ว่าในสิ่งที่ผู้ใช้ต้องการนั้นมีความเป็นไปได้หรือไม่ ถ้าได้ควรเป็นไปในทิศทางใด

3. การออกแบบสถาปัตยกรรมสารสนเทศ (Information Architecture)

ขั้นตอนการออกแบบสถาปัตยกรรมสารสนเทศ (Information Architecture) หลังจากที่ได้เรียบเรียง จัดหมวดหมู่ข้อมูลที่ได้ศึกษาจากองค์กร แล้ว จึงทำการออกแบบสถาปัตยกรรมสารสนเทศ (Information Architecture) โดยเริ่มจากการออกแบบแผนการสื่อสาร (Sitemap) เป็นแผนที่แสดงการเชื่อมโยง โครงสร้างข้อมูลหรือหน้าแต่ละหน้าของ information และออกแบบระบบนำทาง (Navigation System) ในกรณีของเว็บไซต์มีองค์ประกอบดังต่อไปนี้

- แบบแผนระบบข้อมูล (Organization Schemes) คือการกำหนดลักษณะ พื้นฐานของข้อมูลภายในกลุ่มเดียวกัน เช่น การค้นหาเบอร์โทรศัพท์จากสมุดโทรศัพท์แบบแผนระบบข้อมูลคือการจัดระบบการค้นหาตามตัวอักษร
- สารบัญ (Categories) (Organization Schemes) เพื่อการจัดหมวดหมู่ของเนื้อหาซึ่งโดยทั่วไปจะอยู่ในลักษณะแบบข้อมูลเชิงลึก (Hierarchies) เช่น Countries>USA>New York City> Manhattan
- คำอธิบายระบบนำทาง (Labels) เช่น Homepage ระบบนำทางจะใช้คำว่า Home หรือ Homepage, About us หรือ Company information เป็นต้น คำอธิบายระบบนำทาง

(Labels) ที่ต้องใช้คำที่สื่อความหมาย และเป็นภาษาที่กลุ่มเป้าหมายเข้าใจ หลังจากที่ได้ ออกแบบ โครงสร้างส่วนต่างๆของระบบนำทาง (Navigation System) แล้วจึงนำส่วน ต่างๆ รวมกัน โดยการเชื่อมโยงข้อมูลแล้วใช้คำในการอธิบาย ระบบนำทาง (Navigation System)

4. การออกแบบระบบใช้งาน (Designing Functionality)

เป็นการออกแบบระบบใช้งาน (Function) ของเว็บไซต์ให้ตรงตามความต้องการของผู้ใช้ ตามที่ได้ไปสำรวจมา เนื่องจากว่าลูกค้าหรือผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์ไม่ได้เข้าดูเว็บเพจ เพียงหน้า เดียว แต่มักเข้าชมตัวเว็บไซต์ทั้งหมด ดังนั้นการออกแบบโครงสร้างการใช้งานใน เว็บไซต์ จึงจำเป็นต้องออกแบบให้ผู้ใช้เข้าใจง่าย ใช้งานง่าย รวดเร็ว และมีประสิทธิภาพการ ออกแบบระบบใช้งาน (Function) ในส่วนต่างๆ ของเว็บต้องมีการประชุมระหว่าง โปรแกรมเมอร์ (Programmer) นักออกแบบ (Designer) และองค์กร (Client) หลังจากสรุป ผลลัพธ์ข้อมูลที่ได้แล้ว นักออกแบบจะออกแบบโครงสร้างระบบใช้งาน (Designing Function) โดยสอดคล้องกับระบบนำทาง (Navigation System)

5. การออกแบบหน้าต่างตาเว็บเพจ (Interface Design)

เป็นขั้นตอนของการออกแบบหน้าต่างตาของเว็บเพจ ซึ่งเป็นการวางองค์ประกอบ สารสนเทศส่วนต่างๆ ของเว็บเพจในแต่ละหน้า ว่าสิ่งใดควรจะอยู่ตรงส่วนไหนของหน้า เว็บ เพจนั้นๆ การออกแบบหน้าต่างตาเว็บเพจ (Interface Design) มีข้อแตกต่างจากการ ออกแบบส่วนกราฟิก (Visual Design) ตรงที่การออกแบบหน้าต่างตาเว็บเพจ (Interface Design) เป็นการออกแบบวางองค์ประกอบส่วนต่างๆ ของเว็บเพจ แต่สำหรับการออกแบบ ส่วนกราฟิก (Visual Design) นั้นมีการลงรายละเอียดเรื่องความงาม องค์ประกอบสี ตัวอักษรการออกแบบหน้าต่างตาเว็บเพจ (Interface Design) จึงเป็นแบบร่างทางความคิด ของผู้ออกแบบเพื่อนำไปสู่การออกแบบจริง แบบร่างความคิดนี้จะช่วยในการสมมุติ กิจกรรมภายในเว็บที่อาจเกิดขึ้นได้ การวางองค์ประกอบต่างๆ ให้สอดคล้องกับผู้ใช้งาน และเป็นไปในทิศทางเดียวกันทั้งเว็บไซต์ ซึ่งผู้ออกแบบสามารถออกแบบโดยวิธีการออก แบบจำลองโครงร่าง (Wire frames) หรือการออกแบบร่างภาพต้นแบบ (Paper prototyping) เป็นการร่างภาพด้วยการวาดลงบนกระดาษคร่าๆ จากนั้นจึงทำการทดสอบกับผู้ทดสอบ โดยการใช้อุปกรณ์ในการทำการทดสอบผู้ออกแบบอาจให้ทดสอบจำลองสถานการณ์ว่า ต้องการเข้าในเว็บไซด์นี้เพื่อซื้อสินค้า จากนั้นจึงสังเกตดูว่าผู้ทดสอบมีความเข้าใจกับแบบ ร่างนี้หรือไม่ หากผู้ทดสอบมีความเข้าใจอย่างดี แสดงว่าการออกแบบมีประสิทธิภาพ จาก

นั่นจึงสร้างเว็บไซต์ที่สามารถใช้งานได้จริงต่อไป หากผู้ทดลองไม่สามารถเข้าใจแบบร่างนี้ ผู้ออกแบบต้องทำการแก้ไขแล้วทดสอบต่อไป

2.4 แนวคิดเรื่องแผนที่และทฤษฎีการออกแบบแผนที่

แผนที่ (Map) มาจากคำว่า “mappa” ในภาษาละตินซึ่งแปลว่า “ผ้าคลุม” แผนที่เป็นอุปกรณ์ที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อใช้เป็นเครื่องมือช่วยดำเนินงานหรือประกอบกิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตมนุษย์ตั้งแต่สมัยโบราณมาจนกระทั่งปัจจุบัน จึงมีผู้ให้ความหมายไว้หลายคน ดังนี้

อภิศักดิ์ โสมอินทร์ (2519: 6) กล่าวว่าไว้ว่า แผนที่ คือการนำเอารูปภาพของสิ่งต่างๆ บนพื้นผิวโลกมาย่อส่วนให้เล็กลงแล้วนำมาเขียนบนกระดาษหรือวัตถุที่แบนราบ สิ่งต่างๆ บนพื้นผิวโลกประกอบด้วย สิ่งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติและสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น สิ่งเหล่านี้แสดงบนแผนที่โดยใช้ สี เส้น หรือรูปต่างๆ เป็นสัญลักษณ์แทน

ทวี ทองสว่าง (2520: 1) ได้ให้ความเห็นไว้ว่า แผนที่ เป็นเครื่องมือที่ดีที่สุดในการศึกษาวิชาภูมิศาสตร์ เพราะช่วยในการประหยัดเวลา เปรียบเสมือนเป็น ชวเลข (Short hand) ที่ย่อเขียนที่สุดของนักภูมิศาสตร์

ชวช บุรีรักษ์ (2524) กล่าวว่าไว้ว่า แผนที่คือสิ่งที่แสดงลักษณะของผิวโลก ทั้งที่เป็นอยู่ตามธรรมชาติและสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น โดยแสดงลงบนพื้นราบอาศัยการย่อส่วนให้เล็กลงตามขนาดที่ต้องการ และใช้เครื่องหมายหรือสัญลักษณ์แทนสิ่งที่ปรากฏอยู่บนผิวโลก

พินิจ ถาวรกุล (2525) กล่าวว่าไว้ว่าแผนที่คือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น เพื่อแสดงลักษณะของพื้นผิวพิภพ และสิ่งที่ปรากฏอยู่บนพื้นผิวพิภพ ทั้งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ และที่มนุษย์สร้างขึ้นทั้งหมด หรือเพียงบางส่วน โดยแสดงไว้บนแผ่นวัสดุที่เลือกสรรแล้ว ด้วยการย่อให้มีขนาดเล็กลงตามอัตราส่วนที่พึงประสงค์ ให้คงรักษารูปร่างลักษณะที่คล้ายของจริงไว้ หรือใช้สัญลักษณ์ทดแทน

การผลิตแผนที่แผนที่เฉพาะเรื่องในเรื่องใดเรื่องหนึ่งเรียกว่า Thematic Maps เป็นแผนที่ที่สร้างขึ้นเพื่อแสดงรายละเอียดโดยเฉพาะ โดยใช้แผนที่ภูมิประเทศที่เกี่ยวข้องกับเรื่องรานั้นเป็นแผนที่พื้นฐาน เช่น แผนที่พิเศษ (Special Map) จะแสดงรายละเอียดหนักไปเรื่องใดเรื่องหนึ่งโดยเฉพาะเช่น แผนที่เดินเรือ แผนที่เดินอากาศ, แผนที่เฉพาะวิชา (Topical Map) ซึ่งแบ่งเป็นประเภทแสดงคุณลักษณะ เช่น แผนที่แสดงชนิดของป่าไม้ ชนิดของดิน และประเภทแสดงปริมาณ เช่น แผนที่แสดงปริมาณน้ำฝน หรือ ความหนาแน่นของดิน, แผนที่รัฐกิจ (Political Map) ซึ่งเป็นแผนที่แสดงเขตการปกครอง เช่นแผนที่แสดงเขตประเทศต่างๆ หรือ แผนที่แบ่งเขตจังหวัด ฯลฯ เป็นต้น ทั้งหมดนี้รวมเรียกว่าแผนที่เฉพาะเรื่องทั้งสิ้น

Borden Dent5 (1998) ได้กล่าวถึงการออกแบบแผนที่เฉพาะเรื่องไว้ว่า แผนที่เฉพาะเรื่องโดยส่วนมากจะมีองค์ประกอบคือ ชื่อแผนที่ คำอธิบายสัญลักษณ์ มาตรฐาน ความน่าเชื่อถือ พื้นที่ของแผนที่ เส้นโครงแผนที่ (Graticules) ขอบระวาง (Borders) สัญลักษณ์ และชื่อของสถานที่

2.5 แนวคิดเกี่ยวกับการใช้จักรยาน

A. Wilminck (Lowe, 1989) ได้เสนอแนวคิดการใช้จักรยานเพื่อลดปัญหาจราจรไว้ในการประชุมเมืองจักรยาน (Velo-City Conference, 1987) ว่ารัฐบาลเนเธอร์แลนด์ ได้สังเกตเห็นว่า การส่งเสริมให้ใช้จักรยานนั้น ไม่เพียงช่วยทำให้สิ่งแวดล้อมในเขตเมืองดีขึ้น ยังช่วยขยายภาคการขนส่ง โดยไม่ต้องขยายพื้นที่ศูนย์กลางของเมืองเพื่อสร้างถนนหรือที่จอดรถ ซึ่งเป็นการคุกคามพื้นที่ในเขตเมืองเก่า และไม่ต้องใช้งบประมาณจำนวนมากแต่อย่างใด รัฐบาลใช้งบประมาณเพียง 10% ของค่าใช้จ่ายในการก่อสร้างถนน มาตรฐานทางจักรยาน และที่จอดจักรยาน

ธงชัย พรรณสวัสดิ์ (2540) เสนอการใช้จักรยานเพื่อแก้ปัญหาจราจรในเขตเมืองว่า แนวทางแก้ปัญหาโดยใช้จักรยาน สามารถแก้ปัญหาได้ในระดับหนึ่ง คือ

1. จักรยานเป็นรถขนาดเล็ก ใช้พื้นที่จราจรน้อย สามารถวิ่งได้บนถนนทุกสภาพ มีความคล่องตัวสูง ไม่ต้องการที่จอดรถมาก สามารถจอดได้ทุกที่โดยไม่กีดขวางการจราจร
2. เมื่อมีผู้หันมาใช้จักรยานมากขึ้น รถยนต์และรถโดยสารอื่นจะมีความจำเป็นน้อยลง เพราะถูกใช้เฉพาะในการเดินทางไกลและต้องการความเร็วเท่านั้น ถนนที่เคยคับคั่งจะว่างลง การจราจรจะไม่ติดขัด

Clark (Lowe, 1989) กล่าวว่า การเดินทางด้วยจักรยาน นอกจากจะช่วยลดมลภาวะ ยังลดการใช้เชื้อเพลิง และลดการใช้พื้นที่ถนนด้วย การเดินทางด้วยจักรยานนั้น ไซ้ว่าจะเป็นทางเลือกที่การเดินทางด้วยยานพาหนะที่เป็นเครื่องยนต์ทั้งหมด แต่เพื่อใช้แทนที่การเดินทางระยะสั้น ในอเมริกาและเกือบ 3 ใน 4 ของประเทศอังกฤษ กว่าครึ่งหนึ่งของการเดินทางแบบไป-กลับ ซึ่งเป็นระยะทางประมาณ 8 กิโลเมตร การใช้จักรยานเพื่อการเดินทางระยะใกล้ดังกล่าวได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของยุทธศาสตร์การลดมลภาวะทางอากาศและการท่องเที่ยวอย่างได้ผล

2.6 Lifestyle and Design และ แนวคิดการท่องเที่ยวสมัยใหม่

จี ทอมสัน (Gee Thomson) อธิบายและวิเคราะห์รูปแบบไลฟ์สไตล์และรสนิยมในรูปแบบต่างๆ ไว้ในหนังสือ Mesmerization: The spells that Control Us – Why We Are Losing Our Minds to Global Culture โดยอุปมาการสร้างและการยอมรับรูปแบบของไลฟ์สไตล์เปรียบดังการถูก “ต้องมนต์” (Spell) โดยอธิบายว่า ความลุ่มหลงในรสนิยมและไลฟ์สไตล์ อันเป็นพฤติกรรมของคน

ทั่วไปในยุคสมัยใหม่ แต่แม้ว่าจะมีเทคโนโลยีทันสมัย การสื่อสารที่รวดเร็ว ธรรมชาติและเหตุผลในการคิดวิเคราะห์ แต่ความคิด การเลือกใช้ชีวิต การเลือกซื้อและบริโภคสิ่งของเพื่อตอบสนองความต้องการกลับถูกบางสิ่งบางอย่างครอบงำอยู่โดยอำนาจที่ลึกลับและอธิบายหรือหาเหตุผลไม่ได้ โดยมีเทคโนโลยีหรือสื่อในยุคสมัยใหม่สนับสนุน หรือเร่งการสะกดที่วันนี้ให้มีพลังรุนแรงยิ่งขึ้นและกระตุ้นให้มันแพร่กระจายออกไปจนมีอิทธิพลครอบงำกลุ่มคนในหมู่มากได้

จี ทอมสัน อธิบายและถอดรหัสอำนาจของมนต์สะกดที่ควบคุมรสนิยมและไลฟ์สไตล์ โดยอธิบายว่าสิ่งเหล่านั้นสร้างความหมาย ส่งอิทธิพล แพร่กระจาย และเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้บริโภคได้อย่างไร โดยแบ่งหัวข้อของการถอดรหัสการควบคุมจิตใจเป็น 5 หัวข้อ คือ หนึ่ง คือ ความหมายของไลฟ์สไตล์ที่มีการยอมรับหรือปฏิเสธคุณค่า (Value) สองคือกลุ่มเป้าหมาย สามคือ อารมณ์ปรารถนา (Exploits) ที่ได้รับการตอบสนองจากการมีรูปแบบชีวิตไลฟ์สไตล์นั้นๆ รวมไปถึงความกลัวที่ก่อกระตุ้นให้อยากมีรูปแบบชีวิตไลฟ์สไตล์นั้นๆ อีกด้วย ลีคือคำมั่นสัญญา (promise) หรือภาพลักษณ์ (visual image) ของไลฟ์สไตล์ และห้า สิ่งตอบแทน (reward) เป็นรางวัล หรือช่วยสร้างให้เกิดความเปลี่ยนแปลงชีวิตของคนที่ถูกสะกดอยู่ในไลฟ์สไตล์นั้น

Cool Culture: วัฒนธรรมแห่งความเท่ ทันสมัย

1. Value: “สิ่งอยู่ในกระแสนิยม ทันสมัย แปลกใหม่”

ยินยอมและคล้อยตามไปกับ รสนิยมที่ล้ำสมัย, ทันกระแสแฟชั่น, หลงใหลในความแปลกใหม่, ขบถ, นิยมความแปลก แตกต่างจากคนอื่น, ลัทธิอินดี้ ป๊อปปูล่า, ต้องการการยอมรับ, ประชด เสียดสี, ตกเป็นทาสของสิ่งที่กำลังได้รับความนิยม เช่น เทคโนโลยี Gadgets, iPod, iPhone

ปฏิเสธ ความเป็นชนชั้นกลางทั่วไป, ขนบประเพณี, ความธรรมดาสามัญ, พวกใส่สูท (พนักงานออฟฟิศ), พิธีรีตรอง ความสุภาพ ความจี๊ดจ๊าด, อนุรักษ์นิยม, การอยู่บ้าน, ชนชั้นผู้ดี หรือผู้ที่ร่ำรวยมากเกินไป

2. Target: คนในสังคมโลกยุคใหม่ (ในความเป็นจริงคือทุกๆ คน)

3. Exploits: อารมณ์ความรู้สึก: “เป็นคนที่แตกต่าง”

บริบททางอารมณ์ “ความเท่” เป็นความสนใจของกลุ่มวัยรุ่น โดยส่วนหนึ่งของพลังอำนาจนี้ คือการไม่ยอมหรือไม่เห็นด้วยกับยุคสมัยของตน การไม่ยอมรับอำนาจเก่าๆ โดยสำหรับวัยรุ่นแล้ว สิ่งที่ทำให้วิตกกังวลคือ ไม่ต้องการเป็นคนธรรมดา จี๊ดจ๊าด หรือล้ำสมัย โดยปกปิดตัวตนและความไม่มั่นใจของตนภายใต้หน้ากากของการทำท่าย และทำเป็นไม่ทุกข์

ร้อนด้วยการประชดประชัน ซึ่งความกังวลเหล่านี้ทำให้ตกเป็นเหยื่อของแบรนด์ และ
นักการตลาดอย่างง่ายดาย

บริบททางสังคม – ในสังคมที่คนส่วนใหญ่ถูกกำหนดให้เป็นคนในชนชั้นกระฎุมพี หรือ
คนชนชั้นกลาง ดังนั้นความเท่ หรือความคลั่งจึงเป็นกลยุทธ์สุดท้ายของกลุ่มต่อต้านชนชั้น
กลาง โดยทำให้ตนเองออกห่างจากการถูกกล่าวหาว่าเป็นคนธรรมดา พนักงานออฟฟิศใส่
สูท และมีชีวิตที่จืดชืด

ความกลัว: “กลายเป็นพวกจืดชืด, ไม่น่าสนใจ, ขี้แพ้”

ความกลัวส่วนตัว กลัวเป็นเหมือนพ่อแม่ของตนเอง, กลัวที่จะแก่ (สำหรับคนแก่ กลัวที่จะ
ไม่วัยรุ่น), กลัวไม่ได้รับการยอมรับในสังคม ตกเทรนด์, กลัวถูกหัวเราะเยาะเย้ย, กลัวถูก
ตราหน้าว่าเป็นพวกจืดชืด หรือขาดความมั่นใจ

4. Seduces with: สัญญา (Promise): “ได้รับการยอมรับ, มีความมั่นใจ, เป็นปัจเจกบุคคล”

คำมั่นสัญญา – ค้นพบความหมาย จุดมุ่งหมายในชีวิต, เพิ่มความเป็นปัจเจกบุคคล,
แตกต่างมีลักษณะเฉพาะตัว, เท่โดยมีส่วนร่วม (กับแบรนด์), นำสมัย นำเทรนด์, เป็นกลุ่ม
คนหัวก้าวหน้ายุคใหม่

วิสัยทัศน์ในอนาคต – ในขณะที่ผลผลิตกลายเป็นสิ่งที่คล้ายคลึงกันทั้งโลก แรงกดดันทำ
ให้เกิดความแตกต่าง ความเท่เริ่มต้นจากที่ริมขอบแต่กลายมาเป็นสิ่งที่ทรงอิทธิพลทาง
เศรษฐกิจของโลก ความเท่เกิดขึ้นได้แย่งระหว่างคุณค่าของมันกับการเริ่มต้นในทางที่ดี
ดังนั้น คนกลุ่มนี้อาจจะมีความเกรี้ยวกราดหัวรุนแรง หรือมีแนวคิดล้มล้างระบบ แต่ใน
ความเป็นจริง พวกเขาเป็นแรงขับเคลื่อนสนับสนุนสิ่งใหม่ให้เกิดบนโลก

มนต์สะกดทางสายตา (Visual spell): “นำสมัย, street style, ความเท่แบบใหม่”

สัญลักษณ์ (Iconography) ศิลปินเพลงร็อก, ขบถ กลุ่มคนใต้ดิน, คลังภาพยนตร์หรือ
ดนตรี, เซ็กส์ ยาเสพติด และเพลงร็อก, วัฒนธรรมริมถนนในสังคมเมือง กราฟฟิตี้, แวน
กันแดด ยีนส์ เสื้อยืด

รูปแบบ (Style/Aesthetic) มีความสร้างสรรค์ในทุกขณะเวลา, วนวาย deconstructed
กราฟิกที่นำสมัย, ไม่ยึดติดกับธรรมเนียม, แปลก ผิดไปจากความจริง, ประชดเสียดสี,
การ์ตูนที่มีลักษณะประหลาด, กระตุ้นความรู้สึกทางเพศ

5) รางวัล (Reward): “แตกต่างจากคนส่วนมาก”

ตรวจสอบความเป็นจริง ความแท้ หรือความคลุ มีสูตรง่ายๆ คือถ้าอยากจะทำลายกฎเกณฑ์ ไม่ยินยอมคล้อยตาม และนำเสนออยู่เสมอ แต่ถ้าทุกคนทำลายกฎเกณฑ์และไม่ยินยอมคล้อยตาม มันก็จะกลายเป็นขบถไปในที่สุด ความแท้เป็นแรงบันดาลใจจากการเป็นเสียงจากริมถนนและความเป็นปัจเจก ผู้โง่ที่เต็มไปด้วยกราฟิกที่ปราศจากโครงสร้าง เป็นการพยายามสร้างระยะห่างระหว่างความน่าเบื่อของวัฒนธรรมที่เหมือนๆ กัน กับการแข่งขันทางการตลาด ในความเป็นจริงแล้วการหลงใหลในสิ่งที่น่าสนใจ ใหม่ล่าสุด สร้างรูปแบบสไตล์และแฟชั่นที่ล้ำสมัยมากยิ่งขึ้นด้วย ดังนั้นกลยุทธ์ของการสร้างสไตล์ควรเป็นสิ่งสำคัญและมีประสิทธิภาพจะเป็นการกระตุ้นและเร่งการบริโภค สิ่งที่คุณประชดเสียดสี กลายมาเป็นพลังในการขับเคลื่อนระบบทุนนิยมของโลก, ความเชื่อที่แต่เดิมเคยอยากจะล้มล้าง

แนวคิดการท่องเที่ยวสมัยใหม่

สำหรับแนวคิดการท่องเที่ยวสมัยใหม่นั้น ประกอบไปด้วย

1. ความหมายและลักษณะทั่วไปของการท่องเที่ยว
2. แนวคิดการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ
3. แนวคิดการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม

ความหมายและลักษณะทั่วไปของการท่องเที่ยว

องค์การสหประชาชาติ ได้ให้นิยามของการท่องเที่ยวไว้ในการประชุมว่าด้วยการเดินทางและการท่องเที่ยวระหว่างประเทศ ณ กรุงโรมประเทศ อิตาลีว่า การท่องเที่ยวหมายถึงการเดินทางที่มีเงื่อนไข 3 ประการคือ

1. เป็นการเดินทางที่ไม่ได้ถูกบังคับหรือเพื่อสินจ้าง
2. เป็นการเดินทางที่มีจุดหมายปลายทางที่จะไปอยู่เป็นการชั่วคราว และต้องเดินทางกลับที่อยู่หรือภูมิลำเนาเดิม
3. มีความมุ่งหมายในการเดินทาง ไม่ใช่เพื่อประกอบอาชีพ หรือไปอยู่ประจำ

Douglas Foster ได้กล่าวถึงการท่องเที่ยวในแง่ของความมุ่งหมายในการเดินทางของนักท่องเที่ยว ซึ่งแบ่งได้เป็น 8 ประเภท คือ

1. การท่องเที่ยวเพื่อพักผ่อนในวันหยุด (Holiday-mass popular individual)
2. การท่องเที่ยวเพื่อวัฒนธรรมและศาสนา (Cultural Religion) เป็นการเดินทางเพื่อเรียนรู้วัฒนธรรมของสังคมต่างๆ เช่น การศึกษาความเป็นอยู่ ชมศิลปะ ดนตรี การนมัสการศูนย์กลางศาสนา

3. การท่องเที่ยวเพื่อการศึกษา (Educational) เป็นการเดินทางเพื่อการทำวิจัย การศึกษา สอนหนังสือ ฝึกอบรม หรือการดูงาน ซึ่งจะต้องพำนักอยู่ในสถานที่นั้นเป็นเวลานาน
4. การท่องเที่ยวเพื่อการกีฬาและบันเทิง (Sport and Recreation) คือ การเดินทางไปชม หรือร่วมการแข่งขันกีฬา หรือนันทนาการต่างๆ
5. การท่องเที่ยวเพื่อประวัติศาสตร์และความสนใจพิเศษ (Historical and Special Interests)
6. การท่องเที่ยวเพื่องานอดิเรก (Hobbies)
7. การท่องเที่ยวเพื่อเยี่ยมญาติมิตร (Visiting Friends and Relative)
8. การท่องเที่ยวเพื่อธุรกิจ (Business) เป็นการเดินทางของนักธุรกิจ ที่จัดเวลาบางส่วน ของการเดินทางหลังจากทำธุรกิจเสร็จสิ้นแล้ว ใช้เวลาในการท่องเที่ยวก่อนเดินทาง กลับ

ฉลองศรี พิมลสมพงศ์ กล่าวถึงการท่องเที่ยวว่า หมายถึง การเดินทางเพื่อความเพลิดเพลินและพักผ่อนหย่อนใจ เป็นการจากที่อยู่อาศัยปกติไปยังที่อื่นชั่วคราวเป็นการเดินทางด้วยความสมัครใจ และเป็นการเดินทางเพื่อวัตถุประสงค์ใดๆ ก็ได้ แต่ไม่ใช่เพื่อประกอบอาชีพหรือเพื่อหารายได้ ปัจจัยที่มีผลผลักดันให้ประชาชนมีการเดินทางเพื่อท่องเที่ยวกันมากขึ้นได้แก่การเกษียณก่อนกำหนดเวลา การมีชีวิตที่ยืนยาวมากขึ้น การมีรายได้เพิ่มขึ้น ความสะดวกด้านการคมนาคม การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและรูปแบบการบริโภค ขนาดครอบครัวที่เล็กลง และนโยบายของรัฐที่สนับสนุนการท่องเที่ยว นอกจากนี้ ฉลองศรี ยังได้กล่าวถึงลักษณะของธุรกิจท่องเที่ยวเอาไว้ว่า การท่องเที่ยวเป็นธุรกิจบริการประเภทหนึ่งที่มีคุณลักษณะเฉพาะตัว ซึ่งสามารถแยกลักษณะเด่น ออกเป็น 4 ประการ

1. เป็นการให้บริการแบบใกล้ชิด ตัวต่อตัว สามารถทราบความพึงพอใจของลูกค้าได้ทันที การควบคุมคุณภาพของการบริการให้คงที่ทำได้ยาก เพราะมีเรื่องของอารมณ์ และทัศนคติของผู้รับบริการและผู้ให้บริการเข้ามาเกี่ยวข้อง
2. เป็นการบริการที่ต้องมีการวางแผน และเตรียมการล่วงหน้าเป็นเวลานาน การเพิ่มบริการที่เร่งด่วนเฉพาะหน้าทำได้น้อยและทำได้ยาก
3. นักท่องเที่ยวใช้เวลาในการรับบริการสั้นมาก การพัฒนาบริการจึงต้องทำอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะรูปแบบ ความรวดเร็ว ประสิทธิภาพของการบริการ และบุคลากรในการให้บริการ
4. เป็นธุรกิจบริการที่ต้องใช้แรงงานคนในการให้บริการ

Erik Cohen เห็นว่าการท่องเที่ยวเป็นปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมอย่างหนึ่ง ซึ่งเป็นเรื่องที่มีผลมาจากคนที่คนเราเปลี่ยนแปลงทัศนคติของตัวเอง กล่าวคือ มีการเปิดใจกว้างในการที่จะได้รู้เห็นและยอมรับสิ่งต่างๆ ที่ไม่มีอยู่ในบ้านเมืองของตน เพราะตราบใดก็ตามที่คนในสังคมหนึ่งละเลยหรือไม่สนใจสังคมหรือวัฒนธรรมของสังคมอื่นก็เท่ากับตัวเขาอยู่ในโลกแคบๆ

สำหรับคนที่เปิดใจกว้างแล้วจะยิ่งคืออย่างยิ่งที่จะเปลี่ยนทัศนคติและไม่ยึดติดกับสิ่งแวดล้อมภายในสังคมของตนเท่านั้น และยังมีความสามารถที่จะปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมใหม่ๆ ได้ บุคคลเหล่านี้มีความสนใจในสิ่งต่างๆ เช่น ธรรมชาติ ขนบธรรมเนียม ประเพณีวัฒนธรรมซึ่งแตกต่างไปจากที่เป็นอยู่ในบ้านเมืองของตน

Cohen เชื่อว่า การท่องเที่ยวในฐานะที่เป็นปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมจะเกิดขึ้นหรือเป็นไปได้จะต้องมีเงื่อนไขอยู่อย่างหนึ่งคือ เมื่อบุคคล (นักท่องเที่ยว) ผู้ที่พัฒนาแนวความคิดหรือความสนใจของตนให้นอกเหนือไปจากสังคมตน เมื่อมีโอกาสติดต่อกับสังคมอื่น และมีความรู้สึกชื่นชมกับสิ่งแปลกใหม่ของสังคมอื่น กล่าวอีกอย่างหนึ่ง คือ ต้องมีความตื่นตัวใน โลกภายนอกเพิ่มขึ้น

ความรู้สึกตื่นตัวใน โลกภายนอกเป็นสิ่งที่นำไปสู่การเดินทางท่องเที่ยวที่เพิ่มมากขึ้นหรือการย้ายถิ่นที่อยู่ใหม่ อย่างไรก็ตาม แม้ว่าสิ่งแปลกใหม่ของสังคมอื่นจะเป็นตัวดึงดูดสำคัญในการก่อให้เกิดการเดินทางท่องเที่ยว แต่ถ้าสิ่งเหล่านั้นอยู่ในระดับที่ “มากเกินไป” ถึงขนาดที่ยอมรับไม่ได้ เช่น เกินความสามารถที่จะปรับตัวเองให้เข้ากับท้องถิ่นได้ ก็อาจทำให้การเดินทางท่องเที่ยวยังท้องถิ่นนั้นลดลงได้ เพราะนักท่องเที่ยวส่วนใหญ่ยังคงต้องการ มีบางสิ่งบางอย่างที่ตัวเองคุ้นเคยสำหรับตนเองบ้าง โดยเฉพาะสิ่งที่ทำให้นึกถึงบ้าน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องอาหาร หนังสือพิมพ์ หรือนักท่องเที่ยวชาติเดียวกัน

David A. Fennell (1999) ได้ให้นิยามความหมายของการท่องเที่ยวไว้ในฐานะที่เป็นระบบที่มีความเกี่ยวเนื่องสัมพันธ์กัน ซึ่งประกอบไปด้วยนักท่องเที่ยวและการบริการที่เกี่ยวข้องซึ่งถูกจัดแบ่งและใช้ประโยชน์ เช่น เครื่องอำนวยความสะดวก สิ่งดึงดูดใจ การขนส่ง และการอำนวยความสะดวกแก่นักท่องเที่ยว เพื่อให้เกิดประโยชน์แก่ความเคลื่อนไหวของระบบนั้นๆ ซึ่งกิจกรรมการท่องเที่ยวย่อมส่งผลกระทบต่อพื้นที่ที่ถูกจัดให้เป็นสถานที่ท่องเที่ยวและส่วนประกอบต่างๆ ที่เกี่ยวเนื่องสัมพันธ์กับพื้นที่ดังกล่าวในหลายด้านด้วยกัน

เราถือว่าการท่องเที่ยวในช่วงหลังนี้มีลักษณะเป็นอุตสาหกรรมประเภทหนึ่ง เรียกว่า อุตสาหกรรมการบริการ (Service industry) อันเป็นผลพวงจากการขยายตัวของอุตสาหกรรมทุน

นิยามอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวจัดเป็นอุตสาหกรรมบริการ เพราะมีลักษณะของกระบวนการผลิตเช่นเดียวกับอุตสาหกรรมทั่วไป คือ

