

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ในการดำเนินการวิจัยนี้ ได้กำหนดกลุ่มประชากรไว้เป็นกลุ่มด้วยกัน ดังนี้

1. **ประชากรนักท่องเที่ยวผู้สูงอายุ (Elderly Tourist Population)** ประชากรกลุ่มนี้ เป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของการวิจัย เป็นผู้สูงอายุที่มีอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไปและเป็นผู้ที่ช่วยเหลือตัวเองได้ อย่างดี ซึ่งเป็นผู้ที่ท่องเที่ยวหรือเคยท่องเที่ยวในสถานที่ต่าง ๆ ในประเทศและเป็นผู้ที่เคยใช้อุปกรณ์ อิเล็กทรอนิกส์ เช่น สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต และคอมพิวเตอร์ เป็นต้น เป็นกลุ่มประชากรที่จะให้ข้อมูล เกี่ยวกับความต้องการการใช้เนื้อหาดิจิทัลเพื่อการท่องเที่ยวเพื่อสภาวะและประเมินเนื้อหาดิจิทัลที่ พัฒนาขึ้น โดยการกำหนดกลุ่มตัวอย่าง เป็นดังนี้

กลุ่มตัวอย่างผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นผู้สูงอายุที่จะตอบแบบสอบถามตามที่กำหนดไว้ใน ประเด็นเกี่ยวกับการใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ในการเข้าถึงเนื้อหาดิจิทัล พฤติกรรมการท่องเที่ยวและ ใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ และลักษณะเนื้อหาดิจิทัลที่ต้องการ

จำนวนกลุ่มตัวอย่างของประชากรกลุ่มนี้มีจำนวน 197 คน เลือกหน่วยตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accident sampling) และใช้คำถามเพื่อกรองข้อมูลเบื้องต้น คือ

- (1) เป็นผู้สูงอายุ (60 ปีขึ้นไป)
- (2) เคยท่องเที่ยวหรือเคยอยู่หรือไม่
- (3) ใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ได้หรือไม่
- (4) เป็นผู้ช่วยเหลือตัวเองได้หรือไม่

2. **ประชากรผู้เชี่ยวชาญผู้ให้สัมภาษณ์ด้านเนื้อหาดิจิทัล** เป็นประชากรกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ด้านเนื้อหาดิจิทัลในด้านต่าง ๆ ซึ่งอาจเป็นนักวิชาการ หรือผู้เชี่ยวชาญที่ประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับ การสร้างเนื้อหาดิจิทัลนั้น ๆ โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างมา 8 คน แสดงให้เห็นดังตารางที่ 3.1

ตารางที่ 3.1 จำนวนตัวอย่างผู้เชี่ยวชาญผู้ให้สัมภาษณ์ด้านเนื้อหาดิจิทัล

ลำดับ	กลุ่มตัวอย่าง	จำนวน(คน)
1	กลุ่มตัวอย่างผู้เชี่ยวชาญด้านการตูน/แอนิเมชันสองมิติ	2
2	กลุ่มตัวอย่างผู้เชี่ยวชาญด้านการถ่ายภาพบุคคล ภาพ ทิวทัศน์ ภาพทัศนมิติ ภาพวิถีชีวิตและภาพวิถีทัศน์	3
3	กลุ่มตัวอย่างผู้เชี่ยวชาญด้านรูปแบบหนังสือ อิเล็กทรอนิกส์ อินโฟกราฟิก โมชันกราฟิก เว็บแอปพลิเคชัน โมบายแอปพลิเคชัน	3
	รวม	8

3. ประชากรผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับการพัฒนาสื่อและด้านเนื้อหาดิจิทัลในด้านต่าง ๆ ซึ่งประกอบด้วยนักวิชาการ ผู้เชี่ยวชาญ และผู้ที่ประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาสื่อดิจิทัล โดยดำเนินการในลักษณะการสนทนากลุ่ม กลุ่มละ 7 คน

