

การพัฒนาแอปพลิเคชันภาษาพม่าเพื่อการท่องเที่ยว

DEVELOPMENT OF MYANMAR LANGUAGE APPLICATION FOR TOURISM

ศุภมาส ผกาภาศ

Suphamart Phakakat

อาจารย์โปรแกรมวิชาบริหารธุรกิจ วิชาเอกเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร แม่สอด

*Corresponding author, E-mail: suphamart_p@kpru.ac.th

Received: July 6, 2022

Revise: November 20, 2022

Accepted: November 24, 2022

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันภาษาพม่าเพื่อการท่องเที่ยว 2) เพื่อหาประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันภาษาพม่าเพื่อการท่องเที่ยว 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานแอปพลิเคชันภาษาพม่าเพื่อการท่องเที่ยว กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน โดยแบ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านแอปพลิเคชัน จำนวน 1 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาพม่า จำนวน 2 คน นักท่องเที่ยวที่เดินทางมาในพื้นที่อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก จำนวน 50 คน ใช้การสุ่มแบบบังเอิญ เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แบบประเมินสำหรับหาประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันภาษาพม่า และแบบประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีลักษณะ 5 ระดับ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า ผู้วิจัยได้ทำการพัฒนาแอปพลิเคชันคำศัพท์ภาษาพม่าเพื่อการท่องเที่ยวด้วยโปรแกรม Construct 2 ผลการหาประสิทธิภาพที่ผู้เชี่ยวชาญได้ทำการประเมิน มีค่าเฉลี่ย 4.50 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.34 อยู่ในระดับมาก ผลการหาความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีต่อแอปพลิเคชันคำศัพท์ภาษาพม่าเพื่อการท่องเที่ยว มีค่าเฉลี่ย 3.96 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.54 อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: แอปพลิเคชัน, คำศัพท์ภาษาพม่า, การท่องเที่ยว

Abstract

The objectives of this study were 1) to develop a Myanmar language application for tourism; 2) to evaluate the effectiveness of the Myanmar language application for tourism; 3) to assess the satisfaction of users of the Myanmar language tourism application. The sampling groups were 3 specialists and 50 travelers. Among the experts, one was application expert, while the others were Myanmar language expert. Fifty travelers, who visited Mae Sot District, Tak Province, were randomly selected. The tools used in this study were the evaluation form for the performance of Myanmar language applications and the user satisfaction assessment form with 5 scales, and the means and standard deviation were reported. The researcher developed a Myanmar language application for tourism with Construct 2 program. Based on the specialist evaluation, the average was 4.50, while standard

deviation was 0.34 suggesting at a high level. According to the results of user satisfaction with Myanmar language application for tourism, the average was 3.96, whereas standard deviation was 0.54 indicating at a high level.

Keywords: Application, Myanmar language, tourism

1. บทนำ

สมาร์ทโฟนเป็นอุปกรณ์ที่มีบทบาทกับการใช้ชีวิตประจำวันเป็นอย่างมาก โดยมีการพัฒนาและนำเอาเทคโนโลยีเข้ามาประยุกต์ใช้เพื่อให้ความสามารถในการทำงานสูงขึ้น ซึ่งคุณสมบัติต่างๆเหล่านี้ขึ้นอยู่กับระบบปฏิบัติการที่ใช้ด้วย เช่นเดียวกัน (บาลานซ์, 2561) อีกทั้งยังมีแอปพลิเคชันมาช่วยในการสนับสนุนให้การใช้งานระบบมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ซึ่งยังตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งานได้อย่างสะดวกรวดเร็วและเป็นแหล่งเรียนรู้ที่อยู่ติดตัวของผู้ใช้งานมากที่สุด