1. โรงงาน ได้แก่ อาณาบริเวณที่นักท่องเที่ยวเดินทางมาเยือน เป็นบริเวณที่เข้าถึงได้ไม่ยาก มีสถานที่พักและบริการที่สะดวกสบายพอสมควรสำหรับการพักอยู่ชั่วคราว
2. วัตถุดิบ ได้แก่ ทรัพยากรการท่องเที่ยวที่ชักจูงให้นักท่องเที่ยวสนใจมากขึ้น
3. การลงทุนด้านโครงสร้างพื้นฐาน เช่น ถนน ไฟฟ้า ประปา ฯลฯ ตลอดจนสิ่งอำนวยความสะดวกและบริการต่างๆ เช่น ที่พัก ร้านอาหาร สถานพักผ่อนหย่อนใจ เป็นต้น
4. การใช้แรงงานเพื่อสร้างสาธารณูปโภค การผลิตสินค้าและบริการ
5. ผลผลิต ได้แก่ บริการของธุรกิจที่ประกอบกันเป็นอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว เช่น โรงแรม ภัตตาคาร บริษัทนำเที่ยว เป็นต้น
6. การส่งเสริมการขาย มีการโฆษณาประชาสัมพันธ์ให้ผลผลิตเป็นที่รู้จักแพร่หลาย และบรรณคดีให้เกิดความต้องการซื้อผลผลิตเหล่านี้จากทั้งภายในและต่างประเทศ

กิติพร ใจบุญ แสดงความคิดเห็นไว้ว่า ด้วยเหตุที่ทุนนิยมเป็นระบบที่กระตุ้นให้คนในสังคมมีความรู้สึกที่อยากจะมีบริโภคสินค้าทุกชนิด และรูปแบบการบริโภคที่สำคัญประการหนึ่งของระบบทุนนิยมก็คือ การท่องเที่ยว ดังที่หนังสือ Tourism Today (1989) ได้ให้นิยามความหมายของการท่องเที่ยวสมัยใหม่ไว้ว่า

“Tourism is the temporary movement of people to destinations outside their normal place of work and residence, the activities undertaken during their stay in those destinations, and the facilities to cater to their needs”

จากคำนิยามดังกล่าว เราอาจสรุปย่อเหลือเพียง 3 คำที่ถือว่าเป็นหัวใจของการท่องเที่ยวสมัยใหม่ คำทั้ง 3 คำนี้ไม่ได้จำกัดความหมายเพียงแต่ความต้องการของนักท่องเที่ยวเท่านั้น หากยังเป็นสิ่งที่สะท้อนกลับไปนิยามตัวของนักท่องเที่ยวเองด้วย และกลับมาเป็นขอบเขตจำกัดรสนิยมในการบริโภคของนักท่องเที่ยว ซึ่งเป็นสิ่งที่นักท่องเที่ยวทั่วไปเป็นผู้กำหนดนิยามความหมายเหล่านี้ขึ้นมา คำทั้ง 3 คำนี้ ได้แก่ exotic, facilities และ experience หรือ souvenir

คำแรกนี้ ถ้าจะแปลเป็นภาษาไทยก็ได้แก่คำว่า “แปลก” หรือ “ไม่คุ้นเคย” ดังนั้นความหมายของ exotic ในแง่นี้ จึงสัมพันธ์กับการเปลี่ยนคติการใช้พื้นที่ (space) นั่นก็คือ การออกไปจากสถานที่ที่คุ้นเคยหรือเคยชิน นอกจากนี้ exotic ยังสัมพันธ์กับการแสวงหาความรู้ใหม่ๆ อีกด้วย เราจะพบว่า ยิ่งถ้าได้เดินทางมากเท่าใด ความรู้ก็จะยิ่งเพิ่มพูนมากขึ้นเท่านั้น และถ้าการเดินทางของเรา

ยิ่งแปลกใหม่เท่าใด การเดินทางนั้นๆ ก็จะมีคามหมายมากขึ้นด้วย แต่การเดินทางที่ว่านี้ ไม่ว่าจะตื่นตาตื่นใจมากเพียงใด ก็ยังต้องอยู่ในขอบเขตของคำว่า “ความปลอดภัยและสะดวกสบาย” ซึ่งเป็นสิ่งที่จะกล่าวถึงเป็นประการต่อไปในเรื่อง facilities แม้ว่านักท่องเที่ยวจะเดินทางมาไกลบ้านเพียงใด และต้องการความแปลกใหม่มากมายเท่าใด แต่นักท่องเที่ยวก็ยังต้องการความสะดวกสบายที่เหมือนหรือมากกว่าความเป็นอยู่ในบ้านของตน ดังนั้นความสะดวกสบายและการบริการ จึงเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ในหลายๆ แหล่งท่องเที่ยว และที่สำคัญก็คือเรื่องของการรักษาความปลอดภัย ดังเช่น ในประเทศไทยก็ต้องมีตำรวจท่องเที่ยวซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของ ททท. คอยรับผิดชอบให้ความสะดวกปลอดภัยแก่นักท่องเที่ยว

ส่วนคำที่ 3 นั้นคือ experience อันหมายถึงประสบการณ์ที่ว่านี้ย่อมต้องผูกพันกับความแปลกใหม่ที่กล่าวข้างต้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อเราเปรียบเทียบความแปลกใหม่ที่เท่ากับความรู้ประสบการณ์เหล่านี้ นอกจากจะเกิดจากกิจกรรมต่างๆ ที่กระทำในระหว่างการท่องเที่ยวแล้ว ยังสามารถถ่ายทอดออกทางรูปธรรม อันได้แก่ ของที่ระลึกจากการไปท่องเที่ยวได้อีกด้วย และของที่ระลึกที่เป็นที่นิยมมากที่สุดเห็นจะได้แก่ “ภาพถ่าย” ที่เป็นสิ่งที่บรรดานักท่องเที่ยวแทบทุกคนมักจะขาดไม่ได้ นอกเหนือไปจากรูปถ่ายแล้ว สิ่งของเล็กๆ น้อยๆ ที่วางขายตามแหล่งท่องเที่ยวก็เป็นสิ่งที่นักท่องเที่ยวนำพากลับมาสะสมเป็นที่ระลึก หรือเอาไปฝากและอวดประสบการณ์ของการไปท่องเที่ยวของตนได้ “ของที่ระลึก” เหล่านี้ จึงจำเป็นที่จะต้องแสดงคุณสมบัติบางประการที่ว่าจะแตกต่างจากสินค้าทั่วๆ ไป ดังนี้

1. ของที่ระลึกนั้นจะต้องถูกผลิตขึ้นมาอย่างมีคุณค่า (workmanship) เช่น มีความละเอียดประณีต ซึ่งส่วนมากจะต้องเป็นสิ่งของที่สร้างขึ้นด้วยมือ (handmade) ความละเอียดประณีตจึงเป็นสิ่งสำคัญ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ถ้าเป็นการลอกเลียนของเก่า ซึ่งจะต้องกระทำอย่างแนบเนียนที่สุด
2. ของที่ระลึกนั้นจะเป็นที่นิยมมากยิ่งขึ้น หากมีกลิ่นอายของการผลิตจากมือของผู้ที่อยู่ในท้องถิ่นนั้นๆ ดังจะเห็นได้จากการแสดงสินค้าพื้นเมืองต่างๆ ที่มีให้เห็นที่ผลิตเข้ามานั่งประดิษฐ์ให้ดูกันสดๆ หรือบางครั้งที่นักท่องเที่ยวเข้าไปเลือกซื้อจากมือของคนพื้นเมืองเองแทนที่จะซื้อจากร้านขายของที่ระลึกในเมือง ทั้งที่สะดวกกว่า นั่นเป็นเพราะนักท่องเที่ยวต้องการบริโภคคุณค่าของของแท้ที่ถูกผลิตขึ้นมาเดี๋ยวนั้นนั่นเอง
3. รูปแบบที่เป็นที่นิยมของของที่ระลึกนั้น มักมีลักษณะดังต่อไปนี้
 - เป็นของที่มาจากธรรมชาติ (a trend towards naturalism) เช่น เขาสัตว์ กระจุกสัตว์ งาช้าง หรือสัตว์สตัฟ เป็นต้น

- ต้องเป็นของที่มีรูปร่างแปลกประหลาด (a trend towards grotesqueness) นั่นคือ จะต้องบิดเบือนพิศดารธรรมดา เช่น ตุ๊กตาป้องกันภูตผีปิศาจของชนเผ่าต่างๆ หรือ หม้อไห ภาษาที่มีรูปทรงแปลกๆ เป็นต้น
- ถึงแม้จะเป็นของที่เลียนแบบของเดิมที่มีอยู่แล้วก็ตาม แต่ของที่ระลึกที่สร้างขึ้นใหม่นั้น จะต้องมีความผิดแผกไปจากธรรมดา นั่นคือ ไม่ใหญ่ขึ้นก็เล็กลงตามความต้องการของนักท่องเที่ยว เช่น รูปปั้นต่างๆ

4. ถึงแม้จะเป็นงานผลิตแบบ handmade แต่ก็ต้องมีการรับประกันว่าเป็นงาน handmade จริงๆ ดังที่เป็นที่สังเกตว่า ของที่ระลึกต่างๆ ที่มีตรา “original” หรือ hand-made ติดอยู่ มักจะขายดีกว่าที่ไม่มีตราติด โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้าเป็นของที่มีการผลิตซ้ำๆ กันเป็นจำนวนมากหรือพวกวัตถุโบราณ (antique) ก็ต้องมีผู้เชี่ยวชาญรับรองว่าเป็นของเก่าแก่แท้จริง

ดังที่กล่าวไปแล้วว่า คำทั้ง 3 คำนี้ มิได้มีความหมายแก่นิยามของการท่องเที่ยวสมัยใหม่หรือเป็นสิ่งที่นักท่องเที่ยวต้องการจะเสพเท่านั้น หากยังเป็นสิ่งที่บ่งบอกความหมายเฉพาะตัวของนักท่องเที่ยวได้อีกด้วย ความหมายเฉพาะตัวที่ว่านี้ ได้แก่ สถานะทางการเงิน และรสนิยมส่วนตัวของนักท่องเที่ยว ยกตัวอย่างเช่น นักท่องเที่ยวที่มีเงินพอจะซื้อความสะดวกสบายได้และไม่นิยมการผจญภัยเท่าใดนัก มักเลือกไปท่องเที่ยวกับกรุ๊ปทัวร์ ที่ปัจจุบันสามารถไปยังแหล่งท่องเที่ยวต่างๆ ได้ทั่วโลก ในขณะที่ผู้ที่ต้องการผจญภัย อาจเลือกไปในสถานที่ที่ไม่เคยมีใครไปมาก่อน หรือเป็นสถานที่ที่ท้าทายความสามารถของตน เช่น การเลือกไปปีนยอดเขาที่สำคัญต่างๆ ของโลก การเลือกไปที่สถานที่ท่องเที่ยวในสถานที่ต่างๆ ด้วยวิธีการต่างๆ เหล่านี้ เป็นตัวบ่งบอกถึงรสนิยมเฉพาะตัวของนักท่องเที่ยว และยังเป็นการจัดลำดับชั้นทางสังคม ที่นักท่องเที่ยวสามารถเลือกกำหนดความหมายให้กับตนเองอีกด้วย

นอกจากนี้การท่องเที่ยวในยุคทุนนิยม แม้จะมีบางอย่างคล้ายคลึงกับการท่องเที่ยวในอดีต คือ การบริโภคความหมายอันเกิดจากการได้ไปท่องเที่ยวก็ตาม แต่ก็มีนัยยะที่ต่างไปจากการท่องเที่ยวในอดีตเป็นอย่างมาก นั่นก็คือ มีความสัมพันธ์อย่างลึกซึ้งกับกระบวนการบริโภคเชิงสัญลักษณ์ (The Consumption of the Sign) อันเป็นลักษณะพื้นฐานของสังคมบริโภคนิยม กล่าวคือ การบริโภคในยุคปัจจุบันนั้น อุดมการณ์เรื่องประโยชน์ใช้สอย (utility) ได้ถูกทำให้หมดบทบาทลงอย่างสิ้นเชิงบนกระบวนการสร้างคุณค่าและความหมายของวัตถุที่ถูกสร้างขึ้นมาในสังคม ภายใต้ตรรกะที่มุ่งเน้นและแสวงหาความแตกต่าง (differentiation) อันเป็นเงื่อนไขสำคัญที่ทำให้มนุษย์ก้าวเข้าสู่การบริโภคเชิงสัญลักษณ์

แนวคิดการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ

ที่มาของการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ (Ecotourism) เกิดจากการต้องการสร้างความสมดุลระหว่างการพัฒนากับการอนุรักษ์ และการสร้างเสริมระบอบประชาธิปไตยที่มาจากรากหญ้าให้มากที่สุด ประกอบกับกระแสการพัฒนาอย่างยั่งยืนในการประชุม Earth Summit ที่กรุงริโอเดอจาเนโร ประเทศบราซิล เมื่อวันที่ 14 มิถุนายน 2535 มีส่วนผลักดันให้เกิดความร่วมมือระหว่างภาครัฐบาลกับภาคเอกชนที่เกี่ยวข้องในการจัดตั้งระบบและกระบวนการประสานการพัฒนาอย่างยั่งยืนตั้งแต่ในระดับการตัดสินใจและการระบุแนวทางปฏิบัติที่จำเป็น

สถาบันวิจัยวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งประเทศไทย ได้ให้นิยามการท่องเที่ยวเชิงนิเวศว่าเป็นรูปแบบหนึ่งของการท่องเที่ยวที่มุ่งให้เกิดการดูแลรักษาสิ่งแวดล้อมของแหล่งท่องเที่ยวและทรัพยากรต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งระบบนิเวศของแหล่งท่องเที่ยว โดยเสนอกรอบในการอธิบายระบบการท่องเที่ยวว่า การท่องเที่ยวเป็นกระบวนการทางสังคมและเศรษฐกิจที่มีองค์ประกอบหลัก 3 ด้าน ได้แก่ ทรัพยากรแหล่งท่องเที่ยว (Tourism Resource) บริการการท่องเที่ยว (Tourism Service) และตลาดการท่องเที่ยว (Tourism Market) ซึ่งทั้ง 3 ส่วนมีความเกี่ยวเนื่องสัมพันธ์กัน โดยมีสิ่งแวดล้อมของระบบอัน ได้แก่ ลักษณะทางกายภาพของระบบนิเวศและสิ่งแวดล้อม โครงสร้างพื้นฐานกายภาพ สภาพเศรษฐกิจและการลงทุนองค์กรและความร่วมมือระหว่างรัฐและเอกชน สภาพสังคมและวัฒนธรรม และกฎหมาย

สมาคมการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ ได้ให้ความหมายการท่องเที่ยวเชิงนิเวศไว้ว่า การท่องเที่ยวเชิงนิเวศเป็นการท่องเที่ยวที่มีวัตถุประสงค์ของการเดินทางเข้าไปในพื้นที่ธรรมชาติ เพื่อทำความเข้าใจกับธรรมชาติ วัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ของสิ่งแวดล้อมในพื้นที่แห่งนั้น การเข้าไปในพื้นที่ต้องระมัดระวังไม่ให้เกิดผลกระทบต่อระบบนิเวศ โอกาสทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นต้องสอดคล้องต่อการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและผลประโยชน์ของประชาชนในท้องถิ่น

World Wildlife Fund (WWF) ได้ให้คำจำกัดความของการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ว่าเป็นการท่องเที่ยวที่ปกป้องพื้นที่ต่างๆ ทางธรรมชาติ และเป็นวิถีทางที่จะก่อให้เกิดประโยชน์ในทางเศรษฐกิจด้วยการอนุรักษ์ทรัพยากรเหล่านี้ ดังนั้น การท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์จึงเป็นการท่องเที่ยวที่มุ่งการศึกษาเป็นหลัก เป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความเข้าใจในการทำงานของสภาพแวดล้อมว่ามีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกันอย่างไร ซึ่งเป็นฐานของวิถีชีวิตของมนุษย์ในแต่ละพื้นที่ และเมื่อมนุษย์เป็นส่วนหนึ่งของสภาพแวดล้อมนั้นๆ สภาพแวดล้อมจึงมีอิทธิพลต่อเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม ตลอดจนการเมืองในท้องถิ่นนั้นๆ เช่นกัน

ยศ สันตสมบัติ และคณะให้นิยามความหมายของการท่องเที่ยวเชิงนิเวศว่าเป็นการรวมตัวกันขององค์กรประชาชนในระดับชุมชน และ/หรือในระดับเครือข่ายภายในระบบนิเวศชุดหนึ่ง เพื่อแสวงหาทางเลือกในการพัฒนาตนเอง รวมทั้งการจัดการและใช้ประโยชน์จากธรรมชาติแวดล้อมสำหรับการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนและเป็นธรรมบนฐานของภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งเน้นหลักการทางศีลธรรมและความมั่นคงในการยังชีพของชุมชน และความสมดุลของสภาพแวดล้อมธรรมชาติเป็นสำคัญ

นอกจากมุมมองการท่องเที่ยวเชิงนิเวศในแนวทางการอนุรักษ์แล้ว ยังมีผู้กล่าวถึงการท่องเที่ยวเชิงนิเวศในแนวทางการดำเนินธุรกิจได้ด้วย

Wight กล่าวว่า การท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์กลายเป็นกระแสสำหรับการขายผลิตภัณฑ์ต่างๆ โดยผู้ผลิตได้ตีตราสินค้าว่าเป็นสินค้าเพื่อการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ซึ่งปัญหาก็คือผู้บริโภคนั้นไม่ทราบว่าคุณได้รับสินค้าชนิดใดไปและไม่รู้ถึงผลกระทบที่มีต่อสิ่งแวดล้อมหรือแม้แต่ไม่รู้ว่าสินค้าดังกล่าวมันต่างไปจากสินค้าอื่นๆ อย่างไร แสดงให้เห็นว่าสินค้าใดที่บ่งชี้ด้วยคำว่า “eco” จะเพิ่มความน่าสนใจและสร้างจุดขายให้มีมากขึ้น

ส่วน Wheeler B. มองว่าการท่องเที่ยวทุกประเภทรวมทั้งการท่องเที่ยวเชิงนิเวศได้รวมเอาส่วนประกอบของการมุ่งแสวงหาผลประโยชน์ของบริษัทนำเที่ยวต่างๆ ทั้งในการหาผลกำไรระยะสั้น การเรียกลูกค้า (นักท่องเที่ยว) รวมถึงชุมชนเจ้าของแหล่งท่องเที่ยวก็แสวงหาผลตอบแทนทางเศรษฐกิจจากนักท่องเที่ยวด้วยเช่นกัน สิ่งเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงการแสดงภาพที่ผิดๆ ของการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ Wheeler ยังกล่าวอีกว่าการท่องเที่ยวเชิงนิเวศกำลังถูกทำให้เป็นจุดขายโดยกลุ่มผลประโยชน์ 2 กลุ่มด้วยกัน กลุ่มหนึ่งเรียกว่า “Distressingly Naive” ซึ่งเห็นแต่ข้อดีของการท่องเที่ยวแนวนี้จนมองข้ามธรรมชาติของการท่องเที่ยวที่มีไว้เพื่อแสวงหาผลประโยชน์ไปส่วนอีกกลุ่มหนึ่งเรียกว่า “Disturbingly Devious” ซึ่งมองเห็นเพียงแต่หนี้ยะทางการค้าและการแสวงหาผลประโยชน์ตอบแทนจากการท่องเที่ยวเชิงนิเวศเท่านั้น

แนวคิดการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม

ชาญวิทย์ เกษตรศิริ ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมไว้ว่า เป็นวิธีการศึกษาประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมผ่านการเดินทางท่องเที่ยว เป็นการท่องเที่ยวที่เน้นการพัฒนาด้านภูมิปัญญา สร้างสรรค์ เคารพต่อสิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม ศักดิ์ศรีและวิถีชีวิตผู้คนหรือสามารถกล่าวได้อีกนัยหนึ่งว่า การท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม คือ การท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้ผู้อื่นและย้อนกลับมามองตนเอง อย่างเข้าใจความเกี่ยวพันของสิ่งต่างๆ ในโลกที่มีความเกี่ยวโยงพึ่งพา ไม่สามารถแยกออกจากกันได้

พลอยศรี โปราณานนท์ (2539: 94) ได้กล่าวถึงการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมเอาไว้ว่าเป็นการทำให้ นักท่องเที่ยวได้มองเห็นถึงความหลากหลายทางชีวภาพและมิติทางวัฒนธรรมของแหล่ง ท่องเที่ยวนั้น

World Tourism Organization ได้ให้ความหมายของการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมเอาไว้ว่า เป็น การเคลื่อนไหวของผู้คนที่เกิดขึ้นจากปัจจัยกระตุ้นทางด้านวัฒนธรรม เช่น การเดินทางท่องเที่ยว เพื่อการศึกษา การเดินทางท่องเที่ยวเพื่อชื่นชมกับงานศิลปวัฒนธรรม ประเพณี เทศกาล การเข้า เยี่ยมชมอนุสรณ์สถาน การเดินทางเพื่อศึกษาขนบธรรมเนียมความเชื่อที่สืบทอดกันมาของชุมชน ท้องถิ่น ตลอดจนความเชื่อทางศาสนา

The European Association for Tourism and Leisure Education หรือ ATLAS ได้กล่าวถึงการ ท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมเอาไว้ว่า เป็นการเดินทางของผู้คนไปสู่สิ่งดึงดูดใจทางวัฒนธรรม ซึ่ง ไม่ใช่สิ่งที่คุณเองมีหรือพบเห็นในชีวิตประจำวัน เป็นการแสวงหาความรู้และค้นหาประสบการณ์ ใหม่ ๆ เพื่อสร้างความพึงพอใจให้กับตนเอง หรืออีกนัยหนึ่งเป็นการให้คำจำกัดความเฉพาะ (Technical Definition) เอาไว้ว่า การท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมเป็นการเดินทางของผู้คนเข้าไปสู่สิ่ง ดึงดูดใจเฉพาะอย่างทางวัฒนธรรม เช่น ศิลปะ ประเพณี การแสดงการเล่น ที่มีอยู่ภายนอก ชุมชนของตน

The European Centre for Traditional and Regional Cultures หรือ ECTARC ได้กล่าวถึง องค์ประกอบที่เป็นสิ่งดึงดูดใจของการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม ได้แก่

1. โบราณคดี และพิพิธภัณฑ์สถานต่างๆ
2. สถาปัตยกรรม สิ่งปลูกสร้าง ผังเมือง รวมถึงซากปรักหักพังของสิ่งปลูกสร้างในอดีต
3. ศิลปะ หัตถกรรม ประติมากรรม ประเพณี และเทศกาลต่างๆ
4. ความน่าสนใจในเรื่องของคนตรี ไม่ว่าจะเป็นในรูปแบบของคนตรีคลาสสิก คนตรีพื้นบ้าน หรือ คนตรีร่วมสมัย
5. การแสดง ละคร ภาพยนตร์ มหรสพต่างๆ
6. ภาษาและวรรณกรรม
7. ประเพณีและความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับศาสนา
8. วัฒนธรรมเก่าแก่โบราณ วัฒนธรรมพื้นบ้าน หรือวัฒนธรรมย่อย

Suger กล่าวถึง ส่วนประกอบทางวัฒนธรรมที่สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวในเชิงของการ ท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม ประกอบไปด้วย เรื่องราวทางประวัติศาสตร์ งานหัตถกรรม กิจกรรม

ทางประเพณี ภาษา อาหาร ศิลปะ คนตรี ศาสนาสถาปัตยกรรม การศึกษา ลักษณะการแต่งกาย
เทคโนโลยีของชุมชนท้องถิ่น และกิจกรรมยามว่าง

2.7 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง กระประเมินผลการดำเนินโครงการจักรยานวันอาทิตย์เชียงใหม่ โดย พันตำรวจโทอนุ
เนินหาด (2543) พบว่า ตามความคิดเห็นของประชาชนที่อาศัยอยู่ในเขตเทศบาลนครเชียงใหม่ ที่มีต่อ
การดำเนินโครงการจักรยานวันอาทิตย์นั้น มีประสิทธิภาพในการดำเนินโครงการสูงและประชาชน
ส่วนใหญ่ทราบว่ามิโครงการนี้อยู่ นอกจากนี้ยังพบว่าปัญหาและอุปสรรคของชาวเชียงใหม่ต่อการใช้
จักรยานในชีวิตประจำวันอยู่ในระดับสูงมาก โดยเฉพาะการไม่ปฏิบัติตามกฎจราจรของผู้ขับขี่
ยานพาหนะอื่น ปัญหามลภาวะบนท้องถนน การไม่มีทางจักรยานอย่างทั่วถึง ความแออัดของ
การจราจร และความไม่รู้สึกลดคักข์ของผู้ขับขี่จักรยาน อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณาถึงวัตถุประสงค์
ข้อหนึ่งของชมรม คือเพื่อให้คนเชียงใหม่เห็นคุณค่าของการใช้รถจักรยานและหันมาใช้จักรยานใน
การเดินทางมากขึ้นเพื่อลดปัญหาจราจรและปัญหาสิ่งแวดล้อมที่เกิดจากการจราจรนั้น ยังไม่บรรลุผล
อย่างแท้จริง

งานวิจัยเรื่อง การรับรู้และความตระหนักในปัญหาสิ่งแวดล้อมของเมืองเชียงใหม่ การสำรวจระยะต้น
แผน 6 โดยชูศักดิ์ วิทยาภัก (2536) พบว่า ปัญหาที่ได้รับการกล่าวถึงและถือว่ารุนแรงที่สุด คือปัญหา
การจราจรติดขัดในเมืองเชียงใหม่ ซึ่งปัญหานี้ได้ทวีความรุนแรงขึ้นเป็นลำดับทั้งนี้เป็นผลสืบ
เนื่องมาจากการเติบโตทางเศรษฐกิจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งธุรกิจ อสังหาริมทรัพย์และการลงทุนในภาค
บริการ ทำให้คนเชียงใหม่มีกำลังซื้อสูงขึ้น สินค้าหลักคือยานพาหนะ โดยเฉพาะรถยนต์ส่วนบุคคล
และจักรยานยนต์ ลักษณะการเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วของจำนวนยานยนต์บนท้องถนน ก่อให้เกิดการ
รับรู้ต่อปัญหาจราจรในเมืองเชียงใหม่อย่างกว้างขวาง ความตระหนักต่อปัญหาก็มีสูงเช่นกัน เห็นได้
จากการปรับเปลี่ยนเส้นทางเดินรถในเขตตัวเมืองเชียงใหม่ มีปรากฏการณ์ใหม่ เช่น การรายงานสภาพ
การจราจรในเขตเมือง ทางสถานีวิทยุในชั่วโมงเร่งด่วน ซึ่งเมื่อทำการวิจัยเรื่องดังกล่าวปรากฏการณ์นี้
ยังเป็นเหตุที่ไม่ได้คาดคิดว่า จะเกิดขึ้น ในเชียงใหม่ในระยะเวลาอันรวดเร็ว ทั้งๆที่ชาวเชียงใหม่
ส่วนมาก ต่างก็ตระหนักกันเป็นอย่างดีว่าไม่อยากจะให้เชียงใหม่ มีลักษณะเหมือนอย่างที่กรุงเทพมหานคร
อยู่

Jacqueline Gommel (1995) ได้ทำการวิจัยเรื่องระบบการชี้แนวทาง บทสรุปของข้อมูลสำหรับการ
สร้างสรรค์ในการออกแบบภายในระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัย Northern Illinois การอภิปรายผล
จากงานวิจัยในเรื่อง “การชี้แนวทาง” พบว่า การชี้แนวทางไม่ได้เป็นเพียงแค่กระบวนการที่ซับซ้อน

เท่านั้น แต่ประเด็นปัญหาในการออกแบบนั้นต้องรวมองค์ความรู้หลากหลายนักออกแบบจะต้องสามารถสื่อสารข้อมูลในหลายรูปแบบไปจนถึงความแตกต่างของผู้ใช้ องค์ประกอบของระบบการชี้แนวทางที่ประสบผลสำเร็จนั้นคือ 1. ที่วางที่สามารถแยกแยะภาพได้ชัดเจน 2. จุดของการอ้างอิง 3. การสร้างโครงร่างที่ง่ายต่อความเข้าใจและจดจำ 4. เครื่องหมายที่เป็นที่จดจำ 5. กลุ่มคนซึ่งได้รับการฝึกฝนมาเป็นอย่างดี ในการให้ความรู้

เมื่อนำผลวิจัยทั้งสามชิ้นมาเป็นตัวอย่างสำหรับการวิเคราะห์และการออกแบบเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ เพื่อให้ข้อมูลและเส้นทางจักรยานในจังหวัดเชียงใหม่ แม้กลุ่มเป้าหมายและเนื้อหาของงานวิจัยจะแตกต่างกัน แต่จากการสรุปผลข้อมูล ทำให้ทราบถึง องค์ประกอบที่สำคัญที่ที่ทำให้ ผู้ใช้งานเว็บไซต์ มีความพึงพอใจต่อการใช้งานเว็บไซต์ อันได้แก่ ความต้องการ เว็บไซต์ที่ใช้งานง่าย มีเนื้อหาที่หลากหลายและทันสมัย มีการออกแบบที่ไม่ซับซ้อน ใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม ออกแบบให้ใช้งานได้ ในทุกระบบ รวมถึงการศึกษาพฤติกรรมของผู้บริโภคก่อนการออกแบบ เพื่อที่จะตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายได้มากยิ่งขึ้น



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

บทที่ 3

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ในการดำเนินการศึกษาเรื่องการออกแบบเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์เพื่อให้ข้อมูลและเส้นทางจักรยานในจังหวัดเชียงใหม่มีขั้นตอนในการศึกษาและดำเนินการดังนี้

- 3.1 ศึกษาและรวบรวมข้อมูล
- 3.2 วิเคราะห์ข้อมูล
- 3.3 ออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์
- 3.4 การทดสอบเว็บไซต์
- 3.5 ประมวลผลการทดสอบวิเคราะห์และสรุปผลการศึกษา
- 3.6 จัดทำและนำเสนอรายงาน

3.1 ศึกษาและรวบรวมข้อมูล

- 3.1.1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบสารสนเทศ การออกแบบเว็บไซต์ แนวคิดเรื่องชุมชนเสมือน เครื่องข่ายสังคมออนไลน์ การออกแบบสถาปัตยกรรมสารสนเทศ แนวคิดเกี่ยวกับเว็บไซต์และการออกแบบเว็บไซต์ เทคโนโลยีในการนำเสนอ อุปกรณ์และโปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์
- 3.1.2 ศึกษาพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย โดยการสร้างแบบสอบถามเพื่อให้ทราบข้อมูลทั่วไปของกลุ่มเป้าหมาย เช่น ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต ปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกใช้บริการเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ ข้อมูลพฤติกรรมในการปั่นจักรยาน
- 3.1.3 สร้างแบบสอบถามเพื่อสำรวจความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมาย โดยสร้างแบบสอบถามชุดที่ 1 เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลของกลุ่มเป้าหมาย โดยแบ่งแบบสอบถามออกเป็น 3 ส่วนดังนี้
ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล (Screening Question) คือข้อมูลทั่วไปของกลุ่มเป้าหมาย 7 ข้อ
ส่วนที่ 2 ข้อมูลพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ 5 ข้อ

ส่วนที่ 3 ข้อมูลพฤติกรรมการใช้จักรยาน 4 ข้อ

ส่วนที่ 4 ข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการด้านการออกแบบหน้าเว็บเพจ 3 ข้อ

เมื่อสร้างแบบสอบถามเสร็จเรียบร้อยแล้ว ทำการเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเรียบร้อยของข้อมูลอีกครั้ง ก่อนนำไปเก็บข้อมูล การกำหนดกลุ่มตัวอย่างของการค้นคว้าแบบอิสระครั้งนี้ใช้กลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง โดยให้ความสนใจกับกลุ่มที่เลือกใช้จักรยาน แบ่งตามช่วงอายุ จำนวน 50 คน ได้แก่ กลุ่มนักเรียนระดับมัธยมปลาย, นักศึกษามหาวิทยาลัย, กลุ่มวัยทำงานตอนต้น และกลุ่มวัยทำงานอายุตั้งแต่ 35 ขึ้นไป

3.1.4 นำข้อมูลที่รวบรวมได้มาสรุปผลโดยหาค่าร้อยละ ความถี่ แปลงออกมาเป็นกราฟ และวิเคราะห์ออกมาเป็นเนื้อหาเชิงพรรณนา

3.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในการศึกษานี้ เพื่อสรุปลักษณะโครงสร้างของสถาปัตยกรรมเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ และการออกแบบโครงสร้างสารสนเทศของเว็บไซต์ที่ให้บริการข้อมูลเส้นทางในการปั่นจักรยาน เพิ่มประสิทธิภาพในการนำเสนอข้อมูลและสร้างแรงจูงใจให้กับผู้ใช้บริการ มีแนวทางในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

3.2.1 ทำการวิเคราะห์เว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ ที่ได้รับความนิยมจำนวน 3 เว็บไซต์ และเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับจักรยานจำนวน 3 เว็บไซต์ คัดเลือกจากเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมจากกลุ่มเป้าหมาย นำมาวิเคราะห์ลักษณะโครงสร้างของสถาปัตยกรรมเว็บไซต์ การออกแบบโครงสร้างสารสนเทศ การประยุกต์ใช้ social media tools สรุปถึงข้อดี ข้อเสีย รูปแบบการออกแบบ เทคโนโลยีที่ใช้ นำเสนอด้วยข้อมูลเชิงพรรณนาประกอบตารางวิเคราะห์เว็บไซต์

3.2.2 นำเอาข้อมูลจากทั้งสองส่วนคือ ส่วนที่ได้จากการตอบแบบสอบถามจากกลุ่มเป้าหมาย และผลการวิเคราะห์เว็บไซต์ที่ได้รับความนิยม มาประมวลผลข้อมูลที่ได้ ประกอบกับข้อมูลจากแนวคิดและทฤษฎี สร้างเป็นแนวทางในการออกแบบเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ เพื่อให้บริการข้อมูลและเส้นทางจักรยานในจังหวัดเชียงใหม่

3.3 ออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์

การออกแบบเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์เพื่อให้ข้อมูลและเส้นทางจักรยานในจังหวัดเชียงใหม่ เมื่อวิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มตัวอย่างจากแบบสอบถาม ผลการวิเคราะห์รูปแบบเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยม ประกอบกับข้อมูลจากแนวคิดและทฤษฎี จะได้ขั้นตอนในการออกแบบและพัฒนา ดังนี้