4. ประชากรผู้ประเมินต้นแบบเนื้อหาดิจิทัล ประกอบด้วยกลุ่มนักวิชาการและผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อดิจิทัล จำนวน 7 คน และกลุ่มผู้สูงอายุและนักท่องเที่ยว จำนวน 30 คน โดยให้กลุ่มประชากรดูเนื้อหาต้นแบบผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต และคอมพิวเตอร์ เป็นต้น

เครื่องมือในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

ในการดำเนินการวิจัยนี้ เลือกใช้เครื่องมือเพื่อดำเนินการวิจัยหลายอย่างแตกต่างกันดังนี้

1. แบบสอบถามการท่องเที่ยวผู้สูงอายุและผู้เกี่ยวข้อง ในการสร้างแบบสอบถาม มีลำดับการดำเนินการดังนี้

1.1 การศึกษาข้อมูลและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร วิชาการ ตำรา และงานวิจัยต่าง ๆ เพื่อสรุปเป็นประเด็นเพื่อการสร้างแบบสอบถาม

1.2 การวิเคราะห์ข้อมูลและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เป็นขั้นตอนการรวบรวม และวิเคราะห์งานวิจัยต่าง ๆ ที่ผ่านมา เพื่อศึกษาถึงลักษณะการวิจัย เครื่องมือที่ใช้และวิธีดำเนินการวิจัย

1.3 ดำเนินการเพื่อสร้างแบบสอบถาม ขั้นตอนและแนวทางในการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถาม โดยการสร้างแบบสอบถามจะเป็นแบบสอบถามกึ่งโครงสร้าง แบบสอบถามที่สร้างขึ้นจะได้นำมาผ่านกระบวนการตรวจสอบความถูกต้องชัดเจนสอดคล้องกับประเด็นปัญหาและวัตถุประสงค์ของการวิจัย ซึ่งพิจารณาโดยผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้เชี่ยวชาญตามที่กำหนดไว้ หลังจากนั้นได้มีการนำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นไปทดลองเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างที่มีใช้กลุ่มตัวอย่างจริงแต่มีลักษณะใกล้เคียงกัน เพื่อที่จะนำผลลัพธ์ที่ได้มาวิเคราะห์ความบกพร่องของแบบสอบถามและปรับปรุงให้มีคุณภาพ

ในการกำหนดโครงสร้างแบบสอบถามนั้นประกอบไปด้วย

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง เช่น เพศ อายุ อาชีพ ระดับการศึกษา สถานภาพสมรส และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับประสบการณ์ ได้แก่ประสบการณ์ทั่วไปเกี่ยวกับเนื้อหาดิจิทัล ประเภทเนื้อหาดิจิทัล อุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงเนื้อหาดิจิทัล วิธีการเข้าถึงเนื้อหาดิจิทัล ระยะเวลาที่ใช้ในการดูเนื้อหาดิจิทัล และลักษณะเนื้อหาดิจิทัลที่ชื่นชอบ

ตอนที่ 3 ปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกชมเนื้อหาดิจิทัลแบบต่าง ๆ

ตอนที่ 4 พฤติกรรมและความต้องการใช้งานเนื้อหาดิจิทัลเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเพื่อสุขภาพ

1.4 ทดสอบความเชื่อมั่น ขั้นตอนและแนวทางในการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการทดสอบความเชื่อมั่น ประกอบด้วย 2 ขั้นตอน ได้แก่

1.4.1 ผู้เชี่ยวชาญประเมิน เป็นการทดสอบความเชื่อมั่นโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างแบบสอบถามและการวิเคราะห์และออกแบบระบบ

1.4.2 ทดลองกับกลุ่มตัวอย่างเหมือนจริงแต่ไม่ใช่ของจริง เป็นการทดสอบแบบสอบถามโดยนำแบบสอบถามที่ได้จากการสร้างข้างต้นไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างที่มีคุณลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่างแต่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจริง

2. แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาดิจิทัล

เป็นแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง มีขั้นตอนการดำเนินการดังนี้