โดยประเทศไทยเมื่อปี 2560 อำเภอแม่สอดได้รับการสนับสนุนให้เป็นเขตเศรษฐกิจพิเศษตามหนึ่งในแนวทางของระเบียงเศรษฐกิจตะวันออก-ตะวันตก โดยเป็นศูนย์กลางการค้าที่ติดต่อกับเมืองเมียวดีในประเทศพม่า ซึ่งอำเภอแม่สอดได้เป็นสมาชิกของประชาคมอาเซียน เป็นอำเภอที่มีการค้าระหว่างประเทศกับพม่าเนื่องจากเป็นอำเภอที่อยู่ติดชายแดน และเป็นที่ตั้งจุดผ่านแดนถาวร (ปวีณา จับแก้ว, 2557) ซึ่งอำเภอแม่สอด จังหวัดตากนี้มีสถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญ หรือแม้แต่ร้านอาหารก็มักจะมียุโรปหรือคนงานที่เป็นชาวพม่า ทำให้คนในอำเภอแม่สอดหรือนักท่องเที่ยวจำเป็นต้องมีการเรียนรู้ภาษาพม่าเพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสาร และการค้าขายกับประเทศเพื่อนบ้าน ดังนั้นผู้คนต่างๆจึงต้องมีการเรียนรู้ภาษาพม่า ซึ่งจากการสอบถามจากนักท่องเที่ยวที่เข้ามาท่องเที่ยวในเขตพื้นที่อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก พบว่ามีความต้องการที่จะสื่อสารเป็นภาษาพม่าเบื้องต้น และมองว่าถ้ามีคำศัพท์ที่มีการรวบรวมเกี่ยวกับการสื่อสารภาษาพม่าได้อย่างเบื้องต้น ก็จะทำให้นักท่องเที่ยวสามารถที่จะเรียนรู้และสื่อสารภาษาพม่าได้ด้วยตนเอง โดยจากสถิติของแรงงานชาวมียนมาในพื้นที่อำเภอชายแดนจังหวัด โดยข้อมูลตั้งแต่วันที่ 10 พฤษภาคม -29 กันยายน 2565 พบว่ามีแรงงานมียนมาที่อยู่ในข้อตกลงระหว่างรัฐบาลไทยและเมียนมา เข้ามาทำงานในไทยรวมแล้วอยู่ที่ประมาณ 56,000 คน โดยที่สภาอุตสาหกรรมจังหวัดตากยังเชื่อว่าจะมีแรงงานเมียนมาหลังไหลเข้ามาอีกมากอนาคต (สมจิต รุ่งจารีศรีศรี, 2565) ซึ่งทำให้เห็นว่าเมื่อมีแรงงานเมียนมาเข้ามาทำงานในพื้นที่ของอำเภอแม่สอดมากเท่าไร การสื่อสารในเรื่องของภาษาพม่า ไม่ว่าจะเป็นคำศัพท์และการสนทนานั้นจะมีความสำคัญมากขึ้น

จากปัญหาและความต้องการดังกล่าวผู้วิจัยจึงได้มีแนวทางในการพัฒนาแอปพลิเคชันภาษาพม่าเพื่อการท่องเที่ยว เพื่อที่จะให้นักท่องเที่ยวสามารถที่จะสื่อสารเป็นภาษาพม่าได้เบื้องต้น โดยแอปพลิเคชันภาษาพม่าเพื่อการท่องเที่ยวนี้สามารถให้นักท่องเที่ยวเรียนรู้ภาษาพม่าได้ด้วยตนเอง และยังรวมไปถึงนายจ้างที่ต้องมีการสื่อสารภาษาพม่าได้อีกด้วย

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 2.1 เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันภาษาพม่าเพื่อการท่องเที่ยว
- 2.2 เพื่อหาประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันภาษาพม่าเพื่อการท่องเที่ยว
- 2.3 เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อการใช้งานของแอปพลิเคชันเพื่อการท่องเที่ยว

3. ทฤษฎีและหลักการเกี่ยวข้อง

ความหมายของ Mobile Application

เป็นการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์สำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่ เช่น โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต โดยโปรแกรมจะช่วยตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค อีกทั้งยังสนับสนุนให้ผู้ใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ได้ง่ายขึ้น โดยแอปพลิเคชันได้มีการเขียนหรือพัฒนาลงบนอุปกรณ์เป็นอย่างมาก เช่น แผนที่ เกม โปรแกรมคุยต่างๆ และหลายธุรกิจก็เข้าไปเน้นในการพัฒนา Mobile Application เพื่อเพิ่มช่องทางในการสื่อสารกับผู้คนมากขึ้น และยังเป็น Application ที่สามารถแชร์เรื่องราวต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของความรู้สึก สถานที่ รูปภาพ ผ่านทางแอปพลิเคชันได้โดยตรงโดยไม่ต้องเข้าเว็บเบราว์เซอร์ (พร้อมเลิศ หล่อวิจิตร, 2558)