3.4 การทดสอบเว็บไซต์

การทดสอบการออกแบบเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์เพื่อให้ข้อมูลและเส้นทางจักรยานในจังหวัดเชียงใหม่ จะทำการทดสอบ 2 ส่วน โดยส่วนแรกคือ การนำเว็บไซต์ต้นแบบมาทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างให้ทำการทดลองใช้งานเว็บไซต์และตอบแบบสอบถามเพื่อประเมินความพึงพอใจและประเมินคุณภาพของเว็บไซต์โดยจะกำหนดรายการการประเมินออกเป็น 2 ส่วนคือ

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 7 ข้อ

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามและประเมินความพึงพอใจต่อการใช้งานเว็บไซต์ ซึ่งแบ่งส่วนการ ประเมินออกเป็น 2 ส่วน คือ ประเมินความพึงพอใจด้านการออกแบบ (Web Design) และ ความพึงพอใจต่อระบบและการจัดการข้อมูล (Function & Organizing Information) ซึ่งจะมีทั้งหมดจำนวน 11 ข้อ ใช้เกณฑ์การวิเคราะห์ที่เป็นค่าเฉลี่ยและการแปลความหมาย ประเมินความพึงพอใจโดยใช้ scale 5 ระดับ หรือที่เรียกว่าวัดเจตคติตามเทคนิคของของลิเคิร์ต (Likert technique) สำหรับประเมินความพึงพอใจ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.50 -5.00 หมายถึง มากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.50 -4.49 หมายถึง มาก

ค่าเฉลี่ย 2.50 -3.49 หมายถึง ปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.50 -2.49 หมายถึง น้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 -1.49 หมายถึง น้อยที่สุด

เพื่อให้ผู้ตอบแบบสอบถามได้เลือกตอบตามความเป็นจริง และมีความสะดวกต่อการตอบแบบสอบถาม นอกจากนั้น ยังมีส่วนของข้อเสนอแนะ ที่ผู้ตอบแบบสอบถามสามารถเพิ่มเติมข้อเสนอแนะ หรือข้อคิดเห็นลงไป ซึ่งจะมีประโยชน์ในการปรับปรุงแก้ไข เพื่อนำไปสรุปผลการทดสอบเว็บไซต์ต้นแบบที่จัดทำขึ้น

และการทดสอบส่วนที่สองคือสร้างแบบสัมภาษณ์ ชุดที่ 2 สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ เพื่อให้ทราบถึงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะที่ดีเกี่ยวกับเว็บไซต์ต้นแบบ เพื่อนำผลที่ได้ไปใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาเว็บไซต์ต่อไป ในการศึกษาครั้งนี้จะทำการเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ จำนวน 2 ราย

3.5 ประมวลผลการทดสอบวิเคราะห์และสรุปผลการศึกษา

นำข้อมูลที่รวบรวมได้จากการทดสอบแบบประเมินความพึงพอใจมาวิเคราะห์โดยใช้สถิติพื้นฐานคือ ความถี่ร้อยละ ค่าเฉลี่ย แล้วนำค่าที่ได้มาตีความ สรุปออกมาเป็นหลักเกณฑ์สุดท้ายสำหรับการออกแบบเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์เพื่อให้ข้อมูลและเส้นทางจักรยานในจังหวัดเชียงใหม่

3.6 จัดทำและนำเสนอรายงาน

นำผลสรุปที่ได้จากการศึกษา การเก็บข้อมูล การออกแบบ การทดสอบและการประเมินผลในแต่ละครั้งมาจัดรวบรวมพิมพ์เป็นรูปเล่มและนำเสนอ



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

บทที่ 4

การออกแบบและวิเคราะห์ผลการศึกษา

ในการดำเนินการศึกษาเรื่อง การออกแบบเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์เพื่อให้ข้อมูลและเส้นทางจักรยานในจังหวัดเชียงใหม่ สามารถนำเสนอการออกแบบและวิเคราะห์ผลการศึกษาได้ดังนี้

- 4.1 การศึกษาข้อมูลก่อนการออกแบบ
- 4.2 การออกแบบโครงสร้างเว็บไซต์ต้นแบบ
- 4.3 การประเมินโครงสร้างสารสนเทศเว็บไซต์และสรุปผลข้อมูล

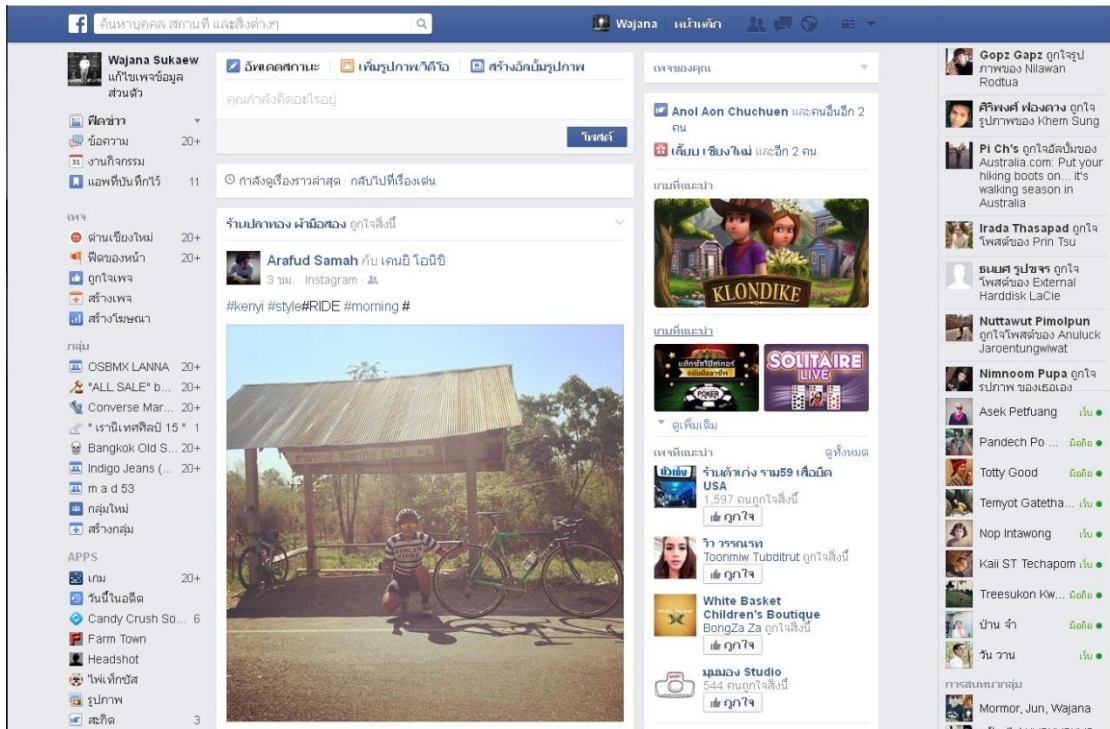
4.1 การศึกษาข้อมูลก่อนการออกแบบ

ผู้ศึกษาได้สรุปผลศึกษาข้อมูลก่อนการออกแบบ เพื่อความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับรูปแบบของการออกแบบการนำเสนอข้อมูลของเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ที่ให้บริการข้อมูลเกี่ยวกับข้อมูลและแผนที่จักรยาน ลักษณะอุดมคติ แนวคิด และพฤติกรรมของผู้ใช้งานเว็บไซต์ โดยสามารถสรุปผลข้อมูลของการศึกษาได้ดังต่อไปนี้

เว็บไซต์ชุมชนออนไลน์

การวิเคราะห์เว็บไซต์ชุมชนออนไลน์จะเน้นวิเคราะห์ในส่วนของ โครงสร้างต่างๆ ภายในเว็บไซต์ รวมไปถึงส่วนของฟังก์ชันการเข้าถึงข้อมูลของผู้ที่ใช้ และจุดเด่นของเว็บไซต์

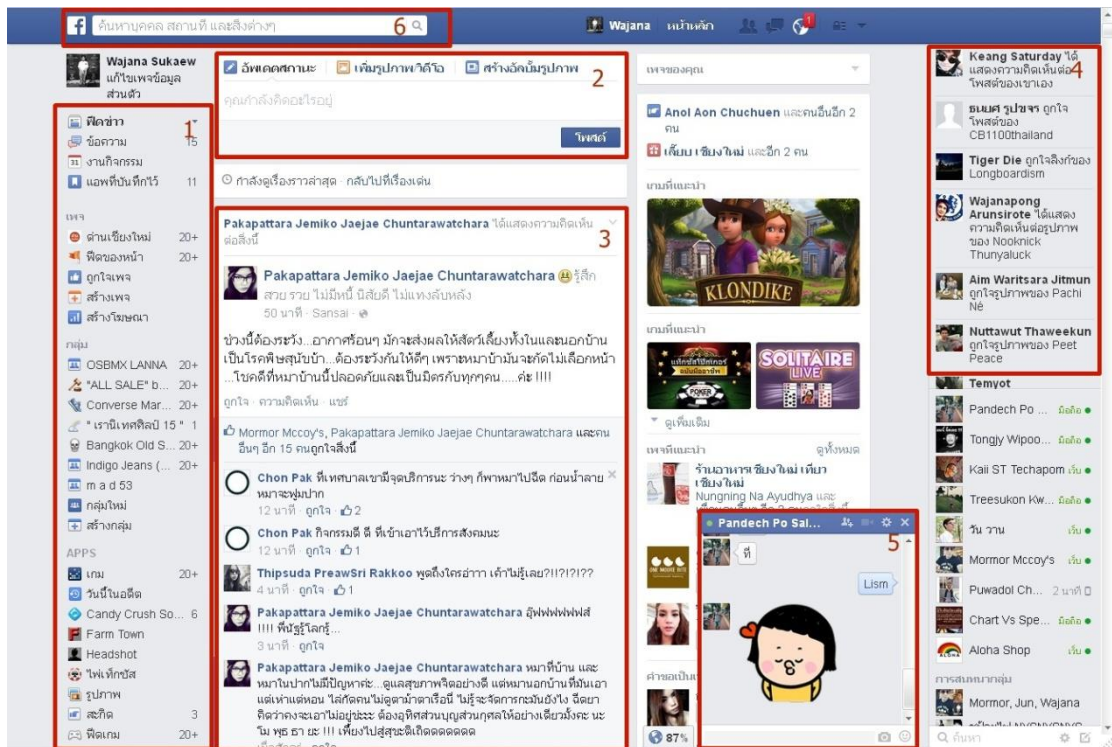
1. เฟสบุ๊ก (Facebook)



ภาพที่ 4.1 แสดงหน้าเว็บไซต์ Facebook.com (บันทึกข้อมูล วันที่ 31 มีนาคม 2558)

เฟสบุ๊ก (Facebook) เป็นบริการเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีผู้ใช้ประจำมากกว่าพันล้านบัญชี และคิดเป็น 1 ใน 7 ของคนทั้งโลก ผู้ใช้สามารถที่จะสร้างข้อมูลของตัวเอง เพิ่มรายชื่อของเพื่อน การตั้งสถานะ และการแลกเปลี่ยนข้อความหรือความเห็นต่างๆ นอกจากนั้นยังสามารถที่จะตั้งกลุ่มเพื่อพูดคุยแลกเปลี่ยนในเรื่องที่สนใจร่วมกันในกลุ่มได้

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved



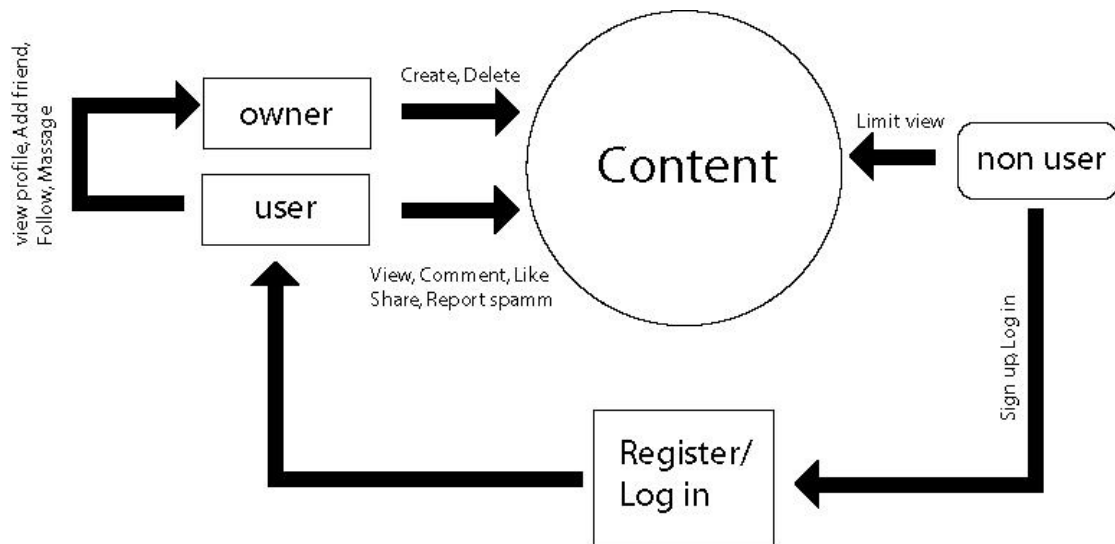
ภาพที่ 4.2 แสดงโครงสร้างต่างๆ ในหน้าของเฟสบุ้ก

ในส่วนโครงสร้างต่างๆ ของเฟสบุ้กนั้น สามารถแบ่งเป็นส่วนต่างๆ ดังนี้

1. ส่วนของเมนูเนวิเกเตอร์ ที่สามารถเชื่อมต่อ ไปยังหน้าที่สนใจ เช่น แอปพลิเคชันต่างๆ แฟนเพจ
2. ส่วนของการอัปเดตสถานะ ส่วนนี้เป็นส่วนที่ผู้ใช้สามารถที่จะสร้างเนื้อหาเรื่องราวต่างๆ เพื่อที่จะแบ่งปันให้กับเพื่อน หรือผู้ที่ติดตามเราได้
3. ส่วนของพื้นที่แสดงความเคลื่อนไหวผู้ที่เราติดตาม สามารถเรียงตามลำดับเวลาหรือ เรื่องราวที่เป็นจุดเด่นหรือจุดสนใจในขณะนั้นได้
4. ส่วนของแถวแสดงความเคลื่อนไหวของผู้ที่เราติดตามอยู่ เหตุการณ์ที่สำคัญ และส่วนของโฆษณาต่างๆ
5. ส่วนของหน้าต่างในการสนทนา ผู้ใช้สามารถสนทนาผ่านทางหน้าต่างนี้ได้ ทั้งแบบเดี่ยวและกลุ่ม
6. ส่วนของเครื่องมือในการค้นหา ผู้ใช้สามารถค้นหาเพื่อน แฟนเพจ หรือกลุ่มต่างๆ ได้

การออกแบบ

ส่วนประกอบของเฟสบุ้ก ส่วนใหญ่แล้วจะเป็นสีฟ้าซึ่งที่มาจากโลโก้ และมีการใช้พื้นหลังสีขาวที่จะทำให้เห็นตัวอักษรชัดเจนและดูสะอาด วางส่วนเนื้อหาไว้ตรงกลางของจอ และจัดส่วนของเนวิเกเตอร์ไว้ที่ด้านซ้ายมือ



ภาพที่ 4.3 แสดงโครงสร้างการเข้าถึงข้อมูลผู้ใช้ในระดับต่างๆ ของเฟสบุ๊ค

จากภาพ แสดงโครงสร้างของการเข้าถึงข้อมูลผู้ใช้ในระดับต่างๆ การเข้าถึงเว็บไซต์นั้นแบ่งออกได้เป็น 3 ระดับคือ

1. ผู้ที่ไม่ได้ลงชื่อเข้าใช้งานก่อน ผู้จะสามารถเข้าถึงเนื้อหาข้อมูลได้เพียงบางส่วน ถ้าผู้ให้ต้องการที่จะเข้าถึงเนื้อหาทั้งหมดจะต้องทำการสมัครสมาชิกและลงทะเบียนชื่อเข้าใช้เสียก่อน
2. ผู้ที่ลงชื่อเข้าใช้งาน และเป็นเจ้าของเนื้อหาสามารถสร้างเนื้อหาขึ้นมาใหม่หรือแก้ไขเนื้อหาอื่นๆ ได้
3. ผู้ที่ลงชื่อเข้าใช้งานคนอื่นๆ จะสามารถมองเห็น เนื้อหา การแสดงความคิดเห็น การกดถูกใจ การแบ่งปันข้อมูลนั้นๆ หรือสามารถรายงานความไม่เหมาะสม ของเนื้อหานั้นๆ ได้

จุดเด่นของเฟสบุ๊ค

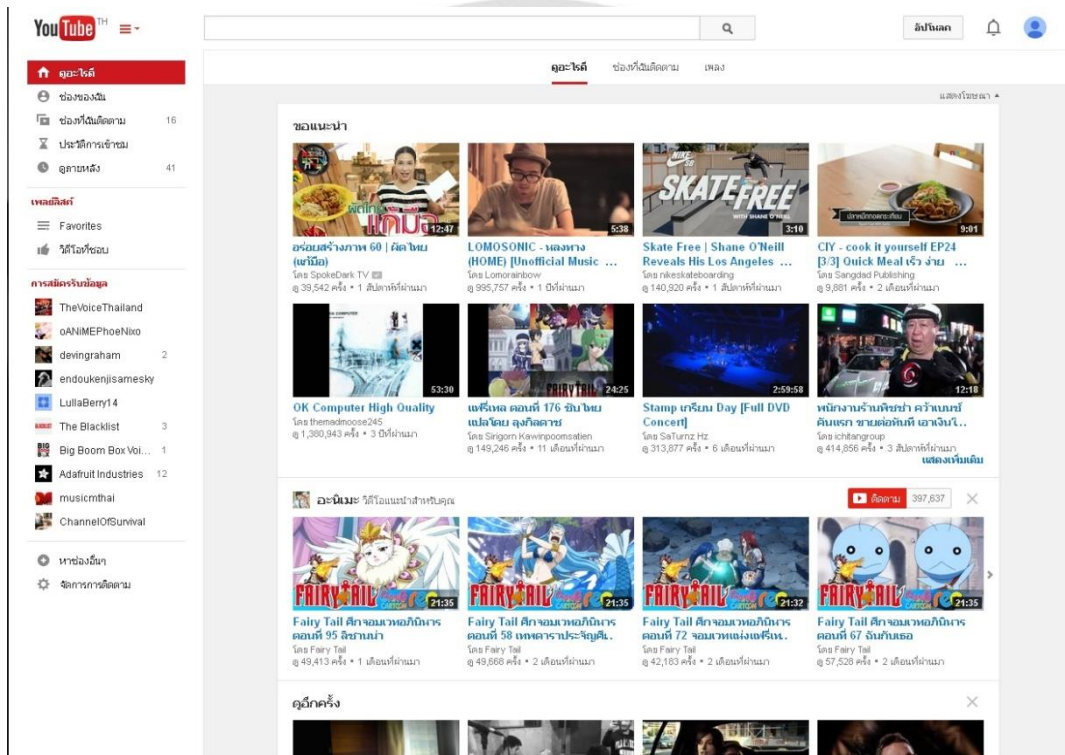
จากการวิเคราะห์สามารถสรุปจุดเด่นต่างๆ ที่ทำให้เฟสบุ๊คเป็นเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ที่ได้รับความนิยมได้ดังนี้

- การแบ่งปันข้อมูลระบบนี้ทำหน้าที่แบ่งปันบทความเนื้อหา หรือข่าวสารที่ผู้ใช้สนใจไปยังผู้ใช้คนอื่นๆ ที่สนใจในเนื้อหาข่าวสารเดียวกับเราได้
- แฟนเพจ และกลุ่มเฟสบุ๊คมีฟังก์ชันการตั้งเพจเป็นหน้า Business Brand ซึ่งมีไว้สำหรับ สร้างชมรม คลับ ร้านค้าต่างๆ และยังมีไว้สำหรับพูดคุยกับกลุ่มคนที่สนใจในเนื้อหาเดียวกันได้อีกด้วย
- ระบบของการสร้างเครือข่าย เฟสบุ๊คมีระบบการสร้างเครือข่ายสังคมที่เป็นจุดแข็ง มีระบบในการส่งคำร้องขอเป็นเพื่อนที่เราต้องการจะติดต่อความเคลื่อนไหว และยังสามารถดูว่าเพื่อนที่เรา

สนใจนั้นได้เป็นเพื่อนกับใครบ้าง ถึงแม้จะไม่ได้เป็นเพื่อนกันก็ยังสามารถที่จะติดตามเพื่อนคนนั้นได้ แต่จะสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้เพียงบางส่วนเท่านั้น

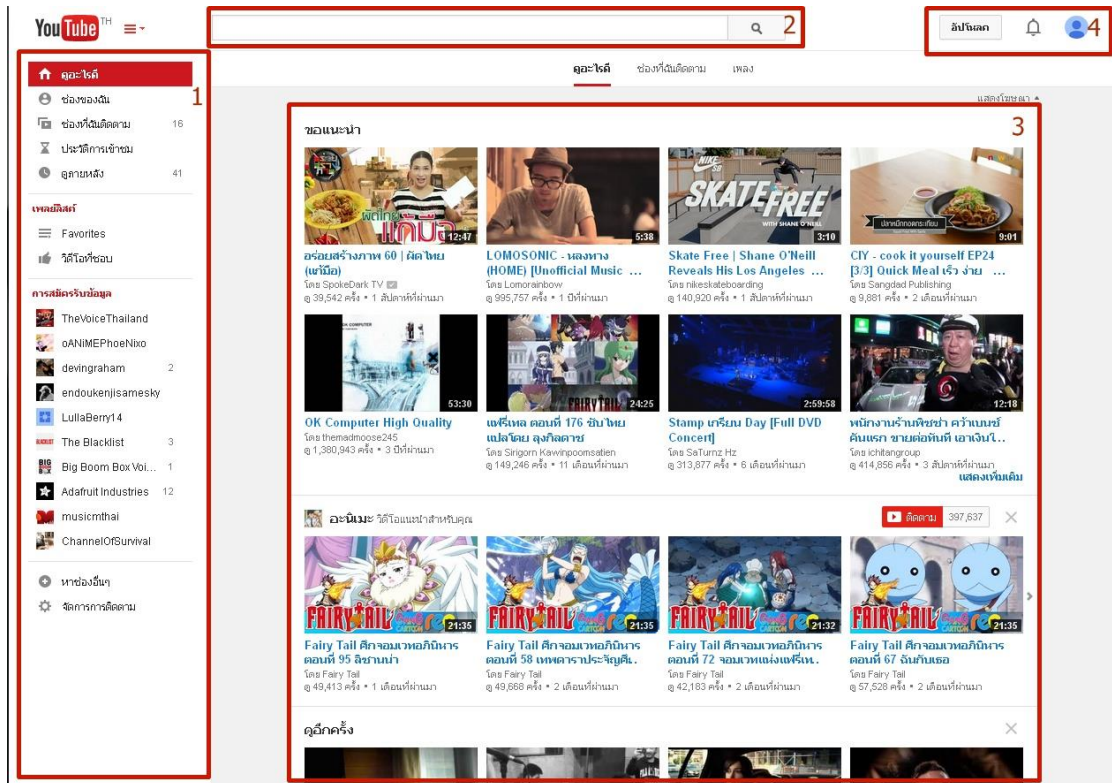
- เฟสบุ๊กยังสามารถที่จะเปิดได้ในอุปกรณ์พกพา เช่น บนมือถือ แท็บเล็ต และอุปกรณ์พกพาได้ทุกแพลตฟอร์ม

2. ยูทูป (YouTube)



ภาพที่ 4.4 แสดงหน้าเว็บไซต์ยูทูป youtube.com (บันทึกข้อมูล วันที่ 31 มีนาคม 2558)

ยูทูป (YouTube) เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการแลกเปลี่ยนภาพวิดีโอระหว่างผู้ใช้ได้ฟรี โดยนาเทคโนโลยีของ อะโดบี แฟลช (Adobe Flash) มาใช้ในการแสดงภาพวิดีโอ ก่อตั้งขึ้นเมื่อเดือนกุมภาพันธ์ ค.ศ. 2005 ซึ่ง ยูทูปมีนโยบายไม่ให้อัปโหลดคลิปที่มีภาพโป๊เปลือยและคลิปที่มีลิขสิทธิ์ นอกเสียจากเจ้าของลิขสิทธิ์ได้อัปโหลดเอง เมื่อสมัครสมาชิกแล้ว ผู้ใช้จะสามารถใส่ภาพวิดีโอเข้าไป เพื่อแบ่งปันภาพวิดีโอให้ผู้อื่นได้ แต่หากไม่ได้สมัครสมาชิกก็สามารถเข้าไปเปิดดูภาพวิดีโอที่ผู้ใช้คนอื่นๆ ใส่ไว้ในยูทูปได้ แม้จะก่อตั้งได้เพียงไม่นาน แต่ยูทูปก็มีการเติบโตอย่างรวดเร็วมาก เป็นที่รู้จักกันแพร่หลายและได้รับความนิยมทั่วโลก ต่อมาปี ค.ศ.2006 กูเกิ้ลซื้อยูทูป ตอนนียูทูปจึงกลายเป็นส่วนหนึ่งของกูเกิ้ลแล้ว



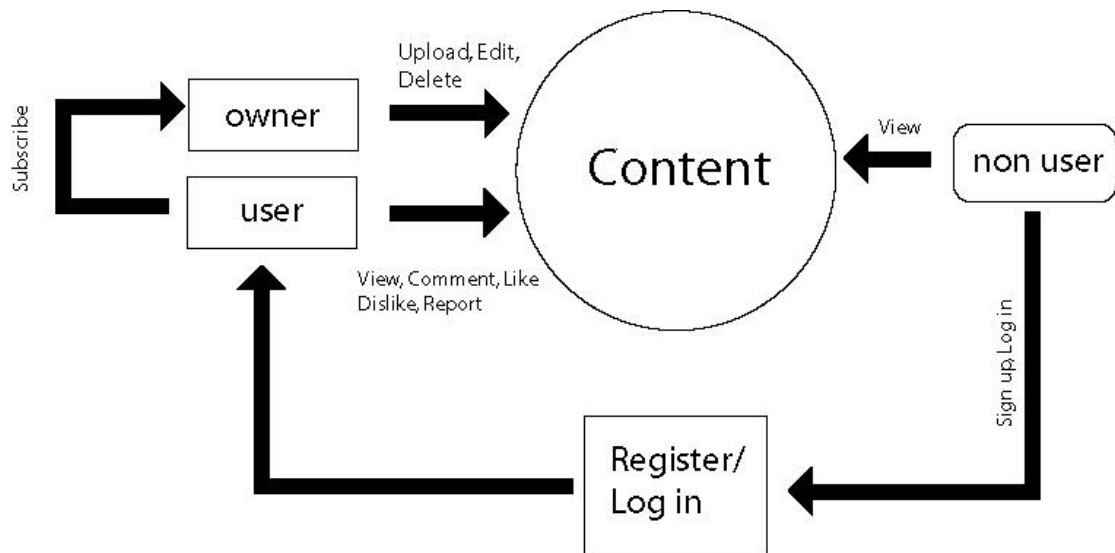
ภาพที่ 4.5 แสดงโครงสร้างส่วนต่างๆ ในหน้าเว็บไซต์ยูทูป

ในส่วนโครงสร้างต่างๆ ของยูทูปนั้น สามารถแบ่งเป็นส่วนต่างๆ ดังนี้

1. ส่วนของเมนูเนวิเกเตอร์ ที่เชื่อมต่อไปยังหน้าต่างๆ เช่น watch history ช่อง หรือผู้ที่เราติดตาม จนถึงส่วนจัดการบัญชีผู้ใช้
2. ส่วนของเครื่องมือที่ช่วยในการค้นหา
3. ส่วนของรายชื่อวิดีโอของผู้ที่เราติดตาม และวิดีโอที่แนะนำ
4. ส่วนของการอัปโหลด (upload) วิดีโอ

การออกแบบ

ส่วนประกอบของยูทูป ส่วนใหญ่แล้วจะเป็นสีแดงซึ่งที่มาจากโลโก้ และมีการใช้พื้นหลังสีขาวที่จะทำให้เห็นตัวอักษรชัดเจนและดูสะอาด วางส่วนเนื้อหาไว้ตรงกลางของจอ และจัดส่วนของเนวิเกเตอร์ไว้ที่ด้านซ้ายมือ และมีการออกแบบกราฟิกที่ดูเรียบง่าย



ภาพที่ 4.6 แสดงโครงสร้างการเข้าถึงข้อมูลผู้ใช้ในระดับต่างๆ ของยูทูป

จากภาพ แสดงโครงสร้างของการเข้าถึงข้อมูลผู้ใช้ในระดับต่างๆ การเข้าถึงเว็บไซต์นั้นแบ่งออกได้เป็น 3 ระดับคือ

1. ผู้ที่ไม่ได้เป็นสมาชิกของเว็บไซต์ สามารถดูวิดีโอที่ต้องการได้ แต่จะไม่สามารถกดถูกใจ ไม่ถูกใจ แสดงความเห็นได้
2. ผู้ที่เป็นสมาชิกและลงชื่อเข้าใช้ สามารถอัปโหลดวิดีโอรวมถึงแก้ไข และลบวิดีโอได้
3. ผู้ที่เป็นสมาชิกและลงชื่อเข้าใช้ สามารถดูวิดีโอ แสดงความคิดเห็น กดถูกใจ ไม่ถูกใจ วิดีโออื่นๆ หรือรายงานว่าวิดีโออื่นๆ ไม่เหมาะสมได้ นอกจากนี้ ผู้ใช้ในระดับนี้ยังสามารถติดตามผู้ใช้คนอื่นๆ ได้อีกด้วย

จุดเด่นของ ยูทูป

จากการวิเคราะห์สามารถสรุปจุดเด่นต่างๆ ที่ทำให้ยูทูปเป็นเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ที่ได้รับความนิยมได้ดังนี้

- จำนวนผู้เข้าชมวิดีโอ จำนวนผู้เข้าชมวิดีโอสามารถบ่งบอกได้ถึงความนิยมของ วิดีโออื่นๆ และสามารถดึงดูดให้ผู้ใช้คนอื่นๆ เข้ามาดูได้อีกด้วย
- ระบบการติดตาม (Subscribe) ทำให้สามารถติดตามวิดีโอใหม่ๆ ของบุคคลที่ต้องการได้
- เนื้อหาจุดเด่นของยูทูป คือ การแชร์วิดีโอ ไม่ว่าใครก็สามารถอัปโหลดวิดีโอ และแบ่งปันให้กับคนอื่นๆ ได้จุดนี้ทำให้วิดีโอในยูทูป มีมากมายและหลากหลายประเภท

- ระบบ Embed วิดีโอในยูทูปสามารถฝังไปยังเว็บไซต์อื่นได้ จึงทำให้เว็บไซต์ต่างๆ นำวิดีโอในยูทูปไปเผยแพร่ไว้ในเว็บไซต์ของตนเอง

3. พันทิปดอทคอม (Pantip.com)



ภาพที่ 4.7 แสดงหน้าเว็บไซต์พันทิปดอทคอม Pantip.com (บันทึกข้อมูล วันที่ 31 มีนาคม 2558)

พันทิปดอทคอม (Pantip.com) เป็นเว็บไซต์ไทยที่ให้บริการเว็บบอร์ดที่มีชื่อเสียง และเป็นที่ยอมรับแห่งหนึ่ง มีห้องสนทนาครอบคลุมแทบทุกหัวข้อตั้งแต่เรื่อง คอมพิวเตอร์ เทคโนโลยี อิเล็กทรอนิกส์ วิทยาศาสตร์ การเมือง ความรู้ กีฬา บันเทิง พันทิปถือเป็นเว็บไซต์รุ่นแรก ๆ ของประเทศไทยที่ประสบความสำเร็จ และยังคงดำเนินการมาจนทุกวันนี้ โดยแรกเริ่มเพื่อจุดประสงค์ในการทำหนังสือแม็กกาซีนคอมพิวเตอร์ออนไลน์ โดยนำชื่อมาจากห้างพันธุ์ทิพย์พลาซ่า ซึ่งเป็นแหล่งรวมการค้าคอมพิวเตอร์ใหญ่ที่สุดในประเทศไทยเพื่อให้ผู้ชมเข้าใจผิดว่าเป็นเว็บไซต์ของทางห้าง แต่ผลตอบรับจากผู้เยี่ยมชมกลับชื่นชอบที่จะใช้กระดานข่าวสาธารณะในการออกความคิดเห็นในด้านต่างๆ มากกว่ารูปแบบแม็กกาซีน จึงทำให้พันทิปดอทคอมเปลี่ยนเป้าหมายทางธุรกิจเป็นการดำเนินงาน

ทางด้านกระดานข่าว และเกี่ยวกับการสะกดเป็น "พันทิป" โดยหารายได้จากการโฆษณาเป็นหลัก และขยายรูปแบบการทำงานเป็นกระดานข่าวเป็นหมวดต่างๆ



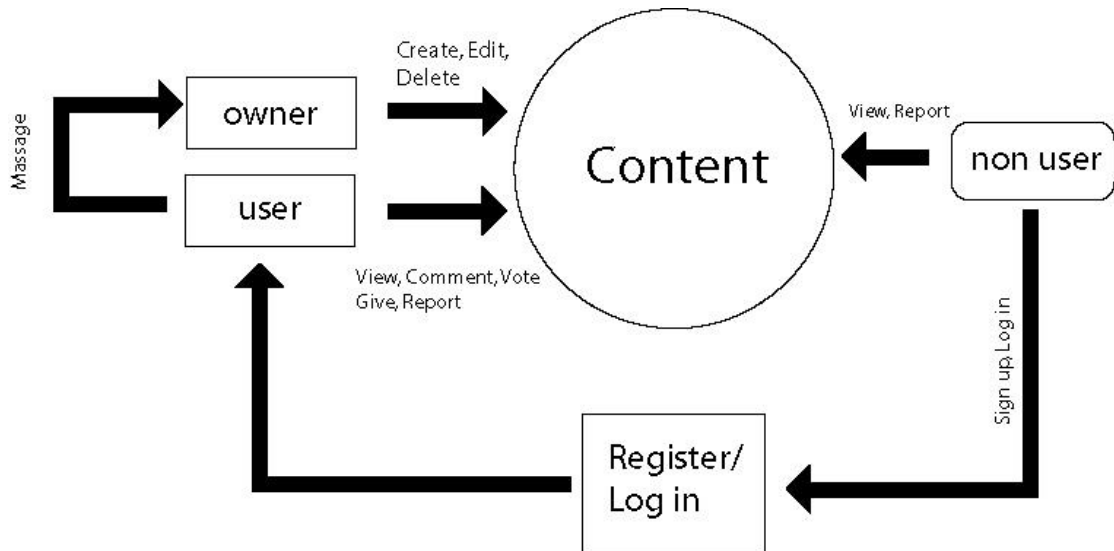
ภาพที่ 4.8 แสดงโครงสร้างส่วนต่างๆ ในหน้าเว็บไซต์พันทิปดอทคอม