2.1 การศึกษาข้อมูลและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยรวบรวมข้อมูลจากเอกสารวิชาการ ตำรา และงานวิจัยต่าง ๆ เพื่อสรุปเป็นประเด็นเพื่อการสร้างแบบสอบถาม

2.2 การวิเคราะห์ข้อมูลและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เป็นขั้นตอนการรวบรวม และวิเคราะห์งานวิจัยต่าง ๆ ที่ผ่านมา เพื่อศึกษาถึงลักษณะการวิจัย เครื่องมือที่ใช้และวิธีดำเนินการวิจัย

2.3 ดำเนินการเพื่อสร้างแบบบันทึกการสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง ขั้นตอนและแนวทางในการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์ โดยการสร้างแบบสัมภาษณ์จะเป็นการตั้งคำถามกึ่งโครงสร้าง โดยผู้วิจัยกำหนดประเด็นที่จะถามไว้ล่วงหน้า

3. แบบประเมินต้นแบบเนื้อหาดิจิทัล

เป็นแบบสอบถามที่ใช้สำหรับประเมินรูปแบบเนื้อหาดิจิทัล โดยมีขั้นตอนการดำเนินการดังนี้

3.1 การศึกษาข้อมูลและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยรวบรวมข้อมูลจากเอกสารวิชาการ ตำรา และงานวิจัยต่าง ๆ เพื่อสรุปเป็นประเด็นเพื่อการสร้างแบบสอบถาม

3.2 การวิเคราะห์ข้อมูลและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เป็นขั้นตอนการรวบรวม และวิเคราะห์งานวิจัยต่าง ๆ ที่ผ่านมา เพื่อศึกษาถึงลักษณะการวิจัย เครื่องมือที่ใช้และวิธีดำเนินการวิจัย

3.3 ดำเนินการเพื่อสร้างแบบสอบถาม ขั้นตอนและแนวทางในการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถาม โดยการสร้างแบบสอบถาม แบบสอบถามที่สร้างขึ้นจะได้นำมาผ่านกระบวนการตรวจสอบความถูกต้องชัดเจนสอดคล้องกับประเด็นปัญหาและวัตถุประสงค์ของการวิจัย ซึ่งพิจารณาโดยผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้เชี่ยวชาญตามที่กำหนดไว้ หลังจากนั้นได้มีการนำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นไปทดลองเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างที่มีใช้กลุ่มตัวอย่างจริงแต่มีลักษณะใกล้เคียงกัน เพื่อที่จะนำผลลัพธ์ที่ได้มาวิเคราะห์ความบกพร่องของแบบสอบถามและปรับปรุงให้มีคุณภาพ

ในการกำหนดโครงสร้างแบบสอบถามนั้นประกอบไปด้วย

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง เช่น เพศ อายุ อาชีพ ระดับการศึกษา สถานภาพสมรส และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับประเด็นความเหมาะสม ความถูกต้อง ของเนื้อหาดิจิทัลในประเด็นต่าง ๆ

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้ ในการสร้างรูปแบบเนื้อหาดิจิทัลสำหรับส่งเสริมการท่องเที่ยวเพื่อสุขภาพของผู้สูงอายุ สิ่งสำคัญอย่างหนึ่งคือข้อมูลที่ต้องรวบรวม เช่น ข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยว ข้อมูลความคิดเห็นของผู้สูงอายุ ข้อมูลการให้สัมภาษณ์ของผู้เชี่ยวชาญ และการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญและผู้สูงอายุ เป็นต้น ต้องดำเนินการดังนี้