โปรแกรม Construct 2

เป็นโปรแกรมที่ถูกสร้างขึ้นจากนักพัฒนาโปรแกรมชาวอังกฤษ ที่ร่วมกันพัฒนาช่วงเรียนมหาวิทยาลัย และเผยแพร่โปรแกรมแรกออกมาชื่อว่า Construction Classic ซึ่งใช้ในการพัฒนาเกม และเมื่อถึงการก้าวเข้าสู่ยุคของ HTML 5 จึงได้หันมาพัฒนาโปรแกรมใหม่ภายใต้ชื่อ Construction 2 ที่ช่วยให้ผู้ที่ต้องการสร้างเกมหรือสร้างแอปพลิเคชันสามารถใช้เป็น Tool สร้างสรรค์ในการพัฒนาได้ เนื่องจากโปรแกรมนี้ออกแบบเป็นกราฟิก ทำให้ผู้พัฒนาสามารถสร้างงานได้เพียงแค่การคลิกลาก และวางคำสั่งของโปรแกรม (Command object) ตามลำดับของตรรกะที่ออกแบบไว้ (คุณากร ธนทิ, 2564)

3. วิธีดำเนินการวิจัย

3.1 กลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ซึ่งมาจากการเลือกอย่างเจาะจงโดยมีการคัดเลือกดังนี้

1) ผู้เชี่ยวชาญด้านแอปพลิเคชัน จำนวน 1 คน ซึ่งอาจารย์ที่สอนอยู่ในสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจและเป็นผู้ที่มีความรู้ในเรื่องของการสร้างแอปพลิเคชัน และ 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาพม่า ซึ่งเป็นอาจารย์ที่มีประสบการณ์สอนภาษาพม่าในมหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร แม่สอด จำนวน 2 คน

3.1.2 นักท่องเที่ยวที่มาท่องเที่ยวในเขตพื้นที่อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก จำนวน 50 คน ตามที่เนลสัน จา คอป (Nielsen, 2000) ได้เสนอว่าหากมีการใช้ผู้ประเมินระบบสารสนเทศทางคอมพิวเตอร์มากกว่า 15 คน จะสามารถค้นพบปัญหาที่เกิดขึ้นจากการใช้ระบบได้ดีที่ความเชื่อมั่นที่ 95 %

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.2.1 การพัฒนาแอปพลิเคชันคำศัพท์ภาษาพม่า ผู้วิจัยได้ทำการพัฒนาโดยได้ทำการศึกษาปัญหาและความไปได้ในการพัฒนา โดยใช้ขั้นตอนตามวัฏจักรของการพัฒนาระบบ (System Development Life Cycle : SDLC) ของสแตร์ ดังนี้ 1) การศึกษาระบบ 2) การวิเคราะห์ระบบ 3) การออกแบบ 4) การนำระบบไปใช้ 5) การดูแลรักษาและตรวจสอบระบบ

3.2.2 แบบประเมินประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันคำศัพท์ภาษาพม่าเพื่อการท่องเที่ยว โดยมีลักษณะเป็นมาตราส่วนแบบประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ (Likert, 1970 : 275) โดยทำแบบประเมินให้ผู้เชี่ยวชาญทำการประเมินจำนวน 3 ท่าน และทำการตรวจหาความตรงเชิงเนื้อหาโดยขอคำถามว่ามีความเหมาะสมหรือไม่ โดยได้ใช้การหา

<http://jeet.siamtechu.net>

ค่าความสอดคล้อง (Index of item – Objective Congruence : IOC) ซึ่งโดยมีค่าความสอดคล้องมากกว่า 0.5 ขึ้นไป ซึ่งมีค่าอยู่ระหว่าง 0.80 -1.00 ค่าความน่าเชื่อถือเท่ากับ 0.88