ในส่วนโครงสร้างต่างๆ ของเว็บไซต์พันทิปดอทคอมนั้น สามารถแบ่งเป็นส่วนต่างๆ ดังนี้

1. ส่วนของเมนูเนวิเกเตอร์ ที่เชื่อมต่อไปยังหน้าต่างๆ
2. ส่วนของเครื่องมือในการค้นหา ผู้ใช้สามารถค้นหาข้อมูลหรือหัวข้อต่างๆ ได้
3. ส่วนของการสมัครสมาชิกและการลงชื่อเข้าใช้
4. ส่วนของการแสดงข่าวสารของทางเว็บไซต์
5. ส่วนของบริการอื่นๆ ในเครือข่ายของเว็บไซต์
6. ส่วนของห้องเว็บบอร์ดต่างๆ พร้อมตัวอย่างกระทู้ใหม่ๆ

การออกแบบ

ส่วนประกอบของเว็บไซต์จะใช้สีน้ำเงินเป็นสีหลักและสีรองคือสีเหลือง และมีการใช้พื้นหลังเป็นสีน้ำเงินเข้ม ตัวอักษรสีขาว กราฟิกส่วนใหญ่เป็นบล็อกสี่เหลี่ยม มีเนวิเกเตอร์อยู่ด้านบนและเนื้อหาหลักอยู่ด้านล่างตามลงมา



ภาพที่ 4.9 แสดงโครงสร้างการเข้าถึงข้อมูลผู้ใช้ในระดับต่างๆ ของเว็บไซต์พันทิปดอทคอม

เว็บไซต์พันทิปดอทคอมได้มีการจัดระดับของสมาชิก 3 ระดับคือ

1. สมาชิกที่สมัครด้วยหลักฐานบัตรประจำตัวประชาชน
2. สมาชิกที่สมัครด้วยหมายเลขโทรศัพท์
3. สมาชิกที่สมัครด้วยอีเมล (E-mail)

สมาชิกที่สมัครด้วยหมายเลขโทรศัพท์และอีเมล จะถูกจำกัดไม่ให้สามารถเข้าเว็บบอร์ดในบางห้องได้ และไม่สามารถให้คะแนนในกระทู้ต่างๆ ได้

จากภาพ แสดงโครงสร้างของการเข้าถึงข้อมูลผู้ใช้ในระดับต่างๆ การเข้าถึงเว็บไซตนั้นแบ่งออกได้เป็น 3 ระดับคือ

1. ผู้ใช้ที่ไม่ได้สมัครสมาชิกหรือไม่ได้ลงชื่อเข้าใช้งาน ผู้ใช้ในระดับนี้จะสามารถเข้าถึงเนื้อหา ข้อมูล รวมถึงสามารถรายงานความไม่เหมาะสมได้ แต่ไม่สามารถแสดงความคิดเห็นและให้คะแนนกระทู้
2. ผู้ที่ลงชื่อเข้าใช้งาน และเป็นเจ้าของเนื้อหา ผู้ใช้ในระดับนี้สามารถตั้งกระทู้รวมถึงแก้ไข และลบกระทู้เหล่านั้นได้

3. ผู้ใช้ที่สมัครสมาชิกและลงชื่อเข้าใช้งานคนอื่นๆ ผู้ใช้ในระดับนี้สามารถดูกระทู้ แสดงความคิดเห็น ให้คะแนนกระทู้ หรือรายงานว่ากระทู้นั้นๆ ไม่เหมาะสมได้ นอกจากนั้นผู้ใช้ในระดับนี้ยังสามารถส่งข้อความไปยังผู้ใช้คนอื่นๆ ได้อีกด้วย

จุดเด่นของพื้นที่ปดอทคอม

จากการวิเคราะห์สามารถสรุปจุดเด่นต่างๆ ที่ทำให้เว็บไซต์พื้นที่ปดอทคอมเป็นเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ที่ได้รับความนิยมได้ดังนี้

- เว็บไซต์พื้นที่ปดอทคอมมีเนื้อหาที่หลากหลาย แต่ก็ได้มีการแบ่งเนื้อหาออกเป็นห้องต่างๆ ตามหมวดหมู่ ผู้ใช้สามารถตั้งกระทู้ถาม – ตอบ ได้ตามความสนใจ
- ระบบการให้คะแนนผู้ใช้ (Give) พื้นที่ปดอทคอมมีระบบการให้คะแนน โดยผู้ใช้สามารถให้คะแนนผู้ใช้คนอื่นๆ ได้ หากผู้ใช้นั้นตั้งกระทู้หรือตอบคำถามได้ดี โดยคะแนนเหล่านี้สามารถแลกเปลี่ยนของรางวัลต่างๆ ได้

เว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลและแผนที่เกี่ยวกับเส้นทางจักรยาน

ในการวิเคราะห์เว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับเส้นทางจักรยาน จะเน้นไปส่วนของโครงสร้างต่างๆ ของเว็บไซต์ โครงสร้างการออกแบบ ข้อมูล และการประยุกต์ใช้ จุดเด่น และจุดด้อย

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright © by Chiang Mai University
All rights reserved

1. www.everytrail.com

The screenshot displays the EveryTrail website interface. At the top, there is a navigation bar with links for HOME, EXPLORE, MOBILE APPS, CREATE TRIP, and MY EVERYTRAIL, along with a search bar and a GO button. Below the navigation bar, the main content area features a trail guide for "Green Mountain (a.k.a. William F. Hayden Park) Mountain Bike Guide". The guide includes a title, a brief description, and a "Download to Phone - free" button. On the left side, there are sections for "Related Pages" and "Nearby Guides". The main content area also includes a "Trail Stats" section, "Directions", "Description", and "Points of Interest". A map on the right side shows the trail route. The website is in Thai, with the title and some text in Thai characters.

EveryTrail

HOME | EXPLORE | MOBILE APPS | CREATE TRIP | MY EVERYTRAIL

Search GO

(Update Current Location) Create Trip Create Guide Login | Signup

Lakewood, Colorado, United States

Green Mountain (a.k.a. William F. Hayden Park) Mountain Bike Guide

Fun, intermediate mountain bike ride about 20 minutes west of Denver, near Lakewood, Colorado.

Download to Phone - free
How does this work?

Related Pages:

- Hiking in Colorado
- Hiking in Denver, Colorado
- Hiking in Golden, Colorado

Nearby Guides

- Apex Mountain Bike Ride
- Green Mountain Open Space
- Lair O' the Bear Mountain Bike
- Mount Falcon Mountain Bike Ride
- Chimney Gulch/Lookout Mountain Trail

Viewed 40609 times (0 votes)

Difficulty: Moderate
Length: 7.8 miles / 12.6 km
Duration: 1-3 hours
Family Friendly • Dog Friendly

Download to Phone View Large Map View Photos

Overview: This is an easy to intermediate trail about 20 minutes west of Denver.

Directions: Take I-70 West from Denver for about 9 miles to C470-East exit (exit 260). Go about 2 miles on C470 East and take the Alameda Parkway exit. Turn right onto Alameda Parkway, then take your first right onto Rooney Road. Go about 1.5 miles and the trail head parking lot will be on your right.

Description: This trail is fairly easy with a good climb and intermediate descents. This is an easy to intermediate level ride.

Trail Stats
Length of trail: 7.8 miles
Total elevation gain: about 1000 feet

Tips: Keep in mind that the ride described is only one way to enjoy Green Mountain. Feel free to explore the different trails in different combinations. The trails are all a little different.

Green Mountain gets a lot of sunshine, so this is one of the first trails that can be ridden in early spring, after the snow melts.

ถูกใจ 5 คนถูกใจสิ่งนี้ เป็นคนแรกจากเพื่อนของคุณ Tweet 1

Points of Interest

Parking Lot off of Rooney Road map

From the parking lot, head southeast and cross over the bridge that goes over Highway C-470.

Have an iPhone or Android?

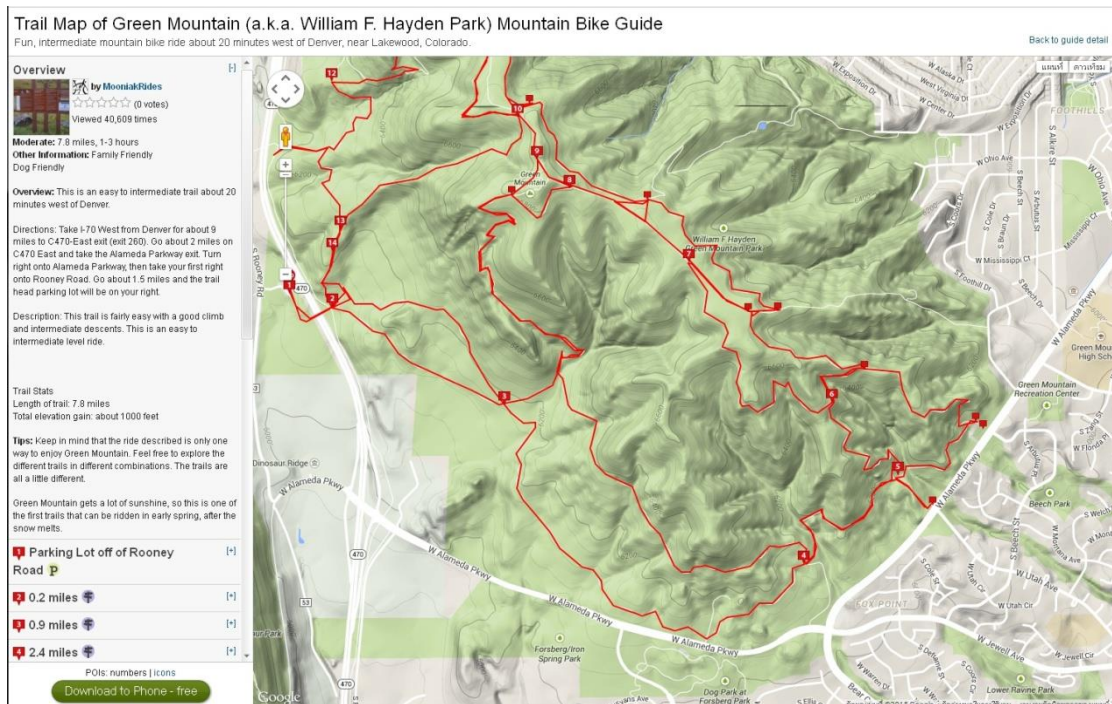
- Map your route while you move
- Add trip photos to your map instantly
- Share trips right from your phone
- Find and follow trips from other travelers

Available For:
iPhone | Android

About the Author

ภาพที่ 4.10 แสดงหน้าเว็บไซต์ www.everytrail.com (บันทึกข้อมูล วันที่ 31 มีนาคม 2558)

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved



ภาพที่ 4.11 แสดงรายละเอียดการให้ข้อมูลแผนที่เส้นทางจักรยานภายในเว็บไซต์

www.everytrail.com

(บันทึกข้อมูล วันที่ 31 มีนาคม 2558)

www.everytrail.com เป็นเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับแผนที่เส้นทางในการท่องเที่ยว โดยการใช้จักรยานในการท่องเที่ยว ภายในเว็บไซต์ประกอบไปด้วยส่วนต่างๆ ดังนี้

1. หน้าแรกจะเป็นส่วนที่แสดงรายละเอียดของแต่ละเส้นทางที่เว็บไซต์ได้กำหนดเอง และมีผู้ใช้อื่นนำข้อมูลมาแลกเปลี่ยน
2. ส่วนของการค้นหาข้อมูลต่างๆ ที่ผู้ใช้สนใจ โดยการ Search ในแถบเครื่องมือ
3. ส่วนของการเลือกส่งข้อมูลไปยังระบบของโทรศัพท์มือถือ
4. ส่วนของการสร้างข้อมูลใหม่ขึ้นมา เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลเส้นทางจักรยาน
5. กระบวนการที่สามารถตั้งเพื่อแลกเปลี่ยนถามตอบข้อมูล

ข้อมูลและรายละเอียดภายในเว็บ

1. Overview ข้อมูลโดยรวมของเส้นทาง
2. Moderate ระยะเส้นทางและเวลาโดยรวม
3. Other information ข้อมูลอื่นของเส้นทาง
4. Google Maps แจ้งบอกพิกัดและเส้นทางในการเดินทาง

เครื่องมือสังคมออนไลน์ (Social media tools)

- ปุ่มแบ่งปันไปยัง Facebook Twitter
- แสดงความเห็น (comment)
- มีการใช้คะแนนโหวต

การออกแบบ

ส่วนประกอบของเว็บไซต์จะใช้สีขาวยังสีพื้นหลัก รองลงมาเป็นสีน้ำเงินและเงิน ตามรูปแบบของโลโก้เว็บไซต์ มีการใช้สีเทาในการทำลึอกสีเหลี่ยมเพื่อแสดงข้อมูลต่างๆ การจัดวางข้อมูลจะอยู่ทางด้านซ้ายใช้ตัวอักษรสีดำเพื่อที่จะง่ายในการอ่าน ส่วนของแผนที่ใช้ระบบของ Google maps ในการชี้จุดพิกัดและเส้นทาง

จุดเด่น

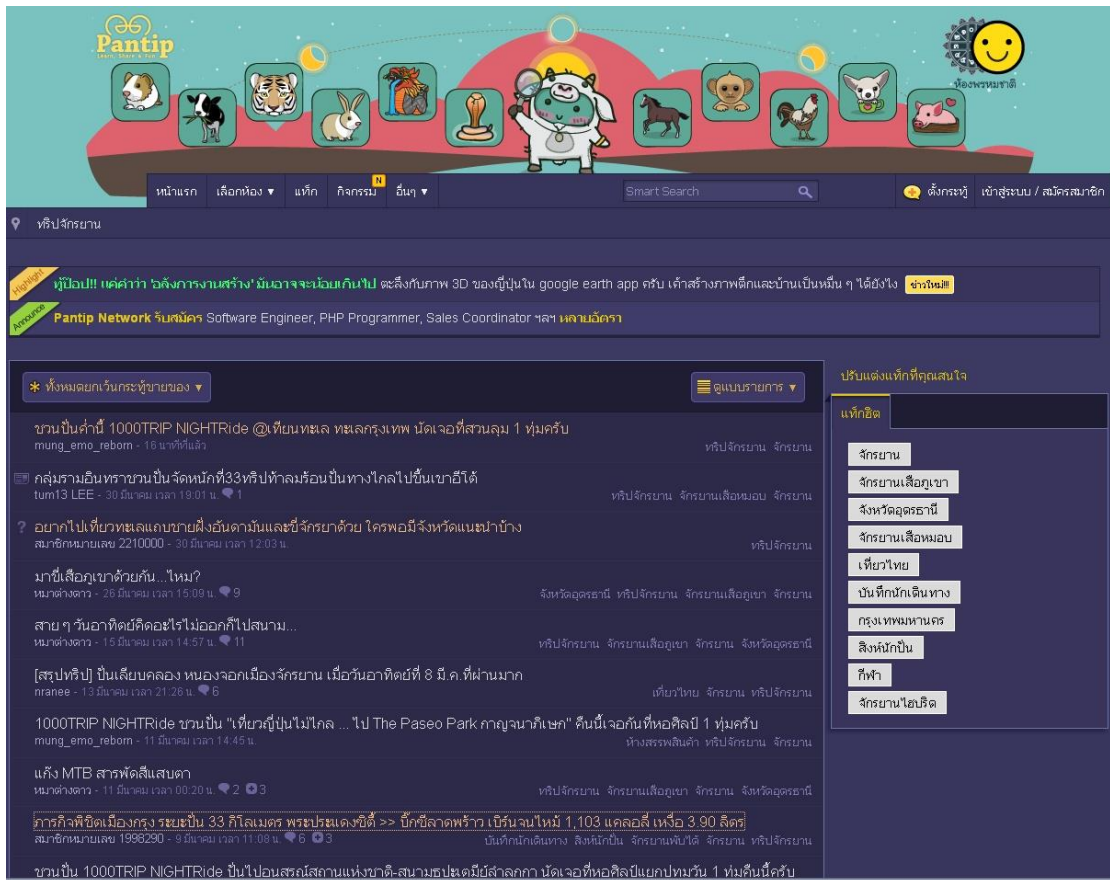
- มีการออกแบบที่ดูเรียบง่ายจึงสามารถเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการได้สะดวกรวดเร็ว
- มีการจัดอันดับของข้อมูลที่ได้รับคามนิยม

จุดด้อย

- การวางจุดพิกัดของเส้นทางดูแล้วเข้าใจได้ยาก
- มีรูปภาพประกอบในการเลือกเส้นทางไม่มากเท่าที่ควร

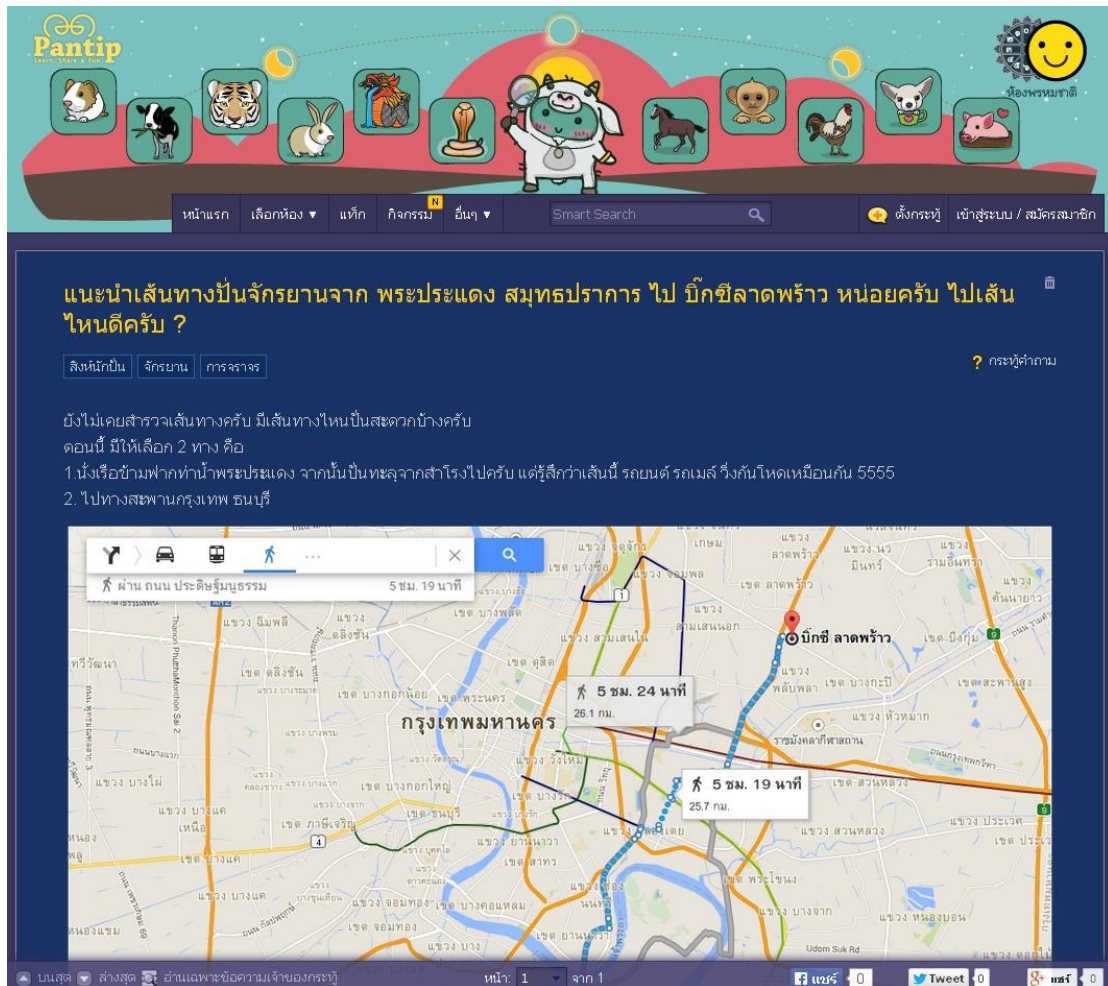
ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

2. พันทิปดอทคอม ห้อง ทริปจักรยาน



ภาพที่ 4.12 แสดงหน้าเว็บไซต์พันทิปดอทคอม ห้องทริปจักรยาน <http://pantip.com/tag/>

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved



ภาพที่ 4.13 แสดงรายละเอียดของการแลกเปลี่ยนเส้นทางปั่นจักรยานในห้อง ทริปจักรยานของเว็บไซต์พันทิปดอทคอม (บันทึกข้อมูล วันที่ 1 เมษายน 2558)

ห้องทริปจักรยานให้เว็บบอร์ดของเว็บไซต์พันทิปดอทคอม จะมีการพูดคุยเกี่ยวกับเส้นทางในการปั่นจักรยานตามเส้นทางต่างๆ ที่สมาชิกได้ถ่ายทอดประสบการณ์ที่ใช้เส้นทางนั้นๆ และสามารถเลือกรูปแบบของกระทู้ได้ดังนี้ กระทู้คำถาม กระทู้สนทนา กระทู้โพส กระทู้รีวิว กระทู้ข่าว และกระทู้ขายของ และยังสามารถเลือกดูตามประเภทของจักรยานได้อีกด้วย ในหน้าหลักของเว็บไซต์พันทิปดอทคอม ห้องทริปจักรยาน ประกอบไปด้วยส่วนต่างๆ ดังนี้

1. กระทู้แนะนำโดยสมาชิก เป็นกระทู้ที่สมาชิกโหวตให้คะแนนมากที่สุดจำนวน 10 กระทู้
2. เครื่องมือค้นหา ผู้ใช้สามารถค้นหากระทู้ที่ต้องการได้จากส่วนนี้
3. ส่วนการจัดการข้อมูลสมาชิก
4. ข่าวสารและกิจกรรมจากทางเว็บไซต์

5. ตัวเลือกการแสดงประเภทกระทู้
6. กระทู้ต่าง ๆ เรียงลำดับตามเวลาล่าสุด
7. โฆษณา

ข้อมูลและรายละเอียดภายในเว็บ

- | | |
|----------------------------|--------------------------------|
| 1. หัวข้อกระทู้ | 6. เวลาที่โพสต์กระทู้ |
| 2. ชื่อและข้อมูลของเส้นทาง | 7. ชื่อผู้รีวิว |
| 3. ประเภทของจักรยาน | 8. พิกัดบนแผนที่ (Google Maps) |
| 4. ระดับความพึงพอใจ | 9. แสดงความคิดเห็น |
| 5. จำนวนคนโหวต | 10. การให้คะแนนผู้ใช้ |

เครื่องมือสังคมออนไลน์ (Social media tools)

- แสดงความคิดเห็น (comment)
- ปุ่มกดถูกใจของ เฟซบุ๊ก (Facebook like-button)
- ปุ่มแบ่งปันไปยังทวิตเตอร์ (Twitter share)
- โหวตกระทู้
- ให้คะแนนผู้ใช้

การออกแบบ

ส่วนประกอบของเว็บไซต์จะใช้สีน้ำเงินเป็นสีหลัก สีรองคือ สีเหลือง และใช้พื้นหลังเป็นสีน้ำเงินเข้ม ตัวอักษรสีขาว กราฟิกส่วนใหญ่เป็นบล็อกสี่เหลี่ยม มีเนวิเกเตอร์อยู่ด้านบนและเนื้อหาหลักอยู่ด้านล่างตามลงมา

จุดเด่น

- เว็บไซต์พันทิปดอทคอมมีเนื้อหาที่หลากหลาย แต่ก็ได้มีการแบ่งเนื้อหานั้นเป็นห้องต่างๆ ตามหมวดหมู่ผู้ใช้สามารถตั้งกระทู้ถาม – ตอบ ได้ตามความสนใจ
- ระบบการให้คะแนนผู้ใช้ (Give) พันทิปดอทคอมมีระบบการให้คะแนน โดยผู้ใช้สามารถให้คะแนนผู้ใช้คนอื่นๆ ได้ หากผู้ใช้คนนั้นตั้งกระทู้หรือตอบคำถามได้ดี โดยคะแนนเหล่านี้สามารถแลกเปลี่ยนของรางวัลต่างๆ ได้

3. www.cmcycling.org



ภาพที่ 4.14 แสดงหน้าเว็บไซต์ www.cmcycling.org (บันทึกข้อมูล วันที่ 1 เมษายน 2558)

Cmcycling หรือ เครือข่ายชมรมจักรยานเชียงใหม่ เป็นเว็บไซต์ที่พูดถึงการณรงค์เชิญชวนให้ชาวเชียงใหม่เห็นคุณค่าของการใช้รถจักรยานและหันมาใช้จักรยานกัน มีข่าวสาร บทความ และกิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวกับจักรยานในจังหวัดเชียงใหม่ โดยหน้าหลักของเว็บไซต์จะประกอบไปด้วยส่วนต่างๆ ดังนี้

1. หน้าเว็บไซต์หลัก
2. ประวัติ
3. ภาพกิจกรรม
4. วีดีโอกิจกรรม
5. บทความ
6. ติดต่อทางเว็บไซต์

ข้อมูลรายละเอียดของเว็บไซต์ www.cmcycling.org

1. บทความที่น่าสนใจ
2. ข่าวสารจักรยาน
3. ข่าวสารจากชมรมจักรยานเชียงใหม่
4. ภาพกิจกรรมชมรมฯ และวิดีโอ
5. เรื่องราวเมืองเชียงใหม่
6. เอกสารเผยแพร่
7. แผนผังเว็บไซต์
8. Login Form
9. ค้นหาข้อมูล

เครื่องมือสังคมออนไลน์ (Social media tools)

1. ปุ่มกดถูกใจของ เฟซบุ๊ก (Facebook like-button)
2. ตั้งกระทู้ในการถามตอบและแลกเปลี่ยนข้อมูล

การออกแบบ

ส่วนประกอบของเว็บไซต์จะใช้พื้นหลังเป็นสีขาวซึ่งดูเรียบง่าย และใช้สีฟ้าในส่วนของแต่ละเครื่องมือต่างๆ ตัวอักษรที่ใช้จะเป็นสีน้ำเงินอ่อนที่อ่านแล้วรู้สึกสบายตา ง่ายต่อการอ่าน

จุดเด่น

1. มีข้อมูลเนื้อหาที่หลากหลายและได้มีการแบ่งเนื้อหาข้อมูลเป็นหมวดหมู่ในบางส่วน
2. มีภาพประกอบข้อมูลและเนื้อหาต่างๆ ซึ่งทำให้เข้าใจเนื้อหาข้อมูลนั้นได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

Copyright © by Chiang Mai University
All rights reserved

ข้อมูลทางประชากรทั่วไป

ตารางที่ 4.1 แสดงจำนวนกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	34	78
หญิง	16	32
รวม	50	100

จากตารางที่ 4.1 แสดงจำนวนกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศ กลุ่มตัวอย่างมีจำนวนเพศชาย จำนวน 34 คน คิดเป็น ร้อยละ 78 และเพศหญิงจำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 32

ตารางที่ 4.2 แสดงจำนวนของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามช่วงอายุ

อายุ	จำนวน	ร้อยละ
15 - 20 ปี	1	2
21 - 25 ปี	18	36
26 - 35 ปี	25	50
36 - 45 ปี	6	12
46 - 50 ปี	0	0
51 ปีขึ้นไป	0	0
รวม	50	100

จากตารางที่ 4.2 แสดงจำนวนของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามช่วงอายุ กลุ่มตัวอย่างที่มีช่วงอายุระหว่าง 26 - 35 ปี มีจำนวนมากที่สุด จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 50 รองลงมาคือกลุ่มช่วงอายุระหว่าง 21 - 25 ปี คิดเป็นร้อยละ 36

ตารางที่ 4.3 แสดงจำนวนของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามการศึกษา

การศึกษา	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่ามัธยมปลาย	0	0
ระดับมัธยมปลาย/ปวช. หรือเทียบเท่า	1	2
อนุปริญญา/ปวส.	0	0
ปริญญาตรีหรือเทียบเท่า	40	80
ปริญญาโทหรือสูงกว่า	9	18
รวม	50	100

จากตารางที่ 4.3 แสดงจำนวนของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามการศึกษา กลุ่มที่มีจำนวนมากที่สุด คือ กลุ่มปริญญาตรีหรือเทียบเท่า จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 80 รองลงมาคือกลุ่ม ปริญญาโทหรือสูงกว่า จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 18

ตารางที่ 4.4 แสดงจำนวนกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอาชีพ

อาชีพ	จำนวน	ร้อยละ
นักเรียน/นักศึกษา	19	28
ข้าราชการ	2	4
พนักงานรัฐวิสาหกิจ	3	6
พนักงานบริษัทเอกชน	12	18
เจ้าของกิจการ/ธุรกิจส่วนตัว	14	24
อื่นๆ	0	0
รวม	50	100

จากตารางที่ 4.4 แสดงจำนวนกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอาชีพ กลุ่มที่มีจำนวนมากที่สุด คือ กลุ่มนักเรียน/นักศึกษา จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 28 รองลงมาคือกลุ่มเจ้าของกิจการ/ธุรกิจส่วนตัว จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 24

ตารางที่ 4.5 แสดงจำนวนกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามรายได้/เงินเดือน

รายได้/เงินเดือน	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่าหรือเท่ากับ 5,000 บาท	0	0
5,001 – 10,000 บาท	4	8
10,001 – 20,000 บาท	34	68
20,001 – 30,000 บาท	9	18
30,001 – 40,000 บาท	3	6
40,001 – 50,000 บาท	0	0
มากกว่า 50,000 บาท	0	0
รวม	50	100

จากตารางที่ 4.5 จำนวนกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามรายได้/เงินเดือน กลุ่มที่มีจำนวนมากที่สุด คือ กลุ่มที่มีรายได้ระหว่าง 10,001 – 20,000 บาท จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 68 รองลงมาคือกลุ่มที่มีรายได้ระหว่าง 20,001 – 30,000 บาท จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 18

ตารางที่ 4.6 แสดงจำนวนกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต

ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต	จำนวน	ร้อยละ
เป็นประจำทุกวัน	49	98
ใช้อยู่ประจำแต่ไม่ทุกวัน สัปดาห์ละ 4 -6 วัน	1	2
ใช้เมื่อจำเป็น สัปดาห์ละ 1 – 3 วัน	0	0
รวม	50	100

จากตารางที่ 4.6 แสดงจำนวนกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต กลุ่มที่มีจำนวนมากที่สุดคือ กลุ่มที่ใช้เป็นประจำทุกวัน จำนวน 49 คน คิดเป็นร้อยละ 98 รองลงมาคือ กลุ่มใช้อยู่ประจำแต่ไม่ทุกวัน สัปดาห์ละ 4 -6 วัน จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 2

ตารางที่ 4.7 แสดงจำนวนของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต

อุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต	จำนวน	ร้อยละ
คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ	6	6.31
โน้ตบุ๊ก	30	31.57
แท็บเล็ต	9	9.47
สมาร์ทโฟน	50	52.63

จากตารางที่ 4.7 แสดงจำนวนของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต กลุ่มที่มีจำนวนมากที่สุดคือ สมาร์ทโฟน จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 52.63 รองลงมาคือ โน้ตบุ๊ก จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 31.57

ตารางที่ 4.8 แสดงจำนวนของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามประเภทของสมาร์ทโฟนที่ใช้อยู่

ประเภทของสมาร์ทโฟนที่ใช้อยู่	จำนวน	ร้อยละ
IOS	27	54
Android	23	46
Windows Phone	0	0
รวม	50	100

จากตารางที่ 4.8 แสดงจำนวนของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามประเภทของสมาร์ทโฟนที่ใช้อยู่ กลุ่มตัวอย่างจะใช้ IOS มากที่สุด จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 54 รองลงมาคือ Android จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 46

ข้อมูลพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์

ตารางที่ 4.9 แสดงจำนวนของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ที่ท่านใช้อยู่เป็นประจำ

เว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ที่ท่านใช้อยู่เป็นประจำ	จำนวน	ร้อยละ
Youtube	41	27.33
Facebook	49	32.66
Pantip	39	26
Sanook	9	6
cm108	12	8
อื่นๆ	0	0

จากตารางที่ 4.9 แสดงจำนวนของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ที่ท่านใช้อยู่เป็นประจำ เว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ที่กลุ่มตัวอย่างใช้มากที่สุดคือ Facebook จำนวน 49 คน คิดเป็นร้อยละ 32.66 รองลงมาคือ Youtube Facebook จำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 27.33

ตารางที่ 4.10 แสดงจำนวนของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามวัตถุประสงค์ในการใช้เว็บไซต์ชุมชนออนไลน์

วัตถุประสงค์ในการใช้เว็บไซต์ชุมชนออนไลน์	น้อย	ปานกลาง	มาก	ค่าเฉลี่ย
เพื่อค้นหาข้อมูล	9	6	11	3.15
เพื่อความบันเทิง	6	6	5	2.88
เพื่อติดตามข่าวสาร	9	13	7	2.86
เพื่อติดต่อสื่อสารกับเพื่อน	12	10	24	3.52
เพื่อแสดงความคิดเห็นในด้านต่างๆ	6	10	3	2.83
เพื่อสอบถามข้อมูล	5	3	0	1.75
เพื่อแบ่งปันความรู้/ข้อมูลข่าวสาร	3	2	0	1.80
อื่นๆ	0	0	0	0

จากตารางที่ 4.10 จำนวนของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามวัตถุประสงค์ในการใช้เว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ พบว่า กลุ่มตัวอย่าง เลือกใช้เพื่อติดต่อสื่อสารกับเพื่อน มากที่สุด รองลงมาคือ เพื่อค้นหาข้อมูล และเพื่อความบันเทิง ตามลำดับ