1. ข้อมูลแหล่งท่องเที่ยวเพื่อสุขภาพ (Wellness tourism destinations) เป็นรายละเอียดเกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยวเพื่อสุขภาพที่จะใช้สำหรับการสร้างต้นแบบเนื้อหาดิจิทัล โดยการรวบรวมจากแหล่งท่องเที่ยวเพื่อสุขภาพจากแหล่งต่าง ๆ ในจังหวัดสำคัญทั่วประเทศ ซึ่งในการวิจัยนี้ได้เลือกจังหวัดที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลแหล่งท่องเที่ยวเพื่อสุขภาพได้แก่ กรุงเทพมหานคร นนทบุรี ปทุมธานี พระนครศรีอยุธยา เชียงใหม่ น่าน อุตรธานี สกลนคร ชลบุรี ระยอง เพชรบุรี ประจวบคีรีขันธ์ สุราษฎร์ธานี นครศรีธรรมราช ระนอง กระบี่ และภูเก็ต เป็นต้น โดยการรวบรวมข้อมูลจะใช้วิธีสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างเพื่อรวบรวมข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวนั้น การรวบรวมข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง การรวบรวมข้อมูลด้วยการถ่ายภาพ เป็นต้น

2. การรวบรวมข้อมูลประสบการณ์การใช้งานเนื้อหาดิจิทัลและความต้องการเกี่ยวกับเนื้อหาดิจิทัล โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้สูงอายุ โดยการรวบรวมข้อมูลจากนักท่องเที่ยวผู้สูงอายุ เกี่ยวกับประสบการณ์การใช้งานเนื้อหาดิจิทัล ตลอดจนความต้องการเนื้อหาดิจิทัล

3. การรวบรวมข้อมูลคุณลักษณะเนื้อหาดิจิทัลสำหรับส่งเสริมการท่องเที่ยวเพื่อสุขภาพสำหรับผู้สูงอายุ โดยการรวบรวมด้วยวิธีการสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างจากผู้เชี่ยวชาญ

4. การรวบรวมข้อมูลคุณลักษณะเนื้อหาดิจิทัลสำหรับส่งเสริมการท่องเที่ยวเพื่อสุขภาพสำหรับผู้สูงอายุ โดยการรวบรวมข้อมูลจากการทำสนทนากลุ่ม

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในกระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยนี้ ใช้วิธีการวิเคราะห์หลายวิธี ตามลักษณะของข้อมูลที่รวบรวมมาในแต่ละครั้ง ดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลการรวบรวมข้อมูลความต้องการระบบ ข้อมูลนี้รวบรวมได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามที่ถามผู้สูงอายุ ข้อมูลจากแบบสอบถามจะนำมาวิเคราะห์หาค่าสถิติพื้นฐาน เช่น ความถี่ (Frequency) ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Arithmetic mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) สำหรับการใช้ค่าเฉลี่ยเลขคณิตจะใช้เกณฑ์ในการแปลความหมายดังนี้

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.49	ระดับน้อยที่สุด
ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49	ระดับน้อย
ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.49	ระดับปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 3.50 – 4.49	ระดับมาก
ค่าเฉลี่ย 4.50 – 5.00	มากที่สุด

2. การวิเคราะห์การประเมินรูปแบบเนื้อหาดิจิทัลสำหรับส่งเสริมการท่องเที่ยวเพื่อสุขภาวะสำหรับผู้สูงอายุ ในการวิเคราะห์ผลการประเมินรูปแบบเนื้อหาดิจิทัล จะใช้ร้อยละและค่าเฉลี่ยร้อยละของความครบถ้วนของเอกสารการวิเคราะห์และออกแบบระบบ

3. การวิเคราะห์การประเมินต้นแบบเนื้อหาดิจิทัลสำหรับส่งเสริมการท่องเที่ยวเพื่อสุขภาวะสำหรับผู้สูงอายุ ข้อมูลจากบันทึกการทดสอบจะนำมาวิเคราะห์หาค่าสถิติพื้นฐาน เช่น ค่าเฉลี่ยเลขคณิต และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สำหรับการหาค่าเฉลี่ยเลขคณิตจะใช้เกณฑ์ในการแปลความหมายดังนี้

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.49	ระดับน้อยที่สุด
ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49	ระดับน้อย
ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.49	ระดับปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 3.50 – 4.49	ระดับมาก
ค่าเฉลี่ย 4.50 – 5.00	มากที่สุด