3.2.3 แบบประเมินความพึงพอใจต่อการใช้ออปพลิเคชันคำศัพท์ภาษาพม่าเพื่อการท่องเที่ยว โดยมีลักษณะเป็นมาตราส่วนแบบประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ (Likert, 1970 : 275) โดยทำแบบประเมินให้ผู้เชี่ยวชาญทำการประเมินจำนวน 3 ท่าน และทำการตรวจหาความตรงเชิงเนื้อหาโดยถามว่ามีความเหมาะสมหรือไม่ โดยได้ใช้การหาค่าความสอดคล้อง (Index of item – Objective Congruence : IOC)โดยมีค่าความสอดคล้องมากกว่า 0.5 ขึ้นไป ซึ่งมีค่าอยู่ระหว่าง 0.80 -1.00 ค่าความน่าเชื่อถือเท่ากับ 0.89

3.3 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาแอปพลิเคชันคำศัพท์ภาษาพม่า โดยได้ทำการศึกษาปัญหาและความไปได้ในการพัฒนา โดยใช้ขั้นตอนตามวัฏจักรของการพัฒนาระบบ(System Development Life Cycle : SDLC) ของสแตร์ ดังนี้ 1) การรวบรวมข้อมูล 2) การวิเคราะห์และออกแบบ 3) การพัฒนา 4) การทดสอบ 5) การประเมินผลแอปพลิเคชัน โดยมีขั้นตอนดังนี้

1) ศึกษารวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับคำศัพท์ และความต้องการจากผู้ใช้งาน โดยแบ่งออกเป็นหมวดคำศัพท์ จำนวน 7 หมวด ได้แก่ หมวดที่พักอาศัย หมวดอาหาร หมวดตัวเลข หมวดวัน-เวลา หมวดข้อปึง หมวดอำนวยความสะดวก หมวดสุขภาพ และหมวดประโยชน์สนทนา จำนวน 7 หมวด ได้แก่ ประโยคที่พัก ประโยคคำถาม ประโยคฉุกเฉิน ประโยคข้อปึง ประโยคท่องเที่ยว ประโยคร้านอาหาร

2) ทำการวิเคราะห์และออกแบบแอปพลิเคชัน โดยทำการวิเคราะห์และออกแบบเนื้อหา และการออกแบบ Flowchart เพื่อให้เห็นถึงกระบวนการทำงานของแอปพลิเคชัน

3) เมื่อดำเนินการพัฒนาแอปพลิเคชัน โดยใช้โปรแกรม Construct 2 เมื่อพัฒนาตามกระบวนการข้างต้นเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้นำเอาแอปพลิเคชันไปให้ผู้เชี่ยวชาญทำการประเมินจำนวน 3 ท่าน โดยแบ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญทางด้านแอปพลิเคชัน จำนวน 1 คน และผู้เชี่ยวชาญทางด้านภาษาพม่าจำนวน 2 คน โดยทำการประเมินหาประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันและความเหมาะสมในการใช้งาน และทำการปรับปรุงแก้ไขแอปพลิเคชัน และคำศัพท์ต่างๆ ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

4) ผู้วิจัยได้นำเอาแอปพลิเคชันไปทดลองใช้ โดยการให้กลุ่มนักท่องเที่ยวที่มาเที่ยวในเขตพื้นที่อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก ทำการดาวน์โหลดแอปพลิเคชันและนำเอาข้อมูลจากการทดลองใช้มาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ โดยพบปัญหาข้างต้น เช่น เสียงไม่ออกเมื่อมีการกดปุ่มเพื่อฟังเสียงคำศัพท์ และมีเสียงบทสนทนาไม่ตรงกับภาพที่กำหนดไว้ เป็นต้น

5) ดำเนินการลงพื้นที่เก็บข้อมูลจริงกับกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่กลุ่มนักท่องเที่ยวที่มาท่องเที่ยวในเขตอำเภอแม่สอด จังหวัดตาก จำนวน 50 คน และทำการประเมินความพึงพอใจต่อการใช้ออปพลิเคชันคำศัพท์ภาษาพม่าเพื่อการท่องเที่ยว จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาทำการวิเคราะห์ตามหลักวิธีการทางสถิติ และสรุปผลการวิจัยต่อไป

3.4 สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

4. ผลการวิจัย

วิจัยเรื่องการพัฒนาแอปพลิเคชันคำศัพท์ภาษาพม่าเพื่อการท่องเที่ยว จากการศึกษาความต้องการและทำการรวบรวมข้อมูล ผลการวิจัย พบว่า