ตารางที่ 4.11 แสดงจำนวนของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกใช้บริการเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน

ปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกใช้บริการเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน	น้อย	ปานกลาง	มาก	ค่าเฉลี่ย
รูปแบบเว็บไซต์สวยงาม	11	6	3	2.2
ใช้งานง่าย	10	8	25	3.69
เนื้อหาที่ตรงกับความสนใจ	8	14	4	2.69
กลุ่มเพื่อนและสังคมในเว็บไซต์	8	11	17	3.5
มีข้อมูลอัปเดตอยู่เสมอ	9	7	1	2.05
มีรูปแบบแปลกใหม่ น่าสนใจ	2	4	0	2.33
ออกแบบเว็บไซต์แสดงผลได้ดีกับทุกอุปกรณ์ เช่น อุปกรณ์พกพามือถือ	2	0	0	1.0
อื่นๆ	0	0	0	0

จากตารางที่ 4.11 จำนวนของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกใช้บริการเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน พบว่ากลุ่มตัวอย่างเลือกการใช้งานง่าย มากที่สุด รองลงมาคือ กลุ่มเพื่อนและสังคมในเว็บไซต์ และเนื้อหาที่ตรงกับความสนใจ ตามลำดับ

ข้อมูลด้านพฤติกรรมกาท่องเที่ยว

ตารางที่ 4.12 แสดงจำนวนของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามประเภทการท่องเที่ยวที่ท่านชอบ

ประเภทการท่องเที่ยวที่ท่านชอบ	น้อย	ปานกลาง	มาก	ค่าเฉลี่ย
แหล่งท่องเที่ยวเชิงนิเวศ เช่น ชมสัตว์ป่า นก หิ่งห้อย เป็นต้น	2	1	17	4.5
แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ เช่น ภูเขา ทะเล แม่น้ำ เป็นต้น	4	12	2	2.77
แหล่งท่องเที่ยวทางศิลปะวิทยาการ เช่น พิพิธภัณฑ์เฉพาะทาง เป็นต้น	5	16	14	3.51
แหล่งท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการ เช่น สวนสัตว์ สวนสาธารณะ เป็นต้น	16	2	2	1.6
แหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ เช่น โบราณสถาน วัด เมืองเก่า เป็นต้น	12	11	5	2.5
แหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม เช่น วิถีชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คน เป็นต้น	11	8	10	2.93

จากตารางที่ 4.12 จำนวนของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามประเภทการท่องเที่ยวที่ท่านชอบ พบว่ากลุ่มตัวอย่าง ชอบท่องเที่ยวแหล่งท่องเที่ยวเชิงนิเวศ มากที่สุด รองลงมาคือ แหล่งท่องเที่ยวทางศิลปะวิทยาการ และแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ ตามลำดับ

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright © by Chiang Mai University
All rights reserved

ตารางที่ 4.13 แสดงจำนวนของกลุ่มตัวอย่าง ถ้าต้องใช้จักรยานในการท่องเที่ยว ท่านคิดว่าจักรยาน
เหมาะสมเป็นพาหนะสำหรับแหล่งท่องเที่ยว

ถ้าต้องใช้จักรยานในการท่องเที่ยว ท่านคิดว่า จักรยานเหมาะสมเป็นพาหนะสำหรับแหล่งท่องเที่ยว	น้อย	ปานกลาง	มาก	ค่าเฉลี่ย
แหล่งท่องเที่ยวเชิงนิเวศ เช่น ชมสัตว์ป่า นก หิ่งห้อย เป็นต้น	0	0	2	0.5
แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ เช่น ภูเขา ทะเล แม่น้ำ เป็นต้น	2	3	2	0.33
แหล่งท่องเที่ยวทางศิลปะวิทยาการ เช่น พิพิธภัณฑ์เฉพาะทาง เป็นต้น	7	13	19	3.61
แหล่งท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการ เช่น สวนสัตว์ สวนสาธารณะ เป็นต้น	7	5	6	2.88
แหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ เช่น โบราณสถาน วัด เมืองเก่า เป็นต้น	17	16	10	2.67
แหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม เช่น วิถีชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คน เป็นต้น	17	13	11	2.70

จากตารางที่ 4.13 จำนวนของกลุ่มตัวอย่าง ถ้าต้องใช้จักรยานในการท่องเที่ยว ท่านคิดว่าจักรยาน
เหมาะสมเป็นพาหนะสำหรับแหล่งท่องเที่ยว พบว่ากลุ่มตัวอย่าง ชอบท่องเที่ยว แหล่งท่องเที่ยวทางศิลปะ
วิทยาการ มากที่สุด รองลงมาคือ แหล่งท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการ และ แหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม
ตามลำดับ

ตารางที่ 4.14 แสดงจำนวนของกลุ่มตัวอย่าง ถ้าท่านท่องเที่ยวโดยใช้จักรยานเป็นพาหนะ จะท่องเที่ยวในโอกาสใด

ท่านท่องเที่ยวโดยใช้จักรยานเป็นพาหนะ จะท่องเที่ยวในโอกาสใด	น้อย	ปานกลาง	มาก	ค่าเฉลี่ย
วันหยุดสุดสัปดาห์	5	22	23	3.72
ลาหยุดงาน/เรียน	36	9	5	1.75
เวลาว่าง	7	19	22	3.62
วันหยุดปิดภาคเรียน	2	0	0	1.0

จากตารางที่ 4.14 จำนวนของกลุ่มตัวอย่าง ถ้าท่านท่องเที่ยวโดยใช้จักรยานเป็นพาหนะ จะท่องเที่ยวในโอกาสใด ช่วงเวลาที่กลุ่มตัวอย่างเลือกมากที่สุดคือ ช่วงวันหยุดสุดสัปดาห์ รองลงมาคือ เวลาว่าง และ ลาหยุดงาน/เรียน ตามลำดับ

ตารางที่ 4.15 แสดงจำนวนของกลุ่มตัวอย่าง ถ้าเป็นการปั่นจักรยานท่องเที่ยวใน 1 วัน จะเลือกปั่นช่วงเวลาใด

ถ้าเป็นการปั่นจักรยานท่องเที่ยวใน 1 วัน จะเลือกปั่นช่วงเวลาใด	จำนวน	ร้อยละ
ช่วงเช้า (06.00 – 09.00 น.)	8	16
ช่วงสาย (09.00 – 12.00 น.)	10	20
ช่วงบ่าย (13.00 – 16.00 น.)	11	22
ช่วงเย็น (16.00 – 18.00 น.)	19	38
ช่วงหัวค่ำ (18.00 – 20.00 น.)	2	4
ช่วงดึก (20.00 – 24.00 น.)	0	0
อื่นๆ	0	0
รวม	50	100

จากตารางที่ 4.15 จำนวนของกลุ่มตัวอย่าง ถ้าเป็นการปั่นจักรยานท่องเที่ยวใน 1 วัน จะเลือกปั่นช่วงเวลาใด ช่วงเวลาที่กลุ่มตัวอย่างเลือกมากที่สุดคือ ช่วงเย็น (16.00 – 18.00 น.) รองลงมาคือ ช่วงบ่าย (13.00 – 16.00 น.) และ ช่วงสาย (09.00 – 12.00 น.) ตามลำดับ

ตารางที่ 4.16 แสดงจำนวนของกลุ่มตัวอย่าง ความคาดหวังด้านกายภาพต่อการท่องเที่ยวโดยใช้จักรยานเป็นพาหนะ

ความคาดหวังด้านกายภาพต่อการท่องเที่ยวโดยใช้จักรยานเป็นพาหนะ	จำนวน	ร้อยละ
มีเส้นทางเฉพาะรถจักรยานที่เหมาะสม	45	22.5
มีที่จอดจักรยาน	37	18.5
มีเว็บไซต์ให้ข้อมูล แผนที่	46	23
มีป้ายบอกทาง	4	2
เป็นพื้นที่ที่มีสัญญาณโทรศัพท์	8	4
มีจุดแวะพักสำหรับผู้ปั่นจักรยาน	42	21
มีความร่มรื่น	18	9
อื่นๆ	0	0

จากตารางที่ 4.16 จำนวนของกลุ่มตัวอย่าง ความคาดหวังด้านกายภาพต่อการท่องเที่ยวโดยใช้จักรยานเป็นพาหนะ กลุ่มตัวอย่างคาดหวัง มีเว็บไซต์ให้ข้อมูล แผนที่ มากที่สุด รองลงมาคือ มีเส้นทางเฉพาะรถจักรยานที่เหมาะสม และมีที่จอดจักรยาน ตามลำดับ

ข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการด้านการออกแบบหน้าเว็บไซต์

ตารางที่ 4.17 แสดงจำนวนของกลุ่มตัวอย่าง โทนนีที่ท่านคิดว่าเหมาะสมกับเว็บไซต์

โทนนีที่ท่านคิดว่าเหมาะสมกับเว็บไซต์	จำนวน	ร้อยละ
สีทอง สีดำ ให้ความรู้สึกหรูหรา ทันสมัย มีคุณค่า	6	12
โทนร้อน (เหลือง/ส้ม/แดง/เหลืองส้ม/ส้มแดง/ม่วงแดง) ให้ความรู้สึกสดใส มีจุดเด่นจุดสนใจ	9	18
โทนเย็น (เขียว/น้ำเงิน/ม่วง/เขียวเหลือง/เขียวน้ำเงิน/ม่วงน้ำเงิน) ให้ความรู้สึกสบายตา	27	54
โทนสีธรรมชาติ (เอิร์ธ โทน - Earth Tone)	8	16
อื่นๆ	0	0
รวม	50	100

จากตารางที่ 4.17 จำนวนของกลุ่มตัวอย่าง โทนนีที่ท่านคิดว่าเหมาะสมกับเว็บไซต์ กลุ่มตัวอย่างเลือกสีโทนเย็น (เขียว/น้ำเงิน/ม่วง/เขียวเหลือง/เขียวน้ำเงิน/ม่วงน้ำเงิน) ให้ความรู้สึกสบายตา มากที่สุด

รองลงมาคือ สีโทนร้อน (เหลือง/ส้ม/แดง/เหลืองส้ม/ส้มแดง/ม่วงแดง) ให้ความรู้สึกสดใส มีจุดเด่นจุดสนใจ และ โทนสีธรรมชาติ (เอิร์ธ โทน - Earth Tone) ตามลำดับ

ตารางที่ 4.18 แสดงจำนวนของกลุ่มตัวอย่างรูปแบบกราฟิกที่ท่านคิดว่าเหมาะสมกับเว็บไซต์

รูปแบบกราฟิกที่ท่านคิดว่าเหมาะสมกับเว็บไซต์	จำนวน	ร้อยละ
การใช้รูปทรงแบบเรขาคณิต (Geometry) (สี่เหลี่ยม / สามเหลี่ยม / วงกลม / วงรี / ครึ่งวงกลม) มีความเป็นสากล เป็นทางการ	31	62
การใช้รูปทรงแบบอิสระ (Free Form) ที่ไม่เป็นทางการ	19	38
อื่นๆ	0	0
รวม	50	100

จากตารางที่ 4.18 จำนวนของกลุ่มตัวอย่างรูปแบบกราฟิกที่ท่านคิดว่าเหมาะสมกับเว็บไซต์ รูปแบบที่กลุ่มตัวอย่างเลือกมากที่สุดคือ การใช้รูปทรงแบบเรขาคณิต(Geometry) (สี่เหลี่ยม/สามเหลี่ยม/วงกลม/วงรี/ครึ่งวงกลม) มีความเป็นสากล เป็นทางการ รองลงมาคือ การใช้รูปทรงแบบอิสระ (Free Form) ที่ไม่เป็นทางการ

ตารางที่ 4.19 แสดงจำนวนของกลุ่มตัวอย่างรูปแบบ (Pattern) ของการออกแบบเว็บไซต์ที่ท่านคิดว่าเหมาะสมที่สุด

รูปแบบ (Pattern) ของการออกแบบเว็บไซต์ที่ท่านคิดว่าเหมาะสมที่สุด	น้อย	ปานกลาง	มาก	ค่าเฉลี่ย
การออกแบบที่เน้นความเรียบง่ายแต่ดูมีเสน่ห์เป็นสากล	7	5	20	3.81
การออกแบบที่เน้นจุดสำคัญ โดยการใช้ภาพเพื่อเรียกร้องความสนใจหรือจุดเด่นให้เกิดขึ้น	7	10	19	3.66
การออกแบบที่ให้ความรู้สึกทันสมัย	9	21	7	2.89
การออกแบบที่ให้ความรู้สึกถึงวัฒนธรรม ความเป็นท้องถิ่น	8	10	0	2.11
มีรูปแบบเดียวกันตลอดทั้งเว็บไซต์ทำให้ผู้ใช้จดจำ	19	4	4	1.88

จากตารางที่ 4.19 จำนวนของกลุ่มตัวอย่างรูปแบบ (Pattern) ของการออกแบบเว็บไซต์ที่ท่านคิดว่าเหมาะสมที่สุด รูปแบบที่กลุ่มตัวอย่างเลือกมากที่สุดคือ การออกแบบที่เน้นความเรียบง่ายแต่ดูมีเสน่ห์

เป็นสากล รองลงมาคือ การออกแบบที่เน้นจุดสำคัญ โดยการใช้ภาพเพื่อเรียกร้องความสนใจหรือ จุดเด่นให้เกิดขึ้น และการออกแบบที่ให้ความรู้สึกทันสมัย ตามลำดับ

ตารางที่ 4.20 แสดงจำนวนของกลุ่มตัวอย่างรูปแบบของตัวอักษรที่ท่านคิดว่าเหมาะสมที่สุด

รูปแบบของตัวอักษรที่ท่านคิดว่าเหมาะสมที่สุด	จำนวน	ร้อยละ
ตัวอักษรแบบสมัยใหม่ ไม่มีหัว	9	18
ตัวอักษรแบบสมัยใหม่ มีหัว	31	62
ตัวอักษรแบบไทยร่วมสมัย	10	20
รวม	50	100

จากตารางที่ 4.20 จำนวนของกลุ่มตัวอย่างรูปแบบของตัวอักษรที่ท่านคิดว่าเหมาะสมที่สุด กลุ่มตัวอย่างเลือก ตัวอักษรแบบสมัยใหม่ มีหัว มากที่สุด รองลงมาคือ ตัวอักษรแบบไทยร่วมสมัย และ ตัวอักษรแบบสมัยใหม่ ไม่มีหัว ตามลำดับ

ตารางที่ 4.21 แสดงจำนวนของกลุ่มตัวอย่าง รูปแบบของสื่อต่างๆ (Media) ที่ท่านคิดว่าเหมาะสม

รูปแบบของสื่อต่างๆ (Media) ที่ท่านคิดว่าเหมาะสม	จำนวน	ร้อยละ
ภาพประกอบที่สามารถเข้าใจได้ง่าย	51	68
การใช้ภาพเคลื่อนไหวตกแต่งเว็บไซต์	8	10.66
การใช้ภาพเคลื่อนไหวอธิบายเนื้อหา	8	10.66
การใช้เสียงประกอบบรรยายเนื้อหา	8	10.66
การใช้ภาพวิดีโอประกอบเนื้อหา	0	0
อื่นๆ	0	0

จากตารางที่ 4.21 จำนวนของกลุ่มตัวอย่าง รูปแบบของสื่อต่างๆ (Media) ที่ท่านคิดว่าเหมาะสม กลุ่มตัวอย่างเลือก ภาพประกอบที่สามารถเข้าใจได้ง่าย มากที่สุด รองลงมาคือ การใช้ภาพเคลื่อนไหว ตกแต่งเว็บไซต์ การใช้ภาพเคลื่อนไหวอธิบายเนื้อหา การใช้เสียงประกอบบรรยายเนื้อหา ตามลำดับ

ตารางที่ 4.22 แสดงจำนวนของกลุ่มตัวอย่าง การใช้งาน (interactive) ที่ท่านคิดว่าเหมาะสมกับเว็บไซต์

การใช้งาน (interactive) ที่ท่านคิดว่าเหมาะสมกับเว็บไซต์	จำนวน	ร้อยละ
สามารถเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการได้อย่างรวดเร็ว	48	96
มีการตอบสนองการใช้งานได้อย่างรวดเร็ว	43	86
สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลโต้ตอบกันได้	39	78
แสดงผลเป็นระบบเวลาจริง (Real Time)	28	56

จากตารางที่ 4.22 แสดงจำนวนของกลุ่มตัวอย่าง การใช้งาน (interactive) ที่ท่านคิดว่าเหมาะสมกับเว็บไซต์ กลุ่มตัวอย่างเลือก สามารถเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการได้อย่างรวดเร็ว มากที่สุด รองลงมาคือ มีการตอบสนองการใช้งานได้อย่างรวดเร็ว และสามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลโต้ตอบกันได้ ตามลำดับ

สรุปผลการศึกษาข้อมูลก่อนการออกแบบ

จากการที่ได้ศึกษาข้อมูลก่อนการออกแบบ โดยการจัดทำแบบสอบถามพฤติกรรมการใช้งานเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ และพฤติกรรมการใช้เว็บไซต์ที่เกี่ยวกับการให้ข้อมูลเรื่องจักรยานและเส้นทางในการปั่นความต้องการด้านการออกแบบเว็บไซต์จากกลุ่มเป้าหมายการวิเคราะห์โครงสร้างและลักษณะการออกแบบขอบเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ ซึ่งการศึกษาข้อมูลเหล่านี้ เป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการออกแบบเว็บไซต์ ซึ่งแบ่งได้ 5 ขั้นตอน ขั้นตอนที่ 1 สืบวิจัยสำคัญ (Research) ขั้นตอนที่ 2 พัฒนาเนื้อหา ซึ่งจะทำให้เราทราบเป้าหมายหลักของเว็บไซต์ ความต้องการของผู้ใช้ กลยุทธ์ในการแข่งขัน แนวทางการออกแบบเว็บไซต์ ขอบเขตเนื้อหาและการใช้งาน การจัดเก็บข้อมูลอย่างเป็นระบบซึ่งผลที่ได้นี้จะนำไปพัฒนาโครงสร้างเว็บไซต์ (Site Structure) ขั้นตอนที่ 3 ออกแบบและพัฒนาหน้าเว็บไซต์ (Visual design) ขั้นตอนที่ 4 พัฒนาและดำเนินการ (Production and Operation) ขั้นตอนที่ 5 ซึ่งจะอยู่ในการดำเนินการการออกแบบ โครงสร้างสารสนเทศ ผลการศึกษาข้อมูลก่อนการออกแบบสามารถสรุปผลได้ดังนี้

1. เป้าหมายหลักของเว็บไซต์

เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการข้อมูลและเส้นทางในการปั่นจักรยานในตัวเมืองจังหวัดเชียงใหม่ที่ให้บริการข้อมูลเกี่ยวกับเส้นทางจักรยานท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงใหม่ สถานที่ที่น่าสนใจต่างๆ ที่ผ่านตามเส้นทางนั้น รวมไปถึงการให้ข้อมูลข่าวสาร บทความ ภาพกิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับจักรยาน ผ่านทางเว็บไซต์ซึ่งผู้ใช้สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลเส้นทางต่างๆ ไปยังผู้ใช้อื่นได้ ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่สามารถเข้าถึงข้อมูลได้ง่ายและรวดเร็ว ตรงกับความต้องการของผู้ใช้

2. ความต้องการของผู้ใช้

จากการสำรวจและเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างเน้นให้ความสำคัญกับ การค้นหา ข้อมูลและความบันเทิง และแผนที่ในการปั่นจักรยานในตัวเมืองจังหวัดเชียงใหม่ เส้นทางที่เหมาะสมแก่การปั่นจักรยาน ดังนั้นการนำเสนอข้อมูลบนเว็บไซต์ควรมีรายละเอียดหลักตามที่กลุ่มเป้าหมายให้ความสำคัญ คือ เป็นเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลเส้นทางและแผนที่ในการปั่นจักรยาน ในจังหวัดเชียงใหม่ ที่สามารถค้นหาข้อมูลเส้นทางต่างๆ สามารถใช้งานได้ง่ายสะดวก และเข้าถึงข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว

3. แนวทางการออกแบบ

จากการที่ได้ศึกษาและวิเคราะห์เว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมและเว็บไซต์ที่ให้บริการเกี่ยวกับข้อมูล และเส้นทางจักรยาน จำนวน 6 เว็บไซต์และ จากแบบสอบถามความคิดเห็นจากกลุ่มตัวอย่าง สามารถสรุปเป็นแนวทางการออกแบบเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์เพื่อให้ข้อมูลและเส้นทางจักรยานในจังหวัดเชียงใหม่ เพื่อให้แน่ใจว่าองค์ประกอบต่างๆ ในการออกแบบนั้นสื่อความหมาย และในการนำเสนอได้อย่างมีประสิทธิภาพ ได้ดังนี้

- การใช้สีในเว็บไซต์ (Color)

จากการศึกษาและวิเคราะห์เว็บไซต์ตัวอย่างและการสำรวจเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง พบว่า โทนสีที่เหมาะสมกับการออกแบบเว็บไซต์ คือ สีโทนเย็น (เขียว/น้ำเงิน/ม่วง/เขียวเหลือง/เขียวน้ำเงิน/ม่วงน้ำเงิน) ให้ความรู้สึกสบายตา จากการศึกษาค้นคว้า สีเขียว เป็นสีที่เด่นที่สุดบนโลก ให้ความรู้สึกร่มเย็น สบายตา ผ่อนคลาย ปลอดภัย ทำให้เกิดความหวังและความสมดุล พลังของสีเขียวสามารถทำให้ประสาทตาผ่อนคลายและความดันโลหิตของเราลดลงได้ ทั้งยังช่วยผ่อนคลายระบบประสาท ป้องกันการจับตัวของก้อนเลือด ต่อต้านเชื้อโรค รักษาอาการของคนเป็นโรคหัวใจ ความดันโลหิตสูง เชื้อบูอักเสบ จึงเลือกใช้เป็นสีหลักในการออกแบบเว็บไซต์ และใช้สีฟ้าเป็นสีรองลงมา ซึ่งสีฟ้า นั้น เป็นสีที่ให้ความรู้สึกสงบเยือกเย็น เป็นอิสระ ปลอดภัย สบาย ปลอดภัย ใจเย็นและระงับความกระวนกระวายใจได้ดี ตัวหนังสือใช้สีขาวและดำ เพื่อให้ดูสะอาดตา และง่ายต่อการอ่าน

- รูปแบบของตัวอักษรที่ใช้ในเว็บไซต์ (Typography)

จากการที่ได้ศึกษาและวิเคราะห์เว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมและเว็บไซต์ที่ให้บริการเกี่ยวกับ ข้อมูลและเส้นทางจักรยาน จำนวน 6 เว็บไซต์และ จากแบบสอบถามความคิดเห็นจากกลุ่มตัวอย่าง สามารถสรุปได้ว่า รูปแบบของตัวอักษรที่เลือกใช้ คือ ตัวอักษรแบบสมัยใหม่ มีหัว

ซึ่งเป็นตัวอักษรที่สามารถอ่านได้ง่าย การใช้ตัวอักษรในเว็บไซต์ไม่ควรที่จะใช้รูปแบบของตัวอักษรที่มีความแตกต่างกันเกินไป สีที่ใช้ควรทำให้ตัวอักษรนั้นอ่านได้ง่าย

- **การใช้งานเว็บไซต์ร่วมกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ (social network)**

จากการที่ได้ศึกษาและวิเคราะห์เว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมและเว็บไซต์ที่ให้บริการเกี่ยวกับข้อมูลและเส้นทางจักรยาน จำนวน 6 เว็บไซต์และจากแบบสอบถามความคิดเห็นจากกลุ่มตัวอย่าง พบว่า เฟซบุ๊กเป็นเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมอย่างมาก กลุ่มตัวอย่างแทบทุกคนมีบัญชีการใช้งานของเฟซบุ๊ก ประกอบกับเฟซบุ๊กเองมีฟังก์ชันที่อนุญาตให้เว็บไซต์อื่นๆ สามารถลงบัญชีเข้าใช้งานผ่านบัญชีผู้ใช้ของเฟซบุ๊ก และดึงข้อมูลต่างๆ ของผู้ใช้ออกมาได้ การออกแบบจึงเลือกการลงชื่อเข้าใช้ผ่านบัญชีของเฟซบุ๊ก เพื่อความสะดวกของผู้ใช้

- **การจัดระบบข้อมูลภายในเว็บไซต์**

จากการที่ได้ศึกษาและวิเคราะห์เว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมและเว็บไซต์ที่ให้บริการเกี่ยวกับข้อมูลและเส้นทางจักรยาน จำนวน 6 เว็บไซต์และ จากแบบสอบถามความคิดเห็นจากกลุ่มตัวอย่าง พบว่ากลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญกับการค้นหาข้อมูลและเส้นทางแผนที่ในการปั่นจักรยานในจังหวัดเชียงใหม่ สถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ เป็นหลัก ดังนั้นการออกแบบเว็บไซต์ควรให้ความสำคัญกับข้อมูลเหล่านี้เป็นหลัก สามารถเข้าใจได้ง่าย มองเห็นได้อย่างชัดเจน และเหมาะสมแก่ผู้ใช้

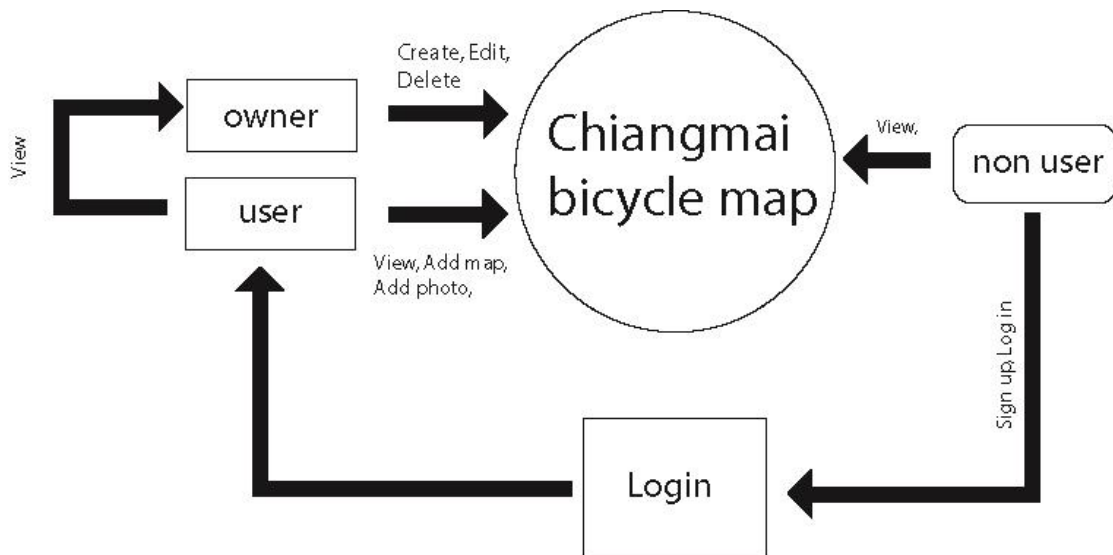
- **เนื้อหาของเว็บไซต์**

จากเป้าหมายหลักของเว็บไซต์ที่ต้องการให้เว็บไซต์นั้นมีข้อมูลที่หลากหลายและทันสมัย จึงออกแบบโครงสร้างของเว็บไซต์ให้สามารถเพิ่มเติมข้อมูลต่างๆ ได้จากผู้ใช้ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่หลากหลาย และทันสมัย ในรูปแบบของชุมชนออนไลน์ และเพิ่มเติมในเรื่องของบทความต่างๆ ข่าวสารที่เกี่ยวกับจักรยาน

- **การเข้าถึงข้อมูล**

จากการที่ได้ศึกษาและวิเคราะห์เว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมและเว็บไซต์ที่ให้บริการเกี่ยวกับข้อมูลและเส้นทางจักรยาน สามารถกำหนดการเข้าถึงข้อมูลในระดับต่างๆ ดังนี้

1. ผู้ใช้ที่ไม่ได้ลงชื่อเข้าใช้ ผู้ใช้ในระดับนี้สามารถเข้าดูรายละเอียดต่างๆ ของเส้นทางจักรยานได้ แต่จะไม่สามารถทำการแก้ไข หรือเพิ่มข้อมูลใดๆ ลงไปได้
2. ผู้ใช้ที่ลงชื่อเข้าใช้แต่ไม่ได้เป็นคนสร้างเนื้อหา ผู้ใช้ในระดับนี้ สามารถดูรายละเอียดต่างๆ ของเส้นทางจักรยานได้ และสามารถเพิ่มเติมเส้นทางจักรยานได้
3. ผู้สร้างเนื้อหา ผู้ใช้ในระดับนี้สามารถทำการลบหรือแก้ไขข้อมูลได้ทั้งหมด



ภาพที่ 4.15 แสดงโครงสร้างการเข้าถึงข้อมูลของผู้ใช้ในระดับต่างๆ

- การใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม

จากเป้าหมายที่วางไว้ว่าการออกแบบเว็บไซต์ควรจะออกแบบให้ใช้งานง่าย มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ และสร้างประสบการณ์ที่ดีให้กับผู้ใช้ การออกแบบจึงเลือกใช้เทคโนโลยีต่างๆ มาผสมผสานเพื่อรองรับความต้องการของผู้ใช้ และสร้างความแปลกใหม่ ไม่ว่าจะเป็น กูเกิ้ลแมพ (Google Maps) ที่นำมาใช้ในส่วนของการบอกเส้นทางจักรยาน และ เฟสบุ๊ก ที่ใช้ในการติดต่อกับสังคมออนไลน์

4.2 การออกแบบโครงสร้างเว็บไซต์ต้นแบบ

จากการศึกษาข้อมูลก่อนการออกแบบ ซึ่งได้ทราบข้อมูลเบื้องต้นสำหรับการออกแบบ และพัฒนาเว็บไซต์มาแล้ว ในขั้นตอนต่อไปจะเป็นส่วนของการพัฒนาโครงสร้างเว็บไซต์ (Site structure) การออกแบบหน้าเว็บ (Visual design) และการดำเนินการพัฒนาเว็บไซต์ (Production and Operation) ซึ่งจะครอบคลุมทั้ง 13 ขั้นตอนการพัฒนาเว็บไซต์ก่อนทำการทดสอบกับกลุ่มผู้ใช้งานและผู้เชี่ยวชาญในการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ ต่อจากนั้นจึงสรุปผลที่ได้ของ เว็บไซต์ชุมชนออนไลน์เพื่อให้ข้อมูลและเส้นทางจักรยาน ในจังหวัดเชียงใหม่

การพัฒนาโครงสร้างเว็บไซต์ (Site Structure)

1. เป้าหมายของเว็บไซต์ (Site's Goals)

เป็นเว็บไซต์ที่บริการด้านข้อมูลและเส้นทางจักรยานในจังหวัดเชียงใหม่ ที่ผู้ใช้สามารถเลือกเส้นทางจักรยานที่ต้องการได้ และยังสามารถแสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนเพิ่มเติมเส้นทางจักรยานกับผู้อื่นได้

- วัตถุประสงค์ เพื่อให้บริการด้านข้อมูลและเส้นทางจักรยานในจังหวัดเชียงใหม่ และยังสามารถเพิ่มเติมและแลกเปลี่ยนเส้นทางจักรยานกับผู้อื่นได้
- เนื้อหา มีเนื้อหาที่เกี่ยวกับข้อมูลและเส้นทางจักรยานในจังหวัดเชียงใหม่ และนำเสนอข่าวสารและบทความกิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวกับจักรยาน
- เป้าหมาย เป็นเว็บไซต์ที่แนะนำเส้นทางข้อมูลในการปั่นจักรยานท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงใหม่ และมีการแลกเปลี่ยนข้อมูลและเส้นทางจักรยาน
- กลุ่มเป้าหมาย บุคคลทั่วไป และนักท่องเที่ยว

2. การออกแบบเพื่อสร้างความพึงพอใจต่อผู้ใช้งาน (User Experience Design)

การออกแบบเพื่อสร้างความพึงพอใจต่อผู้ใช้งาน (User Experience Design) คือ การออกแบบเพื่อรองรับและตอบสนองความต้องการ ของผู้ใช้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างความประทับใจและประสบการณ์ที่ดีให้กับผู้ใช้งาน โดยการออกแบบในครั้งนี้จะใช้การคาดการณ์ว่าผู้ใช้ต้องการอะไร และควรจะตอบสนองต่อความต้องการนั้นอย่างไร

เหตุการณ์ที่ 1 ผู้ใช้เข้ามาเว็บไซต์เพื่อหาข้อมูลและเส้นทางจักรยาน ผู้ใช้สามารถหาข้อมูลและเส้นทางจักรยานที่ต้องการจากอะไรบ้าง

1. เลือกเส้นทางจักรยาน
2. บทความเกี่ยวกับจักรยาน
3. ข่าวสารเกี่ยวกับจักรยาน
4. ภาพและกิจกรรมที่เกี่ยวกับจักรยาน

เหตุการณ์ที่ 2 ผู้ใช้เข้ามาเว็บไซต์เพื่อที่จะเพิ่มเติมเส้นทางจักรยานใหม่ๆ สิ่งที่ผู้ใช้องหาคือ

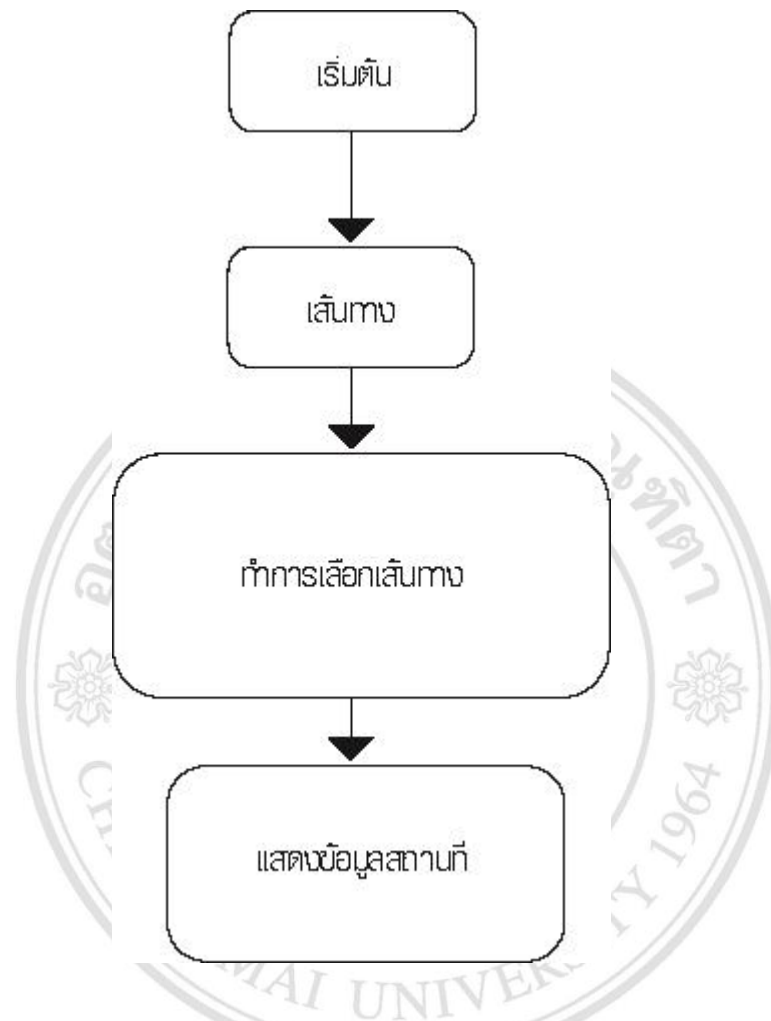
1. เมนูสำหรับเพิ่มเส้นทางจักรยาน
2. แบบฟอร์มในการกรอกข้อมูลที่เรียบง่ายและไม่ยุ่งยาก

3. การออกแบบฟังก์ชันการใช้งาน (Function Design)

จากการที่ได้ศึกษาและวิเคราะห์เว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมและเว็บไซต์ที่ให้บริการเกี่ยวกับข้อมูลและเส้นทางจักรยาน จำนวน 6 เว็บไซต์และ จากแบบสอบถามความคิดเห็นจากกลุ่มตัวอย่าง รวมถึงการคาดการณ์ความต้องการของผู้ใช้ในการออกแบบฟังก์ชันต่างๆ ของเว็บไซต์ ดังนี้

ฟังก์ชัน	รายละเอียด
1. การเลือกดูเส้นทางจักรยาน	ผู้ใช้งานสามารถเลือกดูข้อมูลและเส้นทางจักรยานต่างๆ ที่แสดงอยู่ในหน้าเว็บไซต์
2. บทความ	แสดงถึงข้อมูลบทความต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับจักรยาน
3. ข่าวสาร	แสดงถึงข่าวสารต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับจักรยาน
4. เพิ่มเส้นทาง	ผู้ใช้งานสามารถแบ่งปันและเพิ่มเส้นทางข้อมูลจักรยานให้กับผู้ใช้คนอื่นได้
5. ภาพและกิจกรรม	แสดงรูปภาพและกิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับจักรยาน
6. ติดต่อ	ใช้สำหรับการติดต่อผู้ดูแลเว็บไซต์

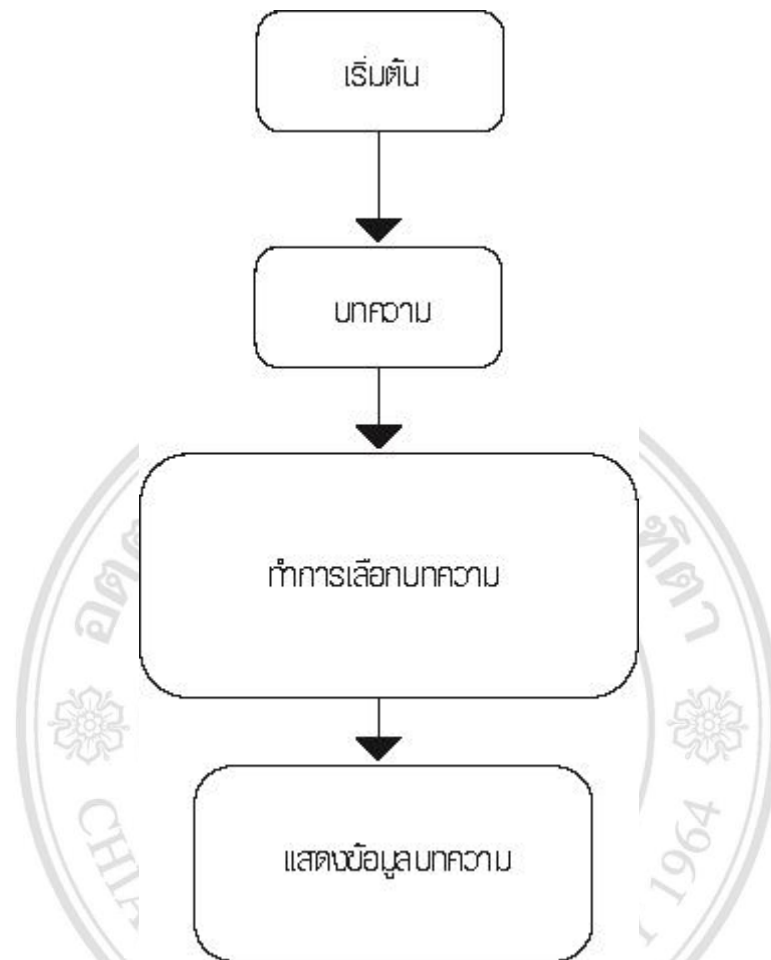
1. การเลือกดูเส้นทางจักรยาน



ภาพที่ 4.16 แสดงผังการทำงานในส่วนของการดูเส้นทางจักรยาน

ส่วนของฟังก์ชัน การเลือกดูเส้นทางจักรยาน ผู้ใช้ที่ไม่ได้ลงชื่อเข้าใช้และลงชื่อเข้าใช้แล้ว สามารถที่จะเข้าถึงข้อมูลนี้ได้ทั้งหมด เมื่อเข้าไปเลือกดูเส้นทางต่างๆ ที่มีให้เลือกก็จะมีแสดงรายละเอียดของเส้นทางและสถานที่นั้นๆ

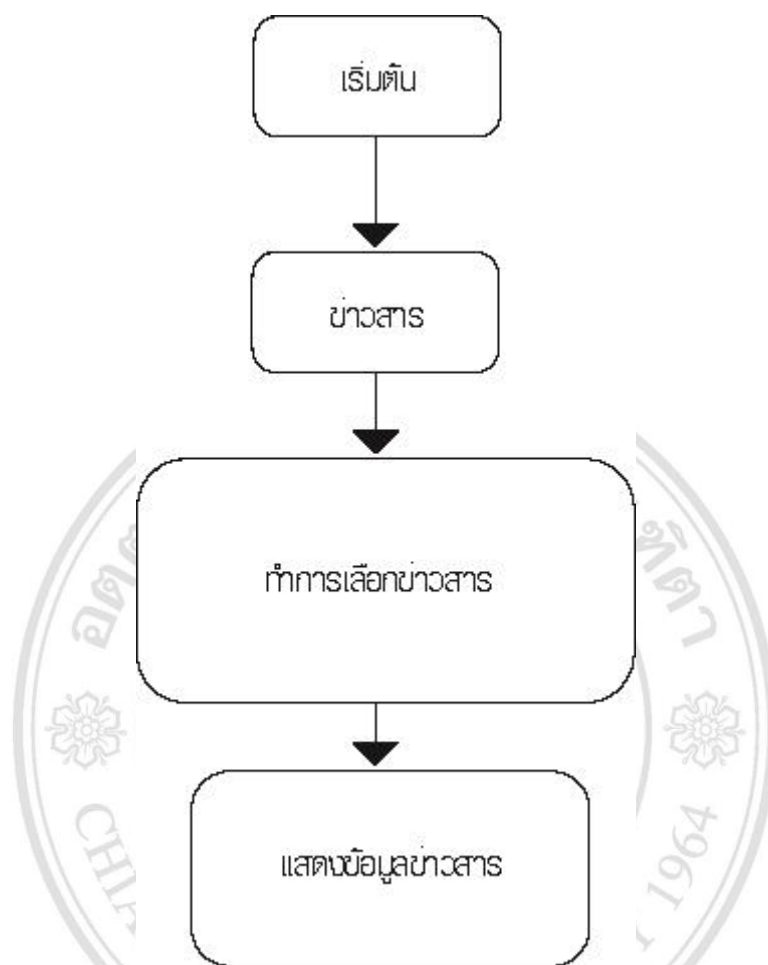
2. บทความ



ภาพที่ 4.17 แสดงผังการทำงานในส่วนของการบทความ

ส่วนของฟังก์ชัน การใช้งานในบทความผู้ใช้ที่ไม่ได้ลงชื่อเข้าใช้และลงชื่อเข้าใช้แล้ว สามารถที่จะเข้าถึงข้อมูลนี้ได้ทั้งหมด เมื่อคลิกเข้าไปที่ไอคอนของบทความ จากนั้นทำการเลือกบทความที่ต้องการ เมื่อคลิกเลือกบทความที่เลือกแล้วจะแสดงเนื้อหาบทความออกมาตรงส่วนของหน้าต่างแสดงเนื้อหาบทความ

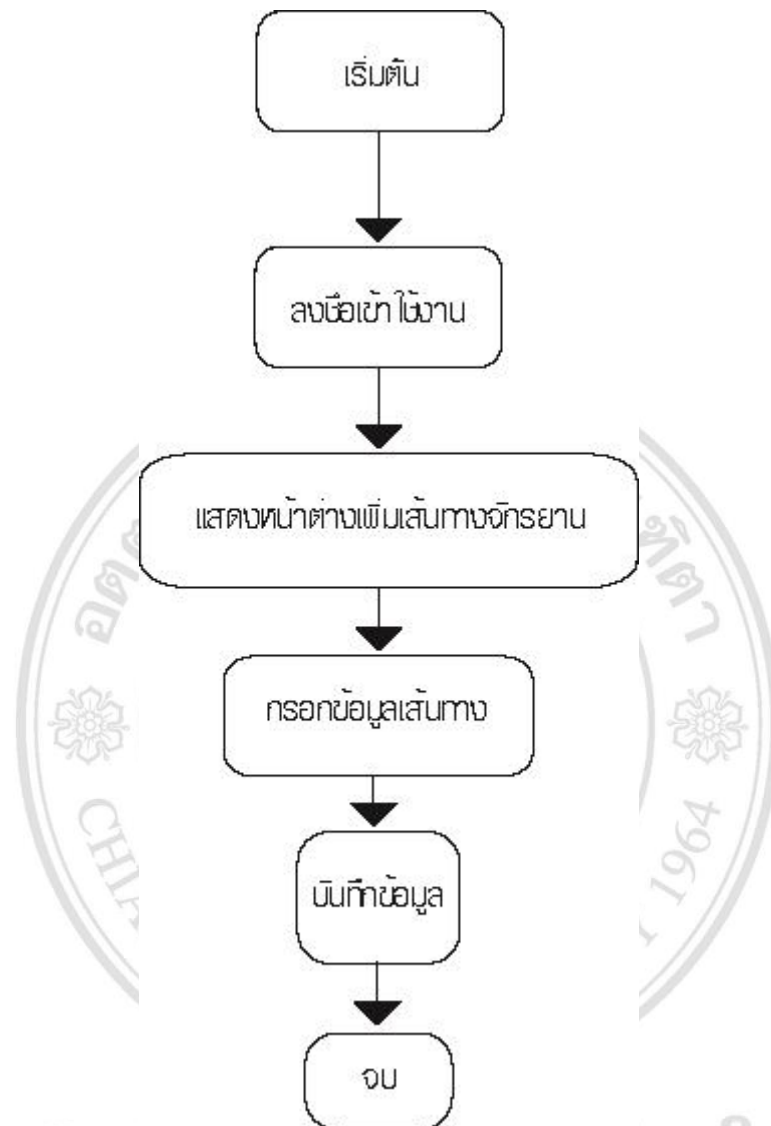
3. ข่าวสาร



ภาพที่ 4.18 แสดงผังการทำงานในส่วนของ ข่าวสาร

ส่วนของฟังก์ชัน การใช้งานข่าวสารผู้ใช้ที่ไม่ได้ลงชื่อเข้าใช้และลงชื่อเข้าใช้แล้ว สามารถที่จะเข้าถึงข้อมูลนี้ได้ทั้งหมด เมื่อกดเข้าไปที่ไอคอนของข่าวสาร จากนั้นทำการเลือกข่าวสารที่ต้องการ เมื่อกดเลือกข่าวสารที่เลือกแล้วจะแสดงเนื้อหาข่าวสารออกมาตรงส่วนของหน้าต่างแสดงเนื้อหาข่าวสาร

4. เพิ่มเส้นทาง

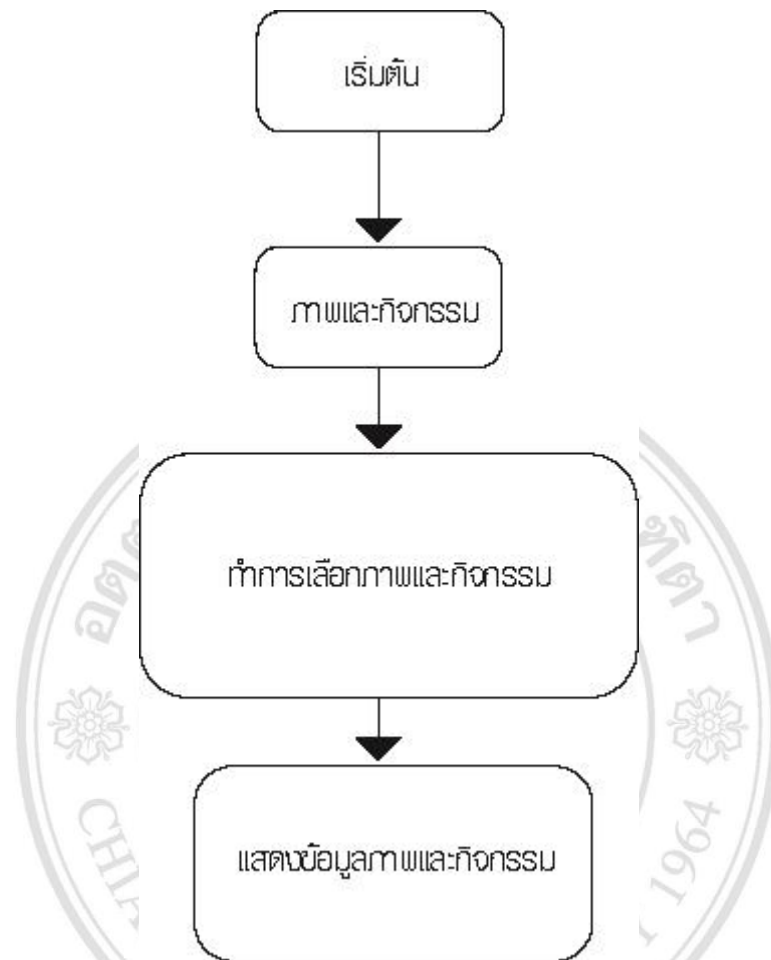


ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright © Chiang Mai University

ภาพที่ 4.19 แสดงผังการทำงานในส่วนของ เพิ่มเส้นทาง

ส่วนของฟังก์ชัน การใช้งานเพิ่มเส้นทางผู้ใช้ที่ไม่ได้ลงชื่อเข้าใช้จะไม่สามารถใช้งานในส่วนฟังก์ชันนี้ได้ เมื่อผู้ใช้งานลงชื่อเข้าใช้แล้ว เว็บไซต์จะแสดงหน้าต่างในการเพิ่มเส้นทาง โดยผู้ใช้งานสามารถกรอกรายละเอียดต่างๆ ได้ เช่น ชื่อเส้นทาง สถานที่ รายละเอียดของสถานที่ รูปภาพ เสร็จแล้วทำการกดบันทึกข้อมูล

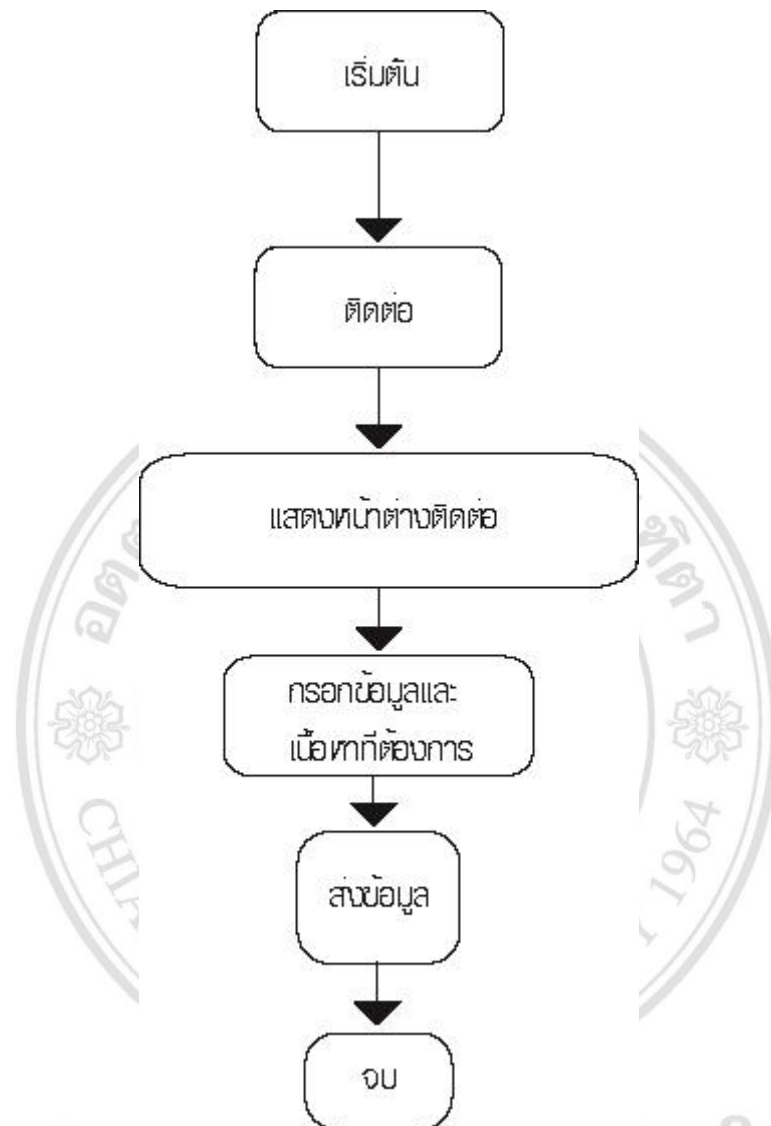
5. ภาพและกิจกรรม



ภาพที่ 4.20 แสดงผังการทำงานในส่วนของ ภาพและกิจกรรม

ส่วนของฟังก์ชัน การใช้งานภาพและกิจกรรมผู้ใช้ที่ไม่ได้ลงชื่อเข้าใช้และลงชื่อเข้าใช้แล้วสามารถที่จะเข้าถึงข้อมูลนี้ได้ทั้งหมด เมื่อกดเข้าไปที่ไอคอนของภาพและกิจกรรม จากนั้นทำการเลือกภาพและกิจกรรมที่ต้องการ เมื่อกดเลือกภาพและกิจกรรมที่เลือกแล้วจะแสดงเนื้อหาภาพและกิจกรรมออกมาตรงส่วนของหน้าต่างแสดงเนื้อหาภาพและกิจกรรม

6. ติดต่อ



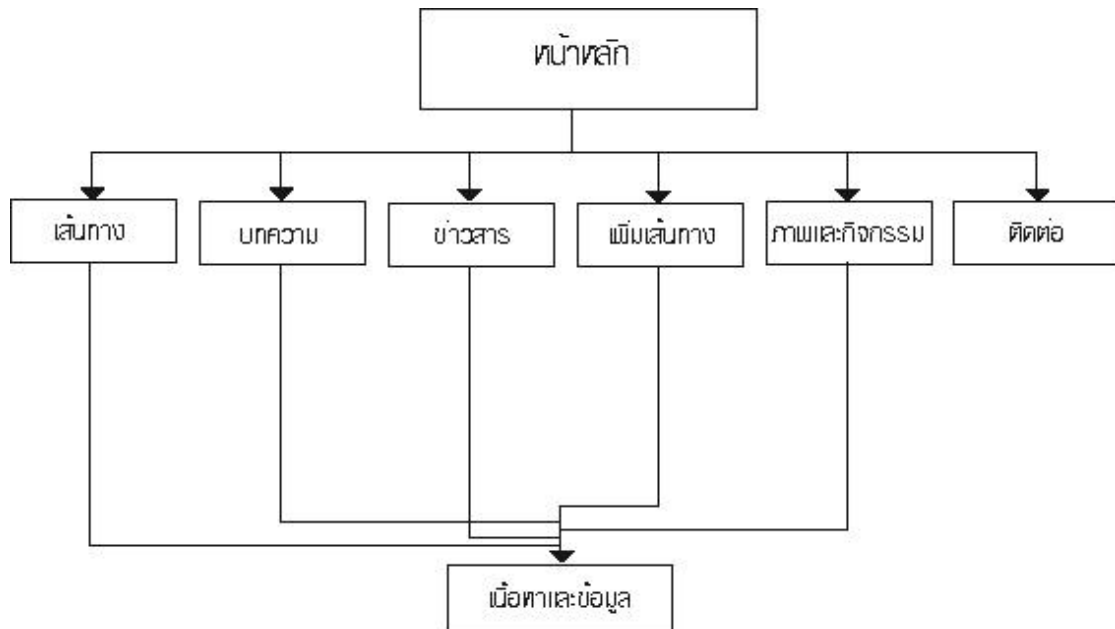
ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright © Chiang Mai University

ภาพที่ 4.21 แสดงผังการทำงานในส่วนของ ติดต่อ

ส่วนของฟังก์ชัน การใช้งานติดต่อ ผู้ใช้ที่ไม่ได้ลงชื่อเข้าใช้และลงชื่อเข้าใช้แล้ว สามารถที่จะเข้าถึงข้อมูลนี้ได้ทั้งหมด เมื่อกดเข้าไปที่ไอคอนของการติดต่อ จากนั้นกรอกข้อมูลและเนื้อหาที่จะติดต่อกับผู้ดูแลเว็บไซต์ เสร็จแล้วกดส่งข้อมูล

4. เนวิเกชัน (Navigation)

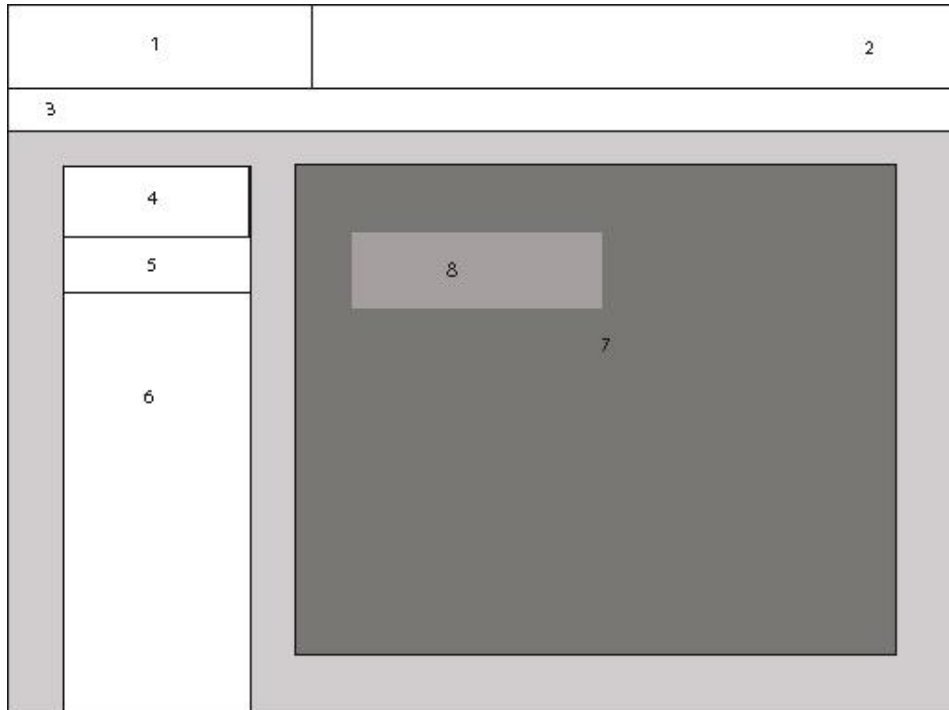
ในการเข้าถึงเนื้อหารายละเอียดของเว็บไซต์ที่ให้บริการข้อมูลและเส้นทางในการปั่นจักรยาน ในจังหวัดเชียงใหม่ มีการออกแบบที่สามารถเข้าถึงได้ดังนี้



ภาพที่ 4.22 แสดงโครงสร้างเนวิเกชันของเว็บไซต์

5. การออกแบบร่าหน้าตาเว็บไซต์ (Interface Design)

เน้นการออกแบบที่ดูเรียบง่ายเป็นสากล และสามารถที่จะใช้งานได้ง่าย สร้างความแตกต่างจากเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลและเส้นทางปั่นจักรยานทั่วไป โดยการใช้ กูเกิ้ลแมพ (Google Maps) ที่นำมาใช้ในส่วนของการบอกเส้นทางจักรยาน และเลือกที่จะนำเสนอข้อมูลตำแหน่ง ของสถานที่ต่างๆ เป็นหลัก และให้ข้อมูลเกี่ยวกับบทความ ภาพและกิจกรรมที่เกี่ยวกับจักรยานอีกด้วย โดยสามารถสรุปการออกแบบ แบบร่างการจัดแบ่งพื้นที่ที่ใช้ในเว็บ ดังนี้



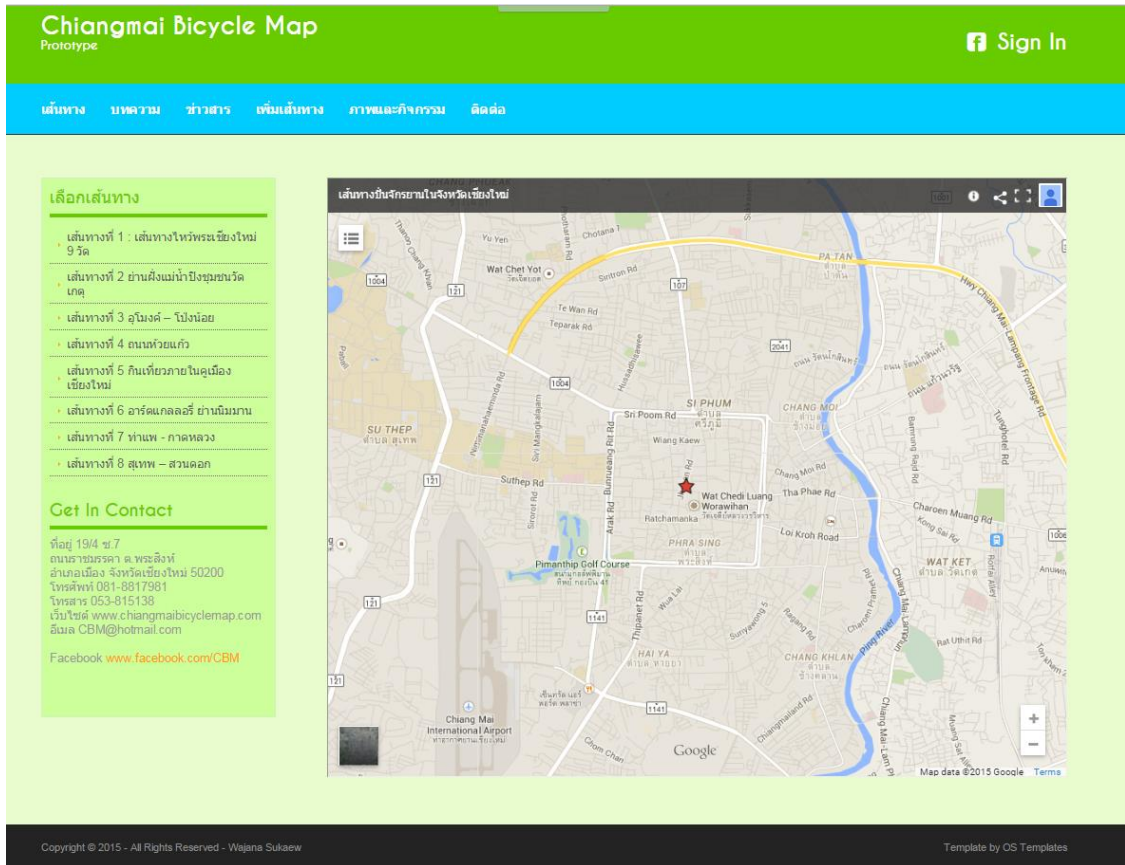
ภาพที่ 4.23 แบบร่างเว็บไซต์ (Page layout)

1. โลโก้ โดยออกแบบและจัดวางให้อยู่มุมซ้ายบนของเว็บไซต์ ซึ่งเป็นตำแหน่งมองเห็นจุดแรก
2. ส่วนของการ Sign in เข้าใช้โดยผ่านทาง Facebook
3. ส่วนของ เมนูส่วนต่างๆของเว็บไซต์ เช่น เส้นทางปั่นจักรยาน บทความ ข่าวสาร และการเพิ่มเส้นทาง
4. ส่วนของเมนูในการเพิ่มเส้นทางจักรยาน
5. ส่วนของชื่อของเส้นทางนั้นๆ ที่มีการแสดงบนหน้าเว็บไซต์
6. ส่วนของเนื้อหาข้อมูลและรายละเอียดของเส้นทางจักรยานนั้นๆ
7. แผนที่ แสดงตำแหน่งสถานที่ต่างๆบนเส้นทางจักรยาน
8. ส่วนแสดงละเอียดต่างๆ ของสถานที่ที่เส้นทางนั้นผ่าน

6. การออกแบบ (Visual Design)

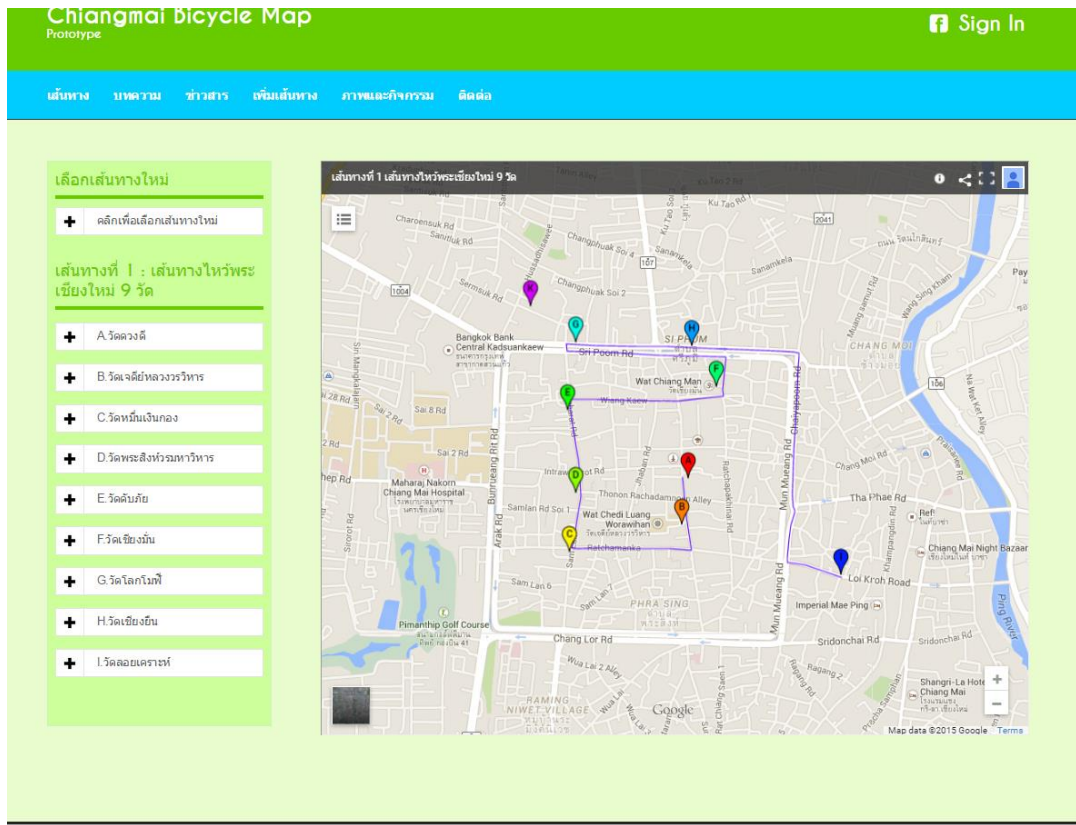
1. แนวคิด ออกแบบเว็บไซต์ที่ใช้งานง่าย เน้นความเรียบง่ายเป็นสากล
2. ตัวอักษร ใช้ตัวหนังสือที่อ่านง่าย ดูแล้วสบายตา และมีขนาดที่เหมาะสม
3. สี ใช้สีครีมเป็นสีพื้นหลังและใช้สีเขียวเป็นสีหลักในการออกแบบ ซึ่งดูแล้วให้ความรู้สึกสบายตา
4. กราฟิก ใช้กราฟิกในรูปแบบทรงเรขาคณิต ที่มีความเป็นสากลและดูเป็นทางการ

5. อินเทอร์เฟซ จากการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง และการวิเคราะห์เว็บไซต์ต่างๆ ที่ได้รับความนิยม คู่แนวคิดของเว็บไซต์ต้นแบบ สามารถสรุปและออกแบบเว็บไซต์ ได้ดังนี้

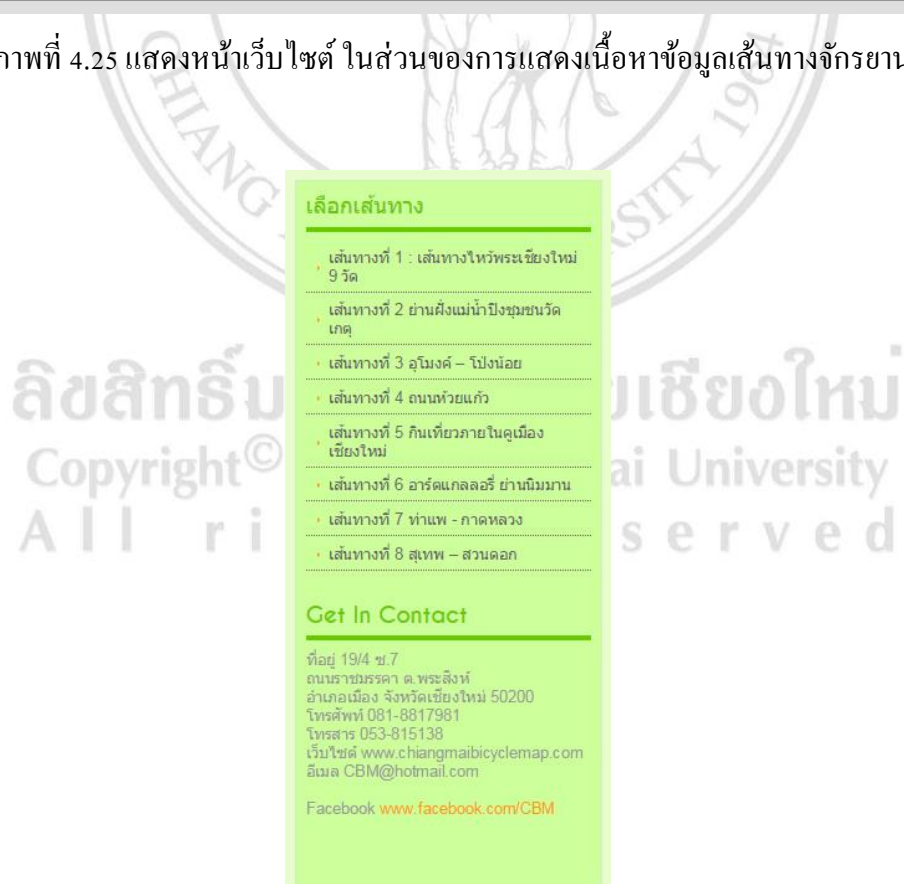


ภาพที่ 4.24 แสดงหน้าหลักของเว็บไซต์

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved



ภาพที่ 4.25 แสดงหน้าเว็บไซต์ ในส่วนของการแสดงเนื้อหาข้อมูลเส้นทางจักรยาน



ภาพที่ 4.26 แสดงส่วนของเส้นทางต่างๆ ในการปั่นจักรยาน

Chiangmai Bicycle Map
PrototypeSign In

หน้าหลักบทความข่าวสารติดต่อภาษาและกิจกรรมติดต่อ

เลือกเส้นทางใหม่

+คลิกเพื่อเลือกเส้นทางใหม่

บทความที่น่าสนใจ

- จะไปทางดีมีขึ้นไปขอนแก่นไปไกลไปใช้จักรยานไหม
- คนที่ใช้จักรยานได้ปลอดภัยในเมืองไทย
- ทางจักรยาน จำเป็นแค่ไหน
- ทั่วโลก เทรนด์จักรยาน
- พื้นที่สาธารณะกับการส่งเสริมการใช้จักรยานในเขตเทศบาลนครขอนแก่น

Get In Contact

ที่อยู่ 19/4 ซ.7
ถนนราชดำเนิน ๓ พระสิงห์
อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
โทรศัพท์ 081-8817981
โทรศัพท์ 053-815138
เว็บไซต์ www.chiangmaibicyclemap.com
อีเมล CBM@hotmail.com
Facebook www.facebook.com/CBM

จะให้อากาศดีขึ้นหรือ ไรรถยนต์ให้หน่อยลง ใช้จักรยานให้มากขึ้นสิ!