4.1 ผลการพัฒนาแอปพลิเคชันคำศัพท์ภาษาพม่าเพื่อการท่องเที่ยว โดยผู้วิจัยทำการพัฒนาโดยใช้โปรแกรม Construct 2 ซึ่งเป็นโปรแกรมที่สามารถสร้างให้อยู่ในรูปแบบของแอปพลิเคชัน โดยลักษณะของโปรแกรมจะมีเนื้อหาคำศัพท์และประโยคสนทนา ได้แก่ หมวดคำศัพท์ จำนวน 7 หมวด ได้แก่ หมวดทักทาย หมวดอาหาร หมวดตัวเลข หมวดวัน-เวลา หมวดช้อปปิ้ง หมวดอำนวยความสะดวก หมวดสุขภาพ และหมวดประโยคสนทนา จำนวน 7 หมวด ได้แก่ ประโยคที่พัก ประโยคคำถาม ประโยคฉุกเฉิน ประโยคช้อปปิ้ง ประโยคท่องเที่ยว ประโยคร้านอาหาร



รูปที่ 1 หน้าหลักของแอปพลิเคชัน

จากภาพที่ 1 หน้าหลักของแอปพลิเคชัน ซึ่งจะเป็นหน้าจอหลักที่จะสามารถเข้าสู่เมนูเนื้อหาต่างๆ ของตัวแอปพลิเคชัน ซึ่งจะมีรูปแบบที่ง่ายไม่ซับซ้อน โดยตัวปุ่มจะเป็นลักษณะเมื่อผู้ใช้ทำการกดปุ่ม Start ก็จะมีเอฟเฟกการเคลื่อนไหว ทำให้ผู้ใช้รับรู้ได้ว่าการกระทำเกิดขึ้นของปุ่ม Start



รูปที่ 2 หน้าหมวดคำศัพท์ และหมวดประโยคต่างๆ

จากภาพที่ 2 หน้าหมวดคำศัพท์ และหมวดประโยคต่างๆ โดยจะประกอบไปด้วยหมวดคำศัพท์ จำนวน 7 หมวด ได้แก่ หมวดทักทาย หมวดอาหาร หมวดตัวเลข หมวดวัน-เวลา หมวดช้อปปิ้ง หมวดอำนวยความสะดวก หมวดสุขภาพ และหมวดประโยคสนทนา จำนวน 7 หมวด ได้แก่ ประโยคที่พัก ประโยคคำถาม ประโยคฉุกเฉิน ประโยคช้อปปิ้ง ประโยคท่องเที่ยว ประโยคร้านอาหาร โดยจะมีปุ่มกดที่มีเสียงเอฟเฟ็ค และสามารถเชื่อมโยงไปยังหน้าเนื้อหาตามหมวดหมู่ดังกล่าว



รูปที่ 3 หน้าคำศัพท์ภาษาพม่า หมวดทักทาย

จากภาพที่ 3 หน้าคำศัพท์ภาษาพม่า หมวดที่หก หก ซึ่งประกอบไปด้วยคำศัพท์ภาษาพม่า โดยจะเป็นคำศัพท์ที่นิยมใช้มากที่สุดสำหรับการทักทาย โดยแต่ละคำศัพท์จะมีคำอ่านสะกดคำ และมีปุ่มกดเพื่อฟังเสียงซึ่งเป็นเสียงจากเจ้าของภาษาโดยตรง



รูปที่ 4 หน้าประโยคสนทนาภาษาพม่า หมวดที่หก

จากภาพที่ 4 หน้าประโยคสนทนาภาษาพม่า หมวดที่หก ซึ่งประกอบไปด้วยประโยคสนทนาภาษาพม่า โดยจะเป็นประโยคที่นิยมพูดในการสนทนาเป็นส่วนใหญ่ และสามารถสื่อสารได้ในแต่ละหมวด โดยแต่ละการสนทนาจะมีคำอ่านสะกดคำ และมีปุ่มกดเพื่อฟังเสียงซึ่งเป็นเสียงจากเจ้าของภาษาโดยตรง

4.2 ผลการประเมินประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันภาษาพม่าเพื่อการท่องเที่ยว

การหาประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันภาษาพม่า ผู้วิจัยได้ทำการหาประสิทธิภาพโดยให้ผู้เชี่ยวชาญทำการประเมิน จำนวน 3 ท่าน โดยแบ่งออกเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านแอปพลิเคชัน จำนวน 1 คน และผู้เชี่ยวชาญทางด้านภาษาพม่า จำนวน 2 คน โดยมีผลการประเมินที่แสดงดังตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการประเมินประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันภาษาพม่าเพื่อการท่องเที่ยว

รายการ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ความหมาย
1. ปริมาณของคำศัพท์ภาษาพม่า	5.00	0.00	มากที่สุด

<http://jeet.siamtechu.net>

2. ความถูกต้องของเนื้อหา	4.67	0.58	มากที่สุด
3. ความเหมาะสมของหมวดคำศัพท์ภาษาพม่า	4.33	0.58	มาก
4. ความเหมาะสมของประโยคสนทนาภาษาพม่า	4.33	0.53	มาก
6. มีภาพประกอบสวยงามและสอดคล้องกับเนื้อหา	4.00	0.00	มาก
7. ฉากสวยงามและสอดคล้องกับเนื้อหา	4.00	0.00	มาก
8. ขนาดตัวหนังสือมีความเหมาะสม	4.33	0.58	มาก
9. แอปพลิเคชันมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อผู้ใช้งาน	4.67	0.58	มากที่สุด
10. ความเหมาะสมในภาพรวมของแอปพลิเคชัน	4.67	0.58	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวมทุกด้าน	4.50	0.34	มาก

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลการหาประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันภาษาพม่า ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ผลภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.50 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.34 ซึ่งพบว่าแอปพลิเคชันภาษาพม่าเพื่อการท่องเที่ยวมีประสิทธิภาพในเรื่องของปริมาณของคำศัพท์ภาษาพม่า อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 5.00 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.00 และมีประสิทธิภาพในเรื่องของความถูกต้องของเนื้อหา แอปพลิเคชันมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อผู้ใช้งาน และมีความเหมาะสมในภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 4.67 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.58

4.3 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการใช้อแอปพลิเคชันคำศัพท์ภาษาพม่าเพื่อการท่องเที่ยว

ในการประเมินความพึงพอใจต่อการใช้อแอปพลิเคชันคำศัพท์พม่า โดยนักท่องเที่ยวที่มาเที่ยวในพื้นที่อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก จำนวน 50 คน โดยแสดงดังตารางที่ 2 ดังนี้

ตารางที่ 2 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการใช้อแอปพลิเคชันคำศัพท์ภาษาพม่าเพื่อการท่องเที่ยว

รายการ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ความหมาย
1.ด้านเนื้อหา	4.09	0.55	มาก
1.1 ตัวอักษรภาษาพม่า	4.00	0.49	มาก
1.2 เสียงภาษาพม่า	4.06	0.53	มาก
1.3 คำศัพท์ภาษาพม่า	4.20	0.64	มาก
2. ด้านกราฟิก	3.99	0.54	มาก
2.1 ขนาดตัวอักษรมีความเหมาะสม สวยงาม	4.08	0.49	มาก
2.2 สีสนของพื้นหลังที่เหมาะสม	3.96	0.67	มาก
2.3 มีภาพ กราฟิกต่างๆ ที่ประกอบเนื้อหาที่มีความน่าสนใจ	4.22	0.47	มาก
2.4 มีเสียงประกอบเนื้อหา	3.69	0.55	มาก
3. ด้านเทคนิคการนำเสนอข้อมูล	3.80	0.52	มาก

<http://jeet.siamtechu.net>

3.1 ภาพประกอบมีเทคนิคทางศิลปะ และสามารถสื่อความหมายโดยใช้ภาพการ์ตูน	3.80	0.55	มาก
3.2 ความรวดเร็วในการแสดงข้อมูลจากการเชื่อมโยงข้อมูล	3.80	0.48	มาก
4. ด้านการใช้งาน	3.95	0.54	มาก
4.1 ความเร็วในการแสดงผลของแอปพลิเคชัน	3.94	0.48	มาก
4.2 การใช้งานโดยรวมของแอปพลิเคชัน	4.02	0.56	มาก
4.3 การใช้งานของเทคโนโลยีที่ทันสมัย	3.90	0.58	มาก
ค่าเฉลี่ยรวมทุกด้าน	3.96	0.54	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการใช้ออปพลิเคชันคำศัพท์ภาษาพม่าเพื่อการท่องเที่ยว แบ่งออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านกราฟิก ด้านเทคนิคการนำเสนอข้อมูล ด้านการใช้งาน โดยสรุปผลพบว่า มีภาพรวมทุกด้านอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก มีค่าเฉลี่ย 3.96 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.54 เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านเนื้อหา มีความพึงพอใจอยู่ในอันดับหนึ่ง โดยมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ในด้านของเนื้อหา มีค่าเฉลี่ย 4.09 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.55 ซึ่งในเรื่องเนื้อหาของคำศัพท์ มีค่าเฉลี่ย 4.20 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.64

5. สรุปและการอภิปรายผลการวิจัย

การสร้างแอปพลิเคชันภาษาพม่าเพื่อการท่องเที่ยว ผู้วิจัยได้สรุปผลที่ได้จากการดำเนินการวิจัย ดังนี้

5.1 การพัฒนาแอปพลิเคชันภาษาพม่าเพื่อการท่องเที่ยว ผู้วิจัยได้มีการพัฒนาแอปพลิเคชันโดยมีการรวบรวมคำศัพท์ภาษาพม่าที่เน้นเกี่ยวกับท่องเที่ยวรวมไปถึงการรวบรวมประโยคคำสนทนาที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยว ซึ่งทำให้สามารถสื่อสารภาษาพม่าได้อย่างเบื้องต้น โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาแอปพลิเคชันโดยใช้โปรแกรม Construct 2 โดยสอดคล้องกับงานวิจัยของศิริกานา พิลบุตร และคณะ (2562) โดยได้มีการพัฒนาแอปพลิเคชันมือถือเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ เรื่อง “คอมพิวเตอร์กับชีวิตประจำวัน” ที่มีการพัฒนาแอปพลิเคชัน โดยใช้โปรแกรมเดียวกันในการพัฒนา และได้มีการนำเอากระบวนการของการพัฒนาระบบตามขั้นตอนตามวัฏจักรของการพัฒนาระบบ(System Development Life Cycle : SDLC)

5.2 การประเมินประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน โดยแบ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านแอปพลิเคชัน จำนวน 1 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาพม่า จำนวน 2 คน โดยพบว่าแอปพลิเคชันมีประสิทธิภาพอยู่ในระดับมากที่สุด ในเรื่องของความถูกต้องของเนื้อหา มีค่าเฉลี่ย 4.67 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.58 โดยสอดคล้องกับงานวิจัยของอุมาภรณ์ เหล็กดี (2557) การพัฒนาแอปพลิเคชัน เพื่อเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นในจังหวัดมหาสารคาม ซึ่งมีประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันในด้านของความถูกต้องของเนื้อหาอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.56 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.48

5.3 การประเมินความพึงพอใจต่อการใช้งานแอปพลิเคชันภาษาพม่าเพื่อการท่องเที่ยว จากกลุ่มตัวอย่าง 50 คน โดยพบว่าภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.96 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.54 โดยแบ่งตามรายด้าน พบว่าด้านเนื้อหา มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย 4.09 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.55 ซึ่งเหตุผลที่ทำให้มีค่าเฉลี่ยอยู่ในอันดับหนึ่ง อันเนื่องมาจากในเรื่องของคำศัพท์ภาษาพม่ามีความเข้าใจงาน เป็นคำศัพท์พื้นฐานที่สามารถนำมาใช้ได้กับการท่องเที่ยว และสามารถฟังเสียง และสำเนียงได้จากเจ้าของภาษาจริง โดยสอดคล้องกับงานวิจัยของธีระพล ทองเปลว และวรุณท์ พลอยสวยงาม (2560) การพัฒนาโมบายแอปพลิเคชันสำหรับผู้บกพร่องทางการได้ยิน โดยพบว่ามีผลการประเมินความพึงพอใจในด้านของเนื้อหาอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.98 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.58

ซึ่งงานวิจัยที่ผู้วิจัยได้มีการพัฒนาขึ้นมาในครั้งนี้ ทำให้พบว