การศึกษาที่สหพันธ์จักรยานยุโรป (ECF) ของ RICARDO AEA แห่งอิตาลี ได้ผ่านมาทางคณะกรรมาธิการเพื่อชี้แจงว่า ปัญหาของเมืองคือ NOx NO2 และ PM10 ในเมืองใหญ่ของยุโรปส่วนใหญ่คือมลพิษที่มาจากเครื่องยนต์สันดาปภายใน (รถยนต์) และมลพิษจากอุตสาหกรรมและพลังงานฟอสซิล อย่างไรก็ตาม การศึกษาของ ECF แสดงให้เห็นว่า สิ่งที่มีผลกระทบต่อสุขภาพมากที่สุดคือการขี่จักรยานในทางที่ผิด การขี่จักรยานที่ถูกต้องจะช่วยให้สุขภาพดีขึ้นและลดการปล่อยมลพิษจากยานพาหนะที่ขี่จักรยานได้

ดร. เบร์นฮาร์ด ลีนิช (สมาชิกใหญ่ของ ECF ออสเตรีย) จะต้องมีการเปลี่ยนแปลงระบบขนส่งในเมืองใหญ่ของยุโรปอย่างมาก โดยลดการจราจรที่หนาแน่นซึ่งมีรถยนต์ ECF และนำไปสู่ถนนที่กว้างขวางมากขึ้นที่ช่วยลดมลพิษทางอากาศ การขี่จักรยานที่ปลอดภัยและรวดเร็ว ECF แสดงให้เห็นว่า การขี่จักรยานที่ปลอดภัยและรวดเร็วสามารถช่วยลดการปล่อยมลพิษจากยานพาหนะที่ขี่จักรยานได้

สมาชิกของเมืองในเมืองอื่นจะเกิดขึ้นว่า ทั้งหมดทั้ง เพราะเมืองขนาดใหญ่จะขี่จักรยานได้เร็วขึ้นกว่าเดิม การขี่จักรยานที่ปลอดภัยและรวดเร็วสามารถช่วยลดการปล่อยมลพิษจากยานพาหนะที่ขี่จักรยานได้

นอกจากนี้ยังแสดงให้เห็นว่า การขี่จักรยานในเมืองสามารถช่วยลดการปล่อยมลพิษจากยานพาหนะที่ขี่จักรยานได้

เมืองที่ใหญ่ของยุโรปในปัจจุบันมีจำนวนจักรยานที่ขี่จักรยานในเขตเมืองประมาณ 1.5 ล้านคัน ในขณะที่เมืองที่ใหญ่ของยุโรปในปัจจุบันมีจำนวนจักรยานที่ขี่จักรยานในเขตเมืองประมาณ 1.5 ล้านคัน

เมืองที่ใหญ่ของยุโรปในปัจจุบันมีจำนวนจักรยานที่ขี่จักรยานในเขตเมืองประมาณ 1.5 ล้านคัน ในขณะที่เมืองที่ใหญ่ของยุโรปในปัจจุบันมีจำนวนจักรยานที่ขี่จักรยานในเขตเมืองประมาณ 1.5 ล้านคัน

ภาพที่ 4.27 แสดงในส่วนของหน้าบทความ

Chiangmai Bicycle Map
PrototypeSign In

หน้าหลักบทความข่าวสารติดต่อภาษาและกิจกรรมติดต่อ

เลือกเส้นทางใหม่

+คลิกเพื่อเลือกเส้นทางใหม่

ข่าวสารสั้น

- คิดถึงในการเข้าร่วมกิจกรรม
- ขอเชิญชวน
- คำขอแนะนำสมาชิกชมรมจักรยานวิเศษเชียงใหม่
- งานเทศกาลจักรยานเชียงใหม่ Chiang Mai Bike Festival 2014
- เชิญชวนเข้าร่วมชมรมจักรยานเชียงใหม่
- เดินทาง ไรลิ่ง พัดล่องสฟห ครึ่งที่ 18 วันอาทิตย์ที่ 7 ธันวาคม 2557

Get In Contact

ที่อยู่ 19/4 ซ.7
ถนนราชดำเนิน ๓ พระสิงห์
อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
โทรศัพท์ 081-8817981
โทรศัพท์ 053-815138
เว็บไซต์ www.chiangmaibicyclemap.com
อีเมล CBM@hotmail.com
Facebook www.facebook.com/CBM

ข้อคิดในการเข้าร่วมกิจกรรม "คาร์ฟรีเดย์" ที่จัดในแต่ละปี

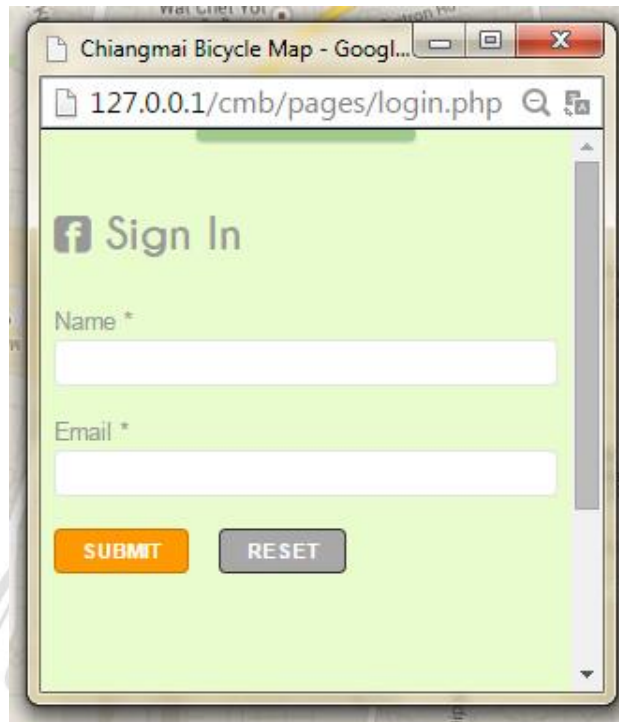
ชมรมจักรยานวิเศษเชียงใหม่ได้ประกาศการร่วมลงนามกับคาร์ฟรีเดย์ เชียงใหม่เพื่อพัฒนาเมืองให้ดีขึ้นและปลอดภัยยิ่งขึ้นในประเด็นเกี่ยวกับสุขภาพและสิ่งแวดล้อม

หลังจากที่เข้าร่วมกิจกรรมคาร์ฟรีเดย์ เชียงใหม่แล้ว ชมรมจักรยานวิเศษเชียงใหม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมคาร์ฟรีเดย์ เชียงใหม่เพื่อพัฒนาเมืองให้ดีขึ้นและปลอดภัยยิ่งขึ้นในประเด็นเกี่ยวกับสุขภาพและสิ่งแวดล้อม

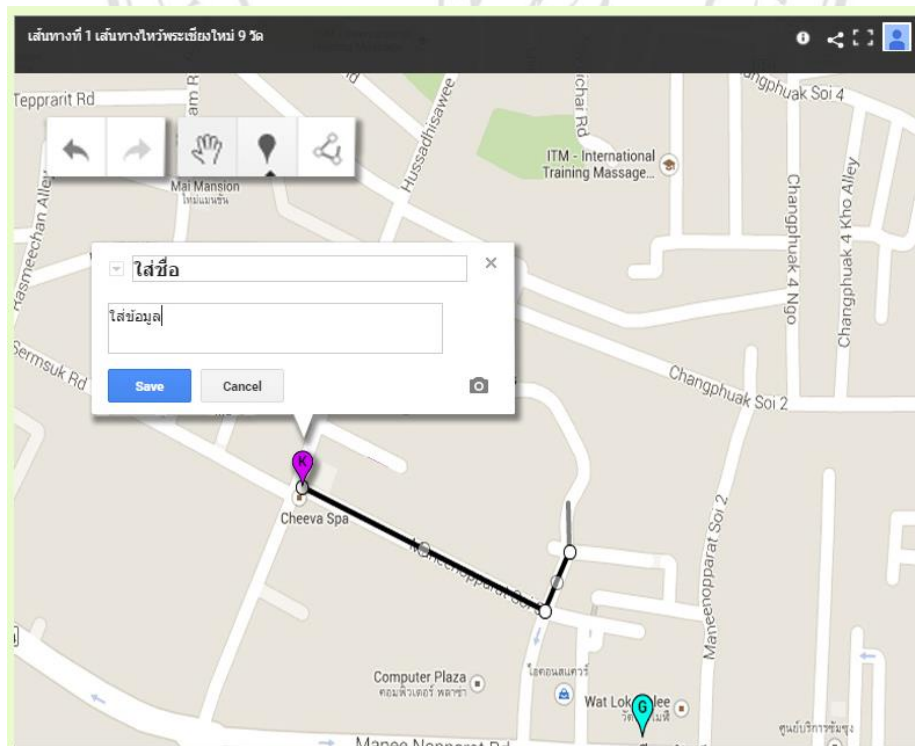
หลังจากที่เข้าร่วมกิจกรรมคาร์ฟรีเดย์ เชียงใหม่แล้ว ชมรมจักรยานวิเศษเชียงใหม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมคาร์ฟรีเดย์ เชียงใหม่เพื่อพัฒนาเมืองให้ดีขึ้นและปลอดภัยยิ่งขึ้นในประเด็นเกี่ยวกับสุขภาพและสิ่งแวดล้อม

หลังจากที่เข้าร่วมกิจกรรมคาร์ฟรีเดย์ เชียงใหม่แล้ว ชมรมจักรยานวิเศษเชียงใหม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมคาร์ฟรีเดย์ เชียงใหม่เพื่อพัฒนาเมืองให้ดีขึ้นและปลอดภัยยิ่งขึ้นในประเด็นเกี่ยวกับสุขภาพและสิ่งแวดล้อม

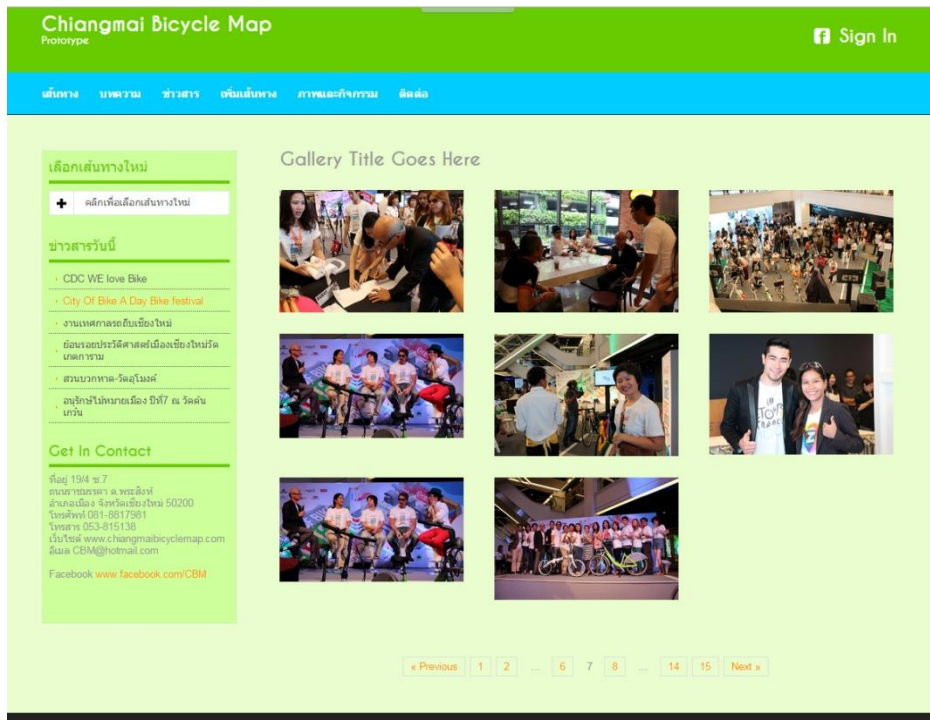
ภาพที่ 4.28 แสดงในส่วนของหน้าข่าวสาร



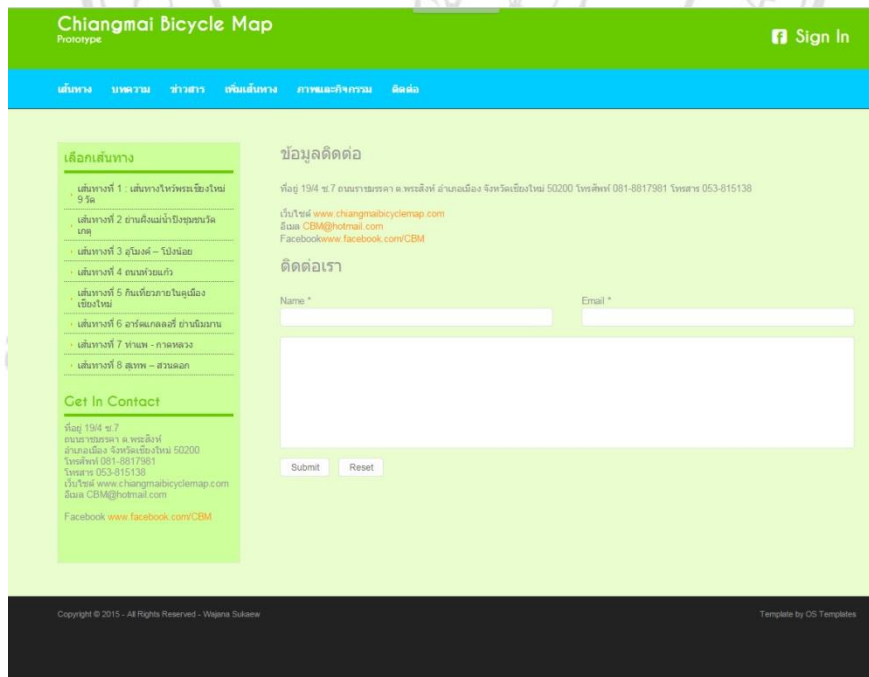
ภาพที่ 4.29 แสดงในส่วนการ Sign in ใช้งาน



ภาพที่ 4.30 แสดงในส่วนของการเพิ่มเส้นทางจักรยาน



ภาพที่ 4.31 แสดงในส่วนของหน้าภาพและกิจกรรม



ภาพที่ 4.32 แสดงในส่วนของหน้าการติดต่อ

4.3 การประเมินโครงสร้างสารสนเทศเว็บไซต์และสรุปผลข้อมูล

การประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่าง

จากการประเมินโครงสร้างสารสนเทศเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์เพื่อให้ข้อมูลและเส้นทางจักรยานในจังหวัดเชียงใหม่ โดยได้ทำการสร้างเว็บไซต์ต้นแบบและนำไปให้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 50 คน ตอบแบบสอบถามจำนวน 50 ชุด สามารถสรุปผลข้อมูลได้เป็นสองส่วน

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทางประชากรทั่วไป

1. เพศ

เพศชายจำนวน 38 คน

เพศหญิงจำนวน 12 คน

2. อายุ

15 - 20 ปี 0 คน

21 - 25 ปี 11 คน

26 - 35 ปี 32 คน

36 - 45 ปี 7 คน

46 - 50 ปี 0 คน

51 ปีขึ้นไป 0 คน

3. การศึกษา

ต่ำกว่ามัธยมปลาย 0 คน

ระดับมัธยมปลาย/ปวช. หรือเทียบเท่า 0 คน

อนุปริญญา/ปวศ. 2 คน

ปริญญาตรีหรือเทียบเท่า 40 คน

ปริญญาโทหรือสูงกว่า 8 คน

4. อาชีพ

นักเรียน/นักศึกษา 24 คน

ข้าราชการ 6 คน

พนักงานรัฐวิสาหกิจ 2 คน

พนักงานบริษัทเอกชน 10 คน

เจ้าของกิจการ/ธุรกิจส่วนตัว 8 คน

5. รายได้/เงินเดือน

ต่ำกว่าหรือเท่ากับ 5,000 บาท	0	คน
5,001 – 10,000 บาท	3	คน
10,001 – 20,000 บาท	34	คน
20,001 – 30,000 บาท	8	คน
30,001 – 40,000 บาท	5	คน
40,001 – 50,000 บาท	0	คน
มากกว่า 50,000 บาท	0	คน

6. ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต

เป็นประจำทุกวัน	50	คน
ใช้อยู่ประจำแต่ไม่ทุกวัน สัปดาห์ละ 4 -6 วัน	0	คน
ใช้เมื่อจำเป็น สัปดาห์ละ 1 – 3 วัน	0	คน

7. อุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต

คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ	12	คน
โน้ตบุ๊ก	11	คน
แท็บเล็ต	7	คน
สมาร์ทโฟน	20	คน

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

ส่วนที่ 2 ความพึงพอใจต่อการใช้งานเว็บไซต์

ตารางที่ 4.23 แสดงผลของการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อเว็บไซต์ต้นแบบของกลุ่มตัวอย่าง

ความพึงพอใจด้านการ ออกแบบเว็บไซต์	ระดับความพึงพอใจต่อการใช้งานเว็บไซต์					
	มากที่สุด	มาก	พอใช้	น้อย	น้อย ที่สุด	ค่าเฉลี่ย
การออกแบบเว็บไซต์	25	18	7	0	0	4.36
การใช้สีในเว็บไซต์	20	22	8	0	0	4.24
ขนาดของตัวหนังสือใน เว็บไซต์	6	8	27	7	2	3.18
สามารถรองรับกับ อุปกรณ์ที่ใช้งาน	0	9	28	10	3	2.86
ความพึงพอใจต่อการ ออกแบบระบบและข้อมูล	มากที่สุด	มาก	พอใช้	น้อย	น้อย ที่สุด	ค่าเฉลี่ย
ความง่ายต่อการใช้งาน	24	11	8	7	0	4.04
ข้อมูลเส้นทางจักรยาน	36	5	8	1	0	4.52
ความพึงพอใจต่อระบบ การค้นหา	21	16	13	0	0	4.16
ความพึงพอใจต่อระบบ การเพิ่มเส้นทางใหม่	7	32	10	1	0	3.9
การประยุกต์ใช้งาน ร่วมกับ social network	0	6	33	8	3	2.84
ความมีส่วนร่วมกับ เว็บไซต์	13	23	12	2	0	3.94
ความแปลกใหม่และ ความน่าสนใจของ เว็บไซต์	0	28	12	0	10	3.16

ความพึงพอใจในการใช้งานเว็บไซต์

ผลของการประเมินความพึงพอใจต่อเว็บไซต์ต้นแบบ แสดงจำนวนและค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อเว็บไซต์ต้นแบบสามารถสรุปผลในด้านต่างๆ ดังนี้

ความพึงพอใจในการใช้งานเว็บไซต์

- | | | |
|-----------------------------------|------------------------------------|---------|
| - การออกแบบเว็บไซต์ | ผลการประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ | มาก |
| - การใช้สีในเว็บไซต์ | ผลการประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ | มาก |
| - ขนาดของตัวหนังสือในเว็บไซต์ | ผลการประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ | ปานกลาง |
| - สามารถรองรับกับอุปกรณ์ที่ใช้งาน | ผลการประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ | ปานกลาง |
- และมีข้อเสนอแนะว่าควรจัดรูปแบบที่เหมาะสมกับการใช้งานผ่านทางอุปกรณ์สมาร์ตโฟน

ความพึงพอใจต่อการออกแบบระบบและข้อมูล

- | | | |
|---|------------------------------------|---------|
| - ความง่ายต่อการใช้งาน | ผลการประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ | มาก |
| - ข้อมูลเส้นทางจักรยาน | ผลการประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ | มาก |
| - ความพึงพอใจต่อระบบการค้นหา | ผลการประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ | มาก |
| - ความพึงพอใจต่อระบบการเพิ่มเส้นทางใหม่ | ผลการประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ | มาก |
| - การประยุกต์ใช้งานร่วมกับ social network | ผลการประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ | ปานกลาง |
- และมีข้อเสนอแนะว่า ควรที่จะมีการใช้ social network เช่น เฟสบุ๊ก ให้มีส่วนร่วมด้วยเว็บไซต์มากกว่านี้
- | | | |
|---|------------------------------------|-----|
| - ความมีส่วนร่วมด้วยเว็บไซต์ | ผลการประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ | มาก |
| - ความแปลกใหม่และความน่าสนใจของเว็บไซต์ | ผลการประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ | มาก |

คำแนะนำและข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเว็บไซต์

1. ด้านการออกแบบกราฟิก (Graphic design) การจัดรูปแบบโดยรวมดูเรียบง่ายและใช้งานได้ง่าย หากจะเอาไปใช้งานจริงควรที่จะปรับปรุงให้มีความเป็นเอกลักษณ์มากกว่านี้
2. ด้านการออกแบบโครงสร้างข้อมูล (Information design) ผู้เชี่ยวชาญให้คำแนะนำว่า โครงสร้างของข้อมูลในตัวเว็บไซต์มีโครงสร้างที่ชัดเจนครบถ้วน ดูแล้วไม่สับสน

3. ด้านการใช้งาน (Function) มีการเพิ่มเติมเส้นทางใหม่ได้ และยังสามารถแลกเปลี่ยนเส้นทางกับผู้อื่นได้ และยังสามารถเสฟข่าวสารต่างๆ ได้ไปในตัว
4. ด้านเนื้อหาของเว็บไซต์ (Content) สามารถครอบคลุมเนื้อหาที่กำหนดแต่ต้องมีการอัปเดตข้อมูลใหม่ๆ อยู่ตลอดเวลา
5. ด้านการประยุกต์ใช้งานร่วมกับ (social media) มีการออกแบบโดยการนำเฟสบุ๊ก มาใช้ในการเข้าสู่ระบบได้ดี แต่เรื่องการประยุกต์ให้ใช้เข้ากับอุปกรณ์อื่นๆ ยังคงต้องปรับปรุงและพัฒนาต่อไป
6. ด้านเทคนิคการนำเสนอ (Technology and New Trends) ค่อนข้างที่จะเหมาะสมกับ life style ของคนที่ชอบปั่นจักรยาน และยังมีการนำเอากูเกิ้ลแมพ มาช่วยในการแสดงเส้นทางได้อย่างเหมาะสม

สรุปการประเมินโครงสร้างและการออกแบบเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์เพื่อให้ข้อมูลและเส้นทางจักรยานในจังหวัดเชียงใหม่ จากเว็บไซต์ต้นแบบมีจุดเด่นและจุดด้อยดังนี้

จุดเด่น

1. ง่ายต่อการใช้งาน ซึ่งจะเห็นได้จากผลของการประเมินความพึงพอใจด้านความง่ายต่อการใช้งานอยู่ในระดับ มาก เนื่องจากเลือกใช้การออกแบบที่เรียบง่าย ดูเป็นสากล วางโครงสร้างต่างๆ ของเว็บไซต์ในรูปแบบที่คุ้นเคย จึงทำให้ผู้ใช้เข้าใจและใช้งานได้ง่าย
2. มีข้อมูลและเส้นทางจักรยานที่หลากหลาย เนื่องจากผู้ใช้สามารถเพิ่มข้อมูลเส้นทางได้
3. ด้านเนื้อหาของเว็บไซต์ ผลของการประเมินความพึงพอใจด้านความง่ายต่อการใช้งานอยู่ในระดับ มาก มีการนำเสนอบทความ ข่าวสาร ภาพกิจกรรมต่างๆ และ เส้นทางในการปั่นจักรยาน ยังบอกถึงรายละเอียดต่างๆ ของสถานที่นั้นๆ อีกด้วย
4. ฟังก์ชันการใช้งาน ผลของการประเมินความพึงพอใจด้านฟังก์ชันการใช้งานต่างๆ ในระดับ มาก ฟังก์ชันต่างๆ สามารถทำงาน ได้ดี เช่น ระบบการเพิ่มเส้นทางจักรยาน การให้ข้อมูลและรายละเอียดของสถานที่ต่างๆ ภายในเส้นทาง
5. รูปแบบในการนำเสนอมีความแปลกใหม่และความน่าสนใจ ผลของการประเมินความพึงพอใจด้านความแปลกใหม่และความน่าสนใจของเว็บไซต์อยู่ในระดับ มาก ได้มีการนำเทคโนโลยี กูเกิ้ลแมพ มาสร้างประสบการณ์ใหม่ให้กับผู้ใช้เว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลและเส้นทางจักรยาน

จุดด้อย

1. ด้านการออกแบบกราฟิก การออกแบบกราฟิกยังไม่มีจุดเด่นเท่าที่ควร ควรจะออกแบบให้มีเอกลักษณ์และแสดงถึงเว็บไซต์จักรยานให้มากกว่านี้
2. การใช้งานกับอุปกรณ์สมาร์ตโฟน ควรที่จะปรับปรุงให้สามารถใช้งานกับอุปกรณ์สมาร์ตโฟนได้ เพื่อสะดวกกับการใช้งานของผู้ใช้มากยิ่งขึ้น



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

บทที่ 5

สรุปผลการศึกษา

การศึกษาเรื่อง การออกแบบเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์เพื่อให้ข้อมูลและเส้นทางจักรยานในจังหวัดเชียงใหม่ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและวิเคราะห์การออกแบบโครงสร้างสารสนเทศของเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ที่ให้บริการข้อมูลและเส้นทางจักรยานในจังหวัดเชียงใหม่ ว่าสามารถพัฒนาโครงสร้างการออกแบบเว็บไซต์อย่างไร ให้เหมาะสม น่าสนใจ และตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ ซึ่งผู้ที่สนใจและนักพัฒนาเว็บไซต์สามารถนำข้อมูลที่ได้นี้ ไปปรับปรุงหรือเป็นแนวคิดในการพัฒนาเว็บไซต์ต่อไป

ผู้ศึกษาได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต แนวคิดเรื่องชุมชนเสมือน (Virtual Community) แนวคิดเรื่องสื่อสังคมออนไลน์ (Social media) แนวคิดเกี่ยวกับเว็บไซต์และการออกแบบเว็บไซต์ หลักการออกแบบ (Composition) แนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้ (Cognitive theory) และแนวคิดเรื่องการออกแบบสถาปัตยกรรมสารสนเทศ (Information Architecture) แนวคิดเกี่ยวกับการใช้จักรยาน แนวคิดการท่องเที่ยวสมัยใหม่ แนวคิดเรื่องแผนที่และทฤษฎีการออกแบบแผนที่ ก่อนรวบรวมข้อมูลที่ได้มาจัดทำแบบสอบถามความต้องการเพื่อสำรวจความต้องการเบื้องต้นของกลุ่มตัวอย่าง และสร้างแบบสัมภาษณ์สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ เพื่อให้ทราบถึงความนิยมในการออกแบบเว็บไซต์ และข้อเสนอแนะต่างๆ เพื่อนำมาปรับปรุงเว็บไซต์

จากนั้นผู้ศึกษาได้วิเคราะห์เว็บไซต์ที่มีลักษณะการทำงานของเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ จำนวน 3 เว็บไซต์ และเว็บไซต์ที่ให้บริการข้อมูลและเส้นทางจักรยาน ทั้งในและต่างประเทศอีก จำนวน 3 เว็บไซต์ จากนั้นนำเว็บไซต์เหล่านั้นมาวิเคราะห์องค์ประกอบในการออกแบบโครงสร้างต่างๆ ภายในเว็บไซต์ ฟังก์ชันการทำงาน การเข้าถึงข้อมูลของผู้ใช้ในระดับต่างๆ โครงสร้างของข้อมูล การประยุกต์ใช้งานร่วมกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ สรุปถึงจุดเด่นและจุดด้อย นำเสนอข้อมูลด้วยข้อมูลเชิงพรรณนา รวบรวมข้อมูลที่ได้มาออกแบบและพัฒนาโครงสร้างสารสนเทศเว็บไซต์ต้นแบบชุมชนออนไลน์เพื่อให้ข้อมูลและเส้นทางจักรยานในจังหวัดเชียงใหม่ จากนั้นได้นำมาประเมินผลหลังจาก

การออกแบบต้นแบบของเว็บไซต์ ด้วยการ ใช้แบบสอบถามประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่าง และแบบสัมภาษณ์จากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ เพื่อที่จะนำผลที่ได้นั้นไปใช้ในการปรับปรุงเว็บไซต์ต่อไป

5.1 สรุปผลการศึกษา

จากการศึกษาการออกแบบเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์เพื่อให้ข้อมูลและเส้นทางจักรยานในจังหวัดเชียงใหม่ ผลการศึกษารูปได้ ดังนี้

การออกแบบ (Visual design) การออกแบบควรออกแบบให้ดูมีลักษณะเรียบง่าย เป็นสากล และสามารถใช้งานได้ง่าย

การใช้สีในเว็บไซต์ (Colors) โทนสีที่เหมาะสมกับการออกแบบเว็บไซต์ คือ สีโทนเย็น (เขียว/น้ำเงิน/ม่วง/เขียวเหลือง/เขียวน้ำเงิน/ม่วงน้ำเงิน) ให้ความรู้สึกสบายตา จากการศึกษาพบว่า สีเขียว เป็นสีที่เด่นที่สุดบนโลก (นิตยสารชีวจิต ฉบับวันที่ 16 พฤศจิกายน 2549) ให้ความรู้สึกร่มเย็น สบายตา ผ่อนคลาย ปลอดภัย ทำให้เกิดความหวังและความสมดุล พลังของสีเขียวสามารถทำให้ประสาทตาผ่อนคลายและความดันโลหิตของเราลดลงได้ ทั้งยังช่วยผ่อนคลายระบบประสาท ป้องกันการจับตัวของก้อนเลือดต่อต้านเชื้อโรค รักษาอาการของคนเป็นโรคหัวใจ ความดันโลหิตสูง เยื่ออักเสบ จึงเลือกใช้เป็นสีหลักในการออกแบบเว็บไซต์ และใช้สีฟ้าเป็นสีรองลงมา ซึ่งสีฟ้า นั้น เป็นสีที่ให้ความรู้สึกสงบเยือกเย็น เป็นอิสระ ปลอดภัย สบาย ปลอดภัย ใจเย็นและระงับความกระวนกระวายในใจได้ดี ตัวหนังสือใช้สีขาวและดำ เพื่อให้ดูสะอาดตา และง่ายต่อการอ่าน

รูปแบบของตัวอักษรที่ใช้ (Typography) รูปแบบของตัวอักษรที่เลือกใช้ คือตัวอักษรแบบสมัยใหม่ มีหัว ซึ่งเป็นตัวอักษรที่สามารถอ่านได้ง่าย การใช้ตัวอักษรในเว็บไซต์ไม่ควรที่จะใช้รูปแบบของตัวอักษรที่มีความแตกต่างมากเกินไป สีที่ใช้ควรทำให้ตัวอักษรนั้นอ่านได้ง่าย (วิชชชัย ศรีสุเทพ 2544, คัมภีร์ web design คู่มือออกแบบเว็บไซต์ฉบับมืออาชีพ พิมพ์ครั้งที่ 3, กรุงเทพฯ: บริษัท โปรวิชัน จำกัด)

โครงสร้างข้อมูล (Information Structure) ควรออกแบบโครงสร้างในรูปแบบที่เรียบง่าย เป็นสากล และอยู่ในรูปแบบที่ผู้ใช้คุ้นเคยเพื่อทำให้ผู้ใช้สามารถเข้าใจและใช้งานได้ง่าย ให้ความสำคัญกับการจัดลำดับในการนำเสนอข้อมูลในหน้าเว็บไซต์ คำนี้ถึงลำดับความสำคัญ รูปแบบและประเภทของข้อมูลเพื่อให้ผู้ใช้สามารถเข้าใจได้ง่ายและไม่สับสน ใช้ตัวอักษรที่มีขนาดใหญ่ใช้สีง่ายต่อการอ่าน ในการเข้าถึงข้อมูล และฟังก์ชันต่างๆ ควรพิจารณาจากเนื้อหาของข้อมูลนั้นๆ ว่ามีความสำคัญมากน้อยเพียงใด (วีระพันธ์ จันทรหอม, ตำราประกอบการสอนวิชา ออกแบบสารสนเทศ (Information Design) [ออนไลน์])

เนื้อหา (Content) ควรมีข้อมูลของเนื้อหาที่หลากหลายทันสมัยและอัปเดตอยู่ตลอดเวลา มีข้อมูลและเส้นทางจักรยาน ที่แสดงถึงรายละเอียดของเส้นทาง รายละเอียดของสถานที่ต่างๆ ที่ผ่านตามเส้นทางนั้นๆ ควรให้ความสำคัญกับความน่าเชื่อถือของข้อมูล ควรมีระบบในการคัดกรองผู้ใช้โดยการลงชื่อเข้าใช้งานก่อนที่จะทำการเพิ่มข้อมูลต่างๆ เพื่อความน่าเชื่อถือของข้อมูล (วีระพันธ์ จันทรหอม, ตำราประกอบการสอนวิชา ออกแบบสารสนเทศ (Information Design) [ออนไลน์])

เทคโนโลยีสำหรับการออกแบบ (Web design technologies) ควรออกแบบให้รองรับกับอุปกรณ์ที่มีจอแสดงผลขนาดต่างๆ (Responsive design) โดยเฉพาะอุปกรณ์พกพาที่กำลังเป็นที่นิยมในปัจจุบัน ควรมีการประยุกต์การใช้งานร่วมกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อเป็นช่องทางในการเผยแพร่ข้อมูลต่างๆ และช่วยให้เว็บไซต์เป็นที่รู้จัก (วิชัช ศรีสุเทพ 2544, คัมภีร์ web design คู่มือออกแบบเว็บไซต์ฉบับมืออาชีพ พิมพ์ครั้งที่ 3 กรุงเทพฯ: บริษัท โปรวิชั่น จำกัด)

5.2 อภิปรายผล

จากการศึกษาเรื่อง การออกแบบเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์เพื่อให้ข้อมูลและเส้นทางจักรยานในจังหวัดเชียงใหม่ มีประเด็นที่สามารถนำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

จากการสำรวจพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกใช้บริการเว็บไซต์ พบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกใช้บริการเว็บไซต์ของกลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับแรก คือ ความทันสมัยของเนื้อหา มีเนื้อหาที่ตรงกับความสนใจ และใช้งานง่าย ซึ่งสอดคล้องกับการวิจัยของ ฉิมฉานันท์ อ่อนเกตุ ที่ศึกษาเรื่อง การพัฒนาเว็บไซต์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ (การพัฒนาเว็บไซต์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ การค้นคว้าแบบอิสระ ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่) ซึ่งพบว่ากลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญกับข้อมูลเนื้อหาที่ช่วยประกอบการตัดสินใจ มีระบบการนำทางที่ใช้งานง่าย และรูปแบบที่เข้าใจง่ายและสามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างรวดเร็วและสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องการออกแบบเว็บไซต์ (Web Design) เรื่ององค์ประกอบของการออกแบบเว็บไซต์อย่างมีประสิทธิภาพที่กล่าวว่า เนื้อหาถือเป็นสิ่งสำคัญที่สุดในเว็บไซต์ ดังนั้นใน เว็บไซต์ควรจัดเตรียมเนื้อหาและข้อมูลที่ผู้ใช้งานต้องการให้ถูกต้องและสมบูรณ์ โดยต้องมีการปรับปรุงและเพิ่มเติมเนื้อหาให้ทันต่อเหตุการณ์อยู่เสมอ

และจากการสำรวจพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้งานอินเทอร์เน็ต พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้งานอินเทอร์เน็ตทุกวัน สอดคล้องกับการทบทวนวรรณกรรมการวิจัยของ อภิญา เสียงสืบชาติ ที่ศึกษาเรื่อง การพัฒนาเว็บไซต์สำหรับสังคมเยาวชนไทย (อภิญา เสียงสืบชาติ 2552, การพัฒนาเว็บไซต์สำหรับสังคมเยาวชนไทย การค้นคว้าแบบอิสระ ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่) และงานวิจัยของ ประสงค์ ทะดวงศร (ประสงค์ ทะดวงศร 2555,

การวิเคราะห์และออกแบบโครงสร้างสารสนเทศเว็บไซต์โรงแรมบูติกในจังหวัดเชียงใหม่ การค้นคว้าแบบอิสระ ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่)

ที่ศึกษาเรื่องการวิเคราะห์และออกแบบโครงสร้างสารสนเทศเว็บไซต์โรงแรมบูติกในจังหวัดเชียงใหม่ ที่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความถี่ในการใช้งานอินเทอร์เน็ตทุกวันเช่นกัน อาจเป็นเพราะเทคโนโลยีที่มีการพัฒนาขึ้นอยู่ทุกวัน จึงทำให้ผู้คนทั่วไปสามารถที่จะเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ง่ายมากยิ่งขึ้น รวมถึงคุณภาพความเร็วของอินเทอร์เน็ตที่มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ทำให้ปัจจุบันการใช้งานคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตนั้น ได้กลายเป็นเรื่องปกติธรรมดาสำหรับคนทั่วไป อีกทั้งอินเทอร์เน็ตยังเป็นแหล่งของข้อมูลขนาดใหญ่ ที่รวบรวมข้อมูลหลากหลายประเภท หลากหลายรูปแบบ เข้าไว้ด้วยกัน

จากการสำรวจความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่าง ได้เลือกใช้สีที่เหมาะสมกับการออกแบบเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์เพื่อให้ข้อมูลและเส้นทางจักรยานในจังหวัดเชียงใหม่ คือ สีโทนเย็น (เขียว/น้ำเงิน/ม่วง/เขียวเหลือง/เขียวน้ำเงิน/ม่วงน้ำเงิน) ให้ความรู้สึกสบายตา ผ่อนคลาย และรู้สึกปลอดภัย และสอดคล้องกับการทบทวนวรรณกรรมการวิจัยของ ชัชวาลย์ ฐิติพจน์ ที่ศึกษาเรื่อง การออกแบบเว็บไซต์เชิงโต้ตอบเพื่อให้นักท่องเที่ยวสามารถจัดแพ็คเกจท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงใหม่ได้ด้วยตนเอง ที่กลุ่มตัวอย่างได้เลือกที่ โทนเย็น ใช้ในการออกแบบเว็บไซต์เช่นกัน และแตกต่างจากการทบทวนวรรณกรรมการวิจัยของ ประสงค์ ทะดวงศร ที่ศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์และออกแบบโครงสร้างสารสนเทศเว็บไซต์โรงแรมบูติกในจังหวัดเชียงใหม่ ที่พบว่ากลุ่มตัวอย่างคิดว่าโทนสีที่เหมาะสมกับเว็บไซต์โรงแรมบูติก คือ สีทอง สีดำ ให้ความรู้สึกหรูหรา ทันสมัย อาจเนื่องมาจากลักษณะของเนื้อหาที่มีความแตกต่างกัน ความสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องการออกแบบเว็บไซต์ (Web Design) เรื่อง การเลือกใช้สีที่เหมาะสมกับเว็บไซต์ (Designing Web Color) ที่กล่าวว่า สีในหน้าเว็บไซต์เป็นสิ่งที่มีความสำคัญมากในการดึงดูดความสนใจของผู้ใช้ เนื่องจากสิ่งแรกที่ผู้ชมมองเห็นนั่นคือ สี สีเป็นตัวกำหนดบรรยากาศและความรู้สึกโดยรวมของเว็บไซต์ การเลือกสีอย่างเหมาะสมจะช่วยให้การสื่อความหมายของเนื้อหาและเพิ่มความสวยงามให้แก่หน้าเว็บไซต์นั้น แต่ในทางกลับกัน สีที่ไม่เหมาะสมอาจสร้างความยากลำบากในการอ่านหรือรบกวนสายตาผู้ใช้ รวมทั้งอาจทำให้การสื่อความหมายไม่ถูกต้องก็เป็นได้ (กรรณิการ์ สวรรค์โพธิพันธ์ 2550, ออกแบบเว็บให้น่าใช้ (Designing Web Usability) พิมพ์ครั้งที่1 กรุงเทพฯ: วิ.ซี.พี. ซัคเซสกรุ๊ป หจก.)

ความพึงพอใจของผู้ใช้ จากการประเมินผลต้นแบบในด้านต่างๆ มีผู้ที่สนใจในการออกแบบเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์เพื่อให้ข้อมูลและเส้นทางจักรยานในจังหวัดเชียงใหม่ สอดคล้องกับแนวคิดเรื่องสื่อสังคมออนไลน์ (Social media) ที่กล่าวว่า ในการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ ผู้ใช้จะเขียนเล่าเรื่องเนื้อหาหรือรูปภาพ จากเรื่องราวประสบการณ์ของผู้ใช้ที่ได้พบเจอมาและนำมาแบ่งปันถ่ายทอดให้กับผู้อื่นที่อยู่ในเครือข่ายสังคมออนไลน์ ผ่านทางเว็บไซต์ และการที่มีผู้เข้ามาใช้งานเว็บไซต์อย่างต่อเนื่องยัง

บ่งชี้ว่าการออกแบบและการพัฒนาเว็บไซต์ดำเนินมาได้อย่างถูกต้องและประสบผลสำเร็จตามเป้าหมายที่วางไว้

หลังจากที่ได้ทำการออกแบบเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลเส้นทางจักรยานในจังหวัดเชียงใหม่ และหลังจากการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มผู้ใช้ และผู้เชี่ยวชาญในการออกแบบเว็บไซต์แล้ว ผู้จัดทำสามารถสรุปจุดเด่นและจุดด้อยของเว็บไซต์ได้ว่า จุดเด่นของเว็บไซต์ เป็นเว็บไซต์สามารถใช้งานได้ง่าย และจัดวางโครงสร้างของเว็บไซต์ในรูปแบบที่เรียบง่าย ซึ่งผู้ใช้งานเว็บไซต์ส่วนมากคุ้นเคยเป็นอย่างดีและง่ายต่อการเข้าถึงข้อมูล ในส่วนของข้อมูลเส้นทางจักรยาน ที่ผู้ใช้อื่นสามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลได้ ทำให้มีข้อมูลเส้นทางจักรยานที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น และรูปแบบในการนำเสนอข้อมูลเส้นทางที่ใช้เทคโนโลยี ภูมิศาสตร์ มาสร้างประสบการณ์ใหม่ให้กับผู้ใช้เว็บไซต์ จุดด้อยของเว็บไซต์ ยังไม่สามารถที่จะรองรับการใช้งานในอุปกรณ์อื่นๆ ได้ เช่น สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต และการใช้งานร่วมกับ Social network ไม่มากเท่าที่ควร

5.3 ข้อเสนอแนะ

1. ควรออกแบบกราฟิก การจัดรูปแบบโดยรวมดูเรียบง่ายและใช้งานได้ง่าย หากจะเอาไปใช้งานจริงควรที่จะปรับปรุงให้มีความเป็นเอกลักษณ์ที่แสดงถึงความเป็นเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับแผนที่เส้นทางจักรยานให้มากกว่านี้
2. การใช้งานกับอุปกรณ์สมาร์ตโฟน ควรที่จะปรับปรุงให้สามารถใช้งานกับอุปกรณ์สมาร์ตโฟนได้ เพื่อสะดวกกับการใช้งานของผู้ใช้มากยิ่งขึ้น
3. ควรออกแบบเว็บไซต์ให้แสดง 2 ภาษา ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
4. ควรที่จะเพิ่มฟังก์ชันในการกรองเนื้อหาข้อมูล เพื่อที่จะได้ข้อมูลที่ถูกต้องต่อการใช้งานจริง

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright © by Chiang Mai University
All rights reserved

บรรณานุกรม

- (กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, 2554)
กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร “สำรวจการมีกร
ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2553”
เว็บไซต์ http://www.mict.go.th/more_news.php?cid=37/
4 ธันวาคม 2554
- (กมลรัฐ อินทรทัศน์,)
กมลรัฐ อินทรทัศน์ “เทคโนโลยีสารสนเทศและทฤษฎีการสื่อสาร”
เว็บไซต์ [http://www.stou.ac.th/Thai/Schools/sca/
MA_TEXT/UNIT10.txt](http://www.stou.ac.th/Thai/Schools/sca/MA_TEXT/UNIT10.txt) 2 มีนาคม 2555
- (กรรณิการ์ สวรรค์โพธิพันธ์, 2550) กรรณิการ์ สวรรค์โพธิพันธ์ ออกแบบเว็บไซต์ให้มาใช้ (Designing
Web Usability) พิมพ์ครั้งที่ 1 กรุงเทพฯ: วิ.ซี.พี. ซัคเซสกรุ๊ป, หก
2550
- (ชัชวาลย์ ฐิติพจน์, 2552) ชัชวาลย์ ฐิติพจน์ การออกแบบเว็บไซต์เชิงโต้ตอบเพื่อให้
นักท่องเที่ยวนำสามารถจัดแพ็คเกจท่องเที่ยวในจังหวัดเชียงใหม่ได้
ด้วยตนเอง การค้นคว้าแบบอิสระ ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
2552
- (ณิชมนันท์ อ่อนเกตุ, 2555) ณิชมนันท์ อ่อนเกตุ การพัฒนาเว็บไซต์เพื่อส่งเสริมการ
ท่องเที่ยวเชิงนิเวศ การค้นคว้าแบบอิสระ ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
2555
- (ธวัชชัย ศรีสุเทพ, 2544) ธวัชชัย ศรีสุเทพ คัมภีร์ web design คู่มือออกแบบเว็บไซต์ฉบับมือ
อาชีพ พิมพ์ครั้งที่ 3 กรุงเทพฯ: บริษัท โปรวิชั่น จำกัด 2544

- (ประสงค์ ทะดวงศร, 2555) ประสงค์ ทะดวงศร การวิเคราะห์และออกแบบโครงสร้างสารสนเทศเว็บไซต์โรงแรมบูติกในจังหวัด เชียงใหม่ การค้นคว้าแบบอิสระ ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ 2555
- (ภัทรสุดา จันทร์ศรี, 2552) ภัทรสุดา จันทร์ศรี การวิเคราะห์และออกแบบโครงสร้างสารสนเทศเว็บไซต์การท่องเที่ยว จังหวัดเชียงใหม่ สำหรับนักท่องเที่ยวสะพานเป้จากยุโรป การค้นคว้าแบบอิสระ ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ 2552
- (ภาวูธ พงษ์วิทย์ภานุ, 2551) ภาวูธ พงษ์วิทย์ภานุ “รู้จักพื้นฐานการออกแบบเว็บไซต์ด้วย Web Usability?” เว็บไซต์ <http://www.pawoot.com/node/244> 2 มีนาคม 2555
- (วรรณสิกา เชื้อชาติไทย, 2546) วรรณสิกา เชื้อชาติไทย ความเหงาในชุมชนเสมือน กรณีศึกษา www.pantip.com และ www.sanook.com วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ 2546
- (วีระพันธ์ จันทร์หอม, 2555) วีระพันธ์ จันทร์หอม “ตำราประกอบการสอนวิชา ออกแบบสารสนเทศ (Information Design)” เว็บไซต์ <http://sites.google.com/a/finearts.cmu.ac.th/weeraphan/phl-ngan-wichakar> 5 กันยายน 2555
- (อภิญา เสียงสืบชาติ, 2552) อภิญา เสียงสืบชาติ การพัฒนาเว็บทำสำหรับสังคมเกย์ชาวไทย การค้นคว้าแบบอิสระ ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ 2552



ภาคผนวก

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

ภาคผนวก ก

แบบสอบถาม

เรื่อง รูปแบบพฤติกรรมการใช้งานเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์

แบบสอบถามนี้จัดทำขึ้นเพื่อรวบรวมข้อมูลประกอบการศึกษาค้นคว้าแบบอิสระของ นักศึกษา
ปริญญาโท สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

คำชี้แจง

1. ความคิดเห็นของท่านในแบบสอบถามนี้ เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาวิจัยเท่านั้น กรุณาตอบตาม
ความเป็นจริงมากที่สุด ทางผู้วิจัยขอขอบคุณทุกท่านที่ให้ความร่วมมือ
2. กรุณาตอบคำถามทุกข้อ โดยการเขียนตอบบนเส้นประ และใช้เครื่องหมาย / ในช่องคำตอบที่
ต้องการ

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทางประชากรทั่วไป

1. เพศ

- ชาย หญิง

2. อายุ

- 15 - 20 ปี 21 - 25 ปี 26 - 35 ปี
 36 - 45 ปี 46 - 50 ปี 51 ปีขึ้นไป

3. การศึกษา

- ต่ำกว่ามัธยมปลาย ระดับมัธยมปลาย/ปวช. หรือเทียบเท่า
 อนุปริญญา/ปวส. ปริญญาตรีหรือเทียบเท่า
 ปริญญาโทหรือสูงกว่า

4. อาชีพ

- นักเรียน/นักศึกษา ข้าราชการ พนักงานรัฐวิสาหกิจ
 พนักงานบริษัทเอกชน เจ้าของกิจการ/ธุรกิจส่วนตัว
 อื่นๆ.....

5. รายได้/เงินเดือน

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> ต่ำกว่าหรือเท่ากับ 5,000 บาท | <input type="checkbox"/> 5,001 – 10,000 บาท |
| <input type="checkbox"/> 10,001 – 20,000 บาท | <input type="checkbox"/> 20,001 – 30,000 บาท |
| <input type="checkbox"/> 30,001 – 40,000 บาท | <input type="checkbox"/> 40,001 – 50,000 บาท |
| <input type="checkbox"/> มากกว่า 50,000 บาท | |

6. ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต

- เป็นประจำทุกวัน
- ใช้อยู่ประจำแต่ไม่ทุกวัน สัปดาห์ละ 4 -6 วัน
- ใช้เมื่อจำเป็น สัปดาห์ละ 1 - 3 วัน

7. อุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต

- คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ
- โน้ตบุ๊ก
- แท็บเล็ต
- สมาร์ทโฟน

8. ประเภทของสมาร์ตโฟนที่ใช้อยู่

- IOS
- Android
- Windows Phone

ส่วนที่ 2 ข้อมูลพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์

1. เว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ที่ท่านใช้อยู่เป็นประจำ

- Youtube
- Facebook
- Pantip
- Sanook
- cm108
- อื่นๆ.....

2. เว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ที่ท่านชื่นชอบมากที่สุด คือ เพราะอะไร?

.....

.....

3. วัตถุประสงค์ในการใช้เว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ (เรียงลำดับความสำคัญ 1-3)

- เพื่อค้นหาข้อมูล
- เพื่อความบันเทิง
- เพื่อติดตามข่าวสาร
- เพื่อติดต่อสื่อสารกับเพื่อน
- เพื่อแสดงความคิดเห็นในด้านต่างๆ
- เพื่อสอบถามข้อมูล
- เพื่อแบ่งปันความรู้/ข้อมูลข่าวสาร
- อื่นๆ.....

4. ปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกใช้บริการเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน (เรียงลำดับความสำคัญ 1-3)

- รูปแบบเว็บไซต์สวยงาม
- ใช้งานง่าย
- เนื้อหาที่ตรงกับความสนใจ
- กลุ่มเพื่อนและสังคมในเว็บไซต์
- มีข้อมูลอัปเดตอยู่เสมอ
- มีรูปแบบแปลกใหม่ น่าสนใจ
- ออกแบบเว็บไซต์แสดงผลได้ดีกับทุกอุปกรณ์ เช่น อุปกรณ์พกพามือถือ
- อื่นๆ.....

ส่วนที่ 3 ข้อมูลด้านพฤติกรรมการท่องเที่ยว

1. ประเภทการท่องเที่ยวที่ท่านชอบ (เรียงลำดับ 1 – 3)

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> แหล่งท่องเที่ยวเชิงนิเวศ
เช่น ชมสัตว์ป่า นก หิ่งห้อย เป็นต้น | <input type="checkbox"/> แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ
เช่น ภูเขา ทะเล แม่น้ำ เป็นต้น |
| <input type="checkbox"/> แหล่งท่องเที่ยวทางศิลปวิทยาการ
เช่น พิพิธภัณฑ์เฉพาะทาง เป็นต้น | <input type="checkbox"/> แหล่งท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการ
เช่น สวนสัตว์ สวนสาธารณะ เป็นต้น |
| <input type="checkbox"/> แหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์
เช่น โบราณสถาน วัด เมืองเก่า เป็นต้น | <input type="checkbox"/> แหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม
เช่น วิถีชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คน เป็นต้น |
| <input type="checkbox"/> อื่นๆ..... | |

2. ถ้าต้องใช้จักรยานในการท่องเที่ยว ท่านคิดว่าจักรยานเหมาะเป็นพาหนะสำหรับแหล่งท่องเที่ยวในลักษณะใด (เรียงลำดับ 1 – 3)

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> แหล่งท่องเที่ยวเชิงนิเวศ
เช่น ชมสัตว์ป่า นก หิ่งห้อย เป็นต้น | <input type="checkbox"/> แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ
เช่น ภูเขา ทะเล แม่น้ำ เป็นต้น |
| <input type="checkbox"/> แหล่งท่องเที่ยวทางศิลปวิทยาการ
เช่น พิพิธภัณฑ์เฉพาะทาง เป็นต้น | <input type="checkbox"/> แหล่งท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการ
เช่น สวนสัตว์ สวนสาธารณะ เป็นต้น |
| <input type="checkbox"/> แหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์
เช่น โบราณสถาน วัด เมืองเก่า เป็นต้น | <input type="checkbox"/> แหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม
เช่น วิถีชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คน เป็นต้น |
| <input type="checkbox"/> อื่นๆ..... | |

3. ถ้าท่านท่องเที่ยวโดยใช้จักรยานเป็นพาหนะ จะท่องเที่ยวในโอกาสใด (เรียงลำดับ 1 – 3)

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> วันหยุดสุดสัปดาห์ | <input type="checkbox"/> ลาหยุดงาน/เรียน |
| <input type="checkbox"/> เวลาว่าง | <input type="checkbox"/> ช่วงหยุดปิดภาคเรียน |
| <input type="checkbox"/> อื่นๆ..... | |

4. ถ้าเป็นการปั่นจักรยานท่องเที่ยวใน 1 วัน จะเลือกปั่นช่วงเวลาใด

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> ช่วงเช้า (06.00 – 09.00 น.) | <input type="checkbox"/> ช่วงสาย (09.00 – 12.00 น.) |
| <input type="checkbox"/> ช่วงบ่าย (13.00 – 16.00 น.) | <input type="checkbox"/> ช่วงเย็น (16.00 – 18.00 น.) |
| <input type="checkbox"/> ช่วงหัวค่ำ (18.00 – 20.00 น.) | <input type="checkbox"/> ช่วงดึก (20.00 – 24.00 น.) |
| <input type="checkbox"/> อื่นๆ | |

5. ความคาดหวังด้านสภาพต่อการท่องเที่ยวโดยใช้จักรยานเป็นพาหนะ

- มีเส้นทางเฉพาะรถจักรยานที่เหมาะสม
- มีที่จอดจักรยาน
- มีเว็บไซต์ให้ข้อมูล แผนที่
- มีป้ายบอกทาง
- เป็นพื้นที่ที่มีสัญญาณโทรศัพท์
- มีจุดแวะพักสำหรับผู้ปั่นจักรยาน
- มีความร่มรื่น
- อื่นๆ

ส่วนที่ 4 ข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการด้านการออกแบบหน้าเว็บไซต์

1. โทนสีที่ท่านคิดว่าเหมาะสมกับเว็บไซต์

- สีทอง สีดำ ให้ความรู้สึกหรูหรา ทันสมัย มีคุณค่า
- โทนร้อน (เหลือง/ส้ม/แดง/เหลืองส้ม/ส้มแดง/ม่วงแดง) ให้ความรู้สึกสดใส มีจุดเด่นจุดสนใจ
- โทนเย็น (เขียว/น้ำเงิน/ม่วง/เขียวเหลือง/เขียวน้ำเงิน/ม่วงน้ำเงิน) ให้ความรู้สึกสบายตา
- โทนสีธรรมชาติ (เอิร์ธ โทน - Earth Tone)
- อื่นๆ

2. รูปแบบกราฟิกที่ท่านคิดว่าเหมาะสมกับเว็บไซต์

- การใช้รูปทรงแบบเรขาคณิต (Geometry) (สี่เหลี่ยม/สามเหลี่ยม/วงกลม/วงรี/ครึ่งวงกลม) มีความเป็นสากล เป็นทางการ
- การใช้รูปทรงแบบอิสระ (Free Form) ที่ไม่เป็นทางการ
- อื่นๆ

3. รูปแบบ (Pattern) ของการออกแบบเว็บไซต์ที่ท่านคิดว่าเหมาะสมที่สุด (โดยเรียงลำดับความสำคัญ จาก 1 – 5)

- การออกแบบที่เน้นความเรียบง่ายแต่ดูมีเสน่ห์เป็นสากล
- การออกแบบที่เน้นจุดสำคัญโดยการใช้ภาพเพื่อเรียกร้องความสนใจหรือจุดเด่นให้เกิดขึ้น
- การออกแบบที่ให้ความรู้สึกทันสมัย
- การออกแบบที่ให้ความรู้สึกถึงวัฒนธรรม ความเป็นท้องถิ่น
- มีรูปแบบเดียวกันตลอดทั้งเว็บไซต์ทำให้ผู้ใช้จดจำ
- อื่นๆ

4. รูปแบบของตัวอักษรที่ท่านคิดว่าเหมาะสมที่สุด

- ตัวอักษรแบบสมัยใหม่ ไม่มีหัว
- ตัวอักษรแบบสมัยใหม่ มีหัว
- ตัวอักษรแบบไทยร่วมสมัย

5. รูปแบบของสื่อต่างๆ (Media) ที่ท่านคิดว่าเหมาะสม

- ภาพประกอบที่สามารถเข้าใจได้ง่าย
- การใช้ภาพเคลื่อนไหวตกแต่งเว็บไซต์
- การใช้ภาพเคลื่อนไหวอธิบายเนื้อหา
- การใช้เสียงประกอบบรรยายเนื้อหา
- การใช้ภาพวิดีโอประกอบเนื้อหา
- อื่นๆ

6. ด้านการใช้งาน (interactive) ที่ท่านคิดว่าเหมาะสมกับเว็บไซต์ (สามารถเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

- สามารถเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการได้อย่างรวดเร็ว
- มีการตอบสนองการใช้งานได้อย่างรวดเร็ว
- สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลโต้ตอบกันได้
- แสดงผลเป็นระบบเวลาจริง (Real Time)

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

ภาคผนวก ข

แบบสอบถามสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์

แบบสอบถามนี้ จัดทำขึ้นเพื่อรวบรวมข้อมูลประกอบการศึกษาค้นคว้าแบบอิสระ ของนักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษาและการออกแบบสื่อ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

วัตถุประสงค์ของการค้นคว้าแบบอิสระ

เพื่อออกแบบเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์เพื่อให้ข้อมูลและเส้นทางจักรยานในจังหวัดเชียงใหม่ ที่เหมาะสมและตอบสนองความต้องการของผู้ใช้

1. ด้านการออกแบบกราฟิก (Graphic design)

.....

.....

.....

.....

2. ด้านการออกแบบโครงสร้างข้อมูล (Information design)

.....

.....

.....

.....

3. ด้านการใช้งาน (Function)

.....

.....

.....

.....

4. ด้านเนื้อหาของเว็บไซต์ (Content)

.....

.....

.....

5. ด้านการประยุกต์ใช้งานร่วมกับ (social media)

.....

.....

.....

.....

6. ด้านเทคนิคการนำเสนอ (Technology and New Trends)

.....

.....

.....

.....

7. ข้อเสนอแนะ (Suggestions)

.....

.....

.....

.....



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

ภาคผนวก ก

แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการใช้งานเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์เพื่อให้ข้อมูลและเส้นทางจักรยาน
ในจังหวัดเชียงใหม่

แบบสอบถามนี้ จัดทำขึ้นเพื่อรวบรวมข้อมูลประกอบการศึกษาค้นคว้าแบบอิสระ ของนักศึกษา
ปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษาและการออกแบบสื่อ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

คำชี้แจง

1. ความคิดเห็นของท่านในแบบสอบถามนี้ เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาวิจัยเท่านั้น กรุณาตอบ ตามความเป็นจริงมากที่สุด ทางผู้วิจัยขอขอบคุณทุกท่านที่ให้ความร่วมมือ
2. กรุณาตอบคำถามทุกข้อ โดยการเขียนตอบบนเส้นประ และใช้เครื่องหมาย / ในช่องคำตอบที่ ต้องการ

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทางประชากรทั่วไป

1. เพศ

- ชาย หญิง

2. อายุ

- 15 - 20 ปี 21 - 25 ปี 26 - 35 ปี
 36 - 45 ปี 46 - 50 ปี 51 ปีขึ้นไป

3. การศึกษา

- ต่ำกว่ามัธยมปลาย ระดับมัธยมปลาย/ปวช. หรือเทียบเท่า
 อนุปริญญา/ปวศ. ปริญญาตรีหรือเทียบเท่า
 ปริญญาโทหรือสูงกว่า

4. อาชีพ

- นักเรียน/นักศึกษา ข้าราชการ
 พนักงานรัฐวิสาหกิจ พนักงานบริษัทเอกชน
 เจ้าของกิจการ/ธุรกิจส่วนตัว
 อื่นๆ.....

5. รายได้/เงินเดือน

- ต่ำกว่าหรือเท่ากับ 5,000 บาท 5,001 – 10,000 บาท
 10,001 – 20,000 บาท 20,001 – 30,000 บาท
 30,001 – 40,000 บาท 40,001 – 50,000 บาท
 มากกว่า 50,000 บาท

6. ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต

- เป็นประจำทุกวัน
 ใช้อุ้ประจำแต่ไม่ทุกวัน สัปดาห์ละ 4 -6 วัน
 ใ้เมื่อจำเป็น สัปดาห์ละ 1 – 3 วัน

7. อุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต

- คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ
 โน้ตบุ๊ก
 แท็บเล็ต
 สมาร์ทโฟน

ส่วนที่ 2 ความพึงพอใจต่อการใช้งานเว็บไซต์

ความพึงพอใจด้านการออกแบบเว็บไซต์	ระดับความพึงพอใจต่อการใช้งานเว็บไซต์				
	มากที่สุด	มาก	พอใช้	น้อย	น้อยที่สุด
การออกแบบเว็บไซต์					
การใช้สีในเว็บไซต์					
ขนาดของตัวหนังสือในเว็บไซต์					
สามารถรองรับกับ อุปกรณ์ที่ใช้งาน					
ความพึงพอใจต่อการออกแบบระบบและข้อมูล	มากที่สุด	มาก	พอใช้	น้อย	น้อยที่สุด
ความง่ายต่อการใช้งาน					
ข้อมูลเส้นทางจักรยาน					
ความพึงพอใจต่อระบบการค้นหา					
ความพึงพอใจต่อระบบการเพิ่มเส้นทางใหม่					
การประยุกต์ใช้งานร่วมกับ social network					
ความมีส่วนร่วมกับเว็บไซต์					
ความแปลกใหม่และความน่าสนใจของเว็บไซต์					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

ภาคผนวก ง

ประวัติผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์

1. เกษตร แก้วภักดี

ประวัติการศึกษา

- 2538-2540 ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ศิลปกรรม สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล
ภาคพายัพเชียงใหม่
- 2541-2542 ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง นิเทศศิลป์ สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล ภาค
พายัพเชียงใหม่
- 2543-2544 ปริญญาตรี ออกแบบนิเทศศิลป์ สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล ภาคพายัพ
เชียงใหม่
- 2551-2554 ปริญญาโท การสื่อสารดิจิทัล มหาวิทยาลัยแม่โจ้การทำงาน
- 2544-2546 ผู้ช่วยวิจัยอาจารย์ประจำแผนกวิชานิเทศศิลป์ สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล
ภาคพายัพเชียงใหม่
- 2547- ปัจจุบัน อาจารย์ประจำสาขาวิชาออกแบบสื่อสาร มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล
ล้านนา

2. อเสกซ์ เพ็ชรเฟื่อง

ประวัติการศึกษา

- มิถุนายน 2547 - พฤษภาคม 2551 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร
วิชาสาขาออกแบบ เอกเว็บไซต์
- มิถุนายน 2553 สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ วิชาเอก O-perception center for new media
experiments
- ประสบการณ์การทำงาน
- 15 พฤษภาคม 2551 – 1 สิงหาคม 2552
ตำแหน่ง Web Design & Graphic Design บริษัท Sneaker Co.,Ltd.
- 1 กันยายน 2552 – 1 มีนาคม 2553
ตำแหน่ง Web Design & Graphic Design Omnioxy Co.,Ltd.

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ สกุล

นายวัจนะ สุแก้ว

วัน เดือน ปี เกิด

15 มีนาคม 2529

ประวัติการศึกษา

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา สาขาออกแบบนิเทศศิลป์



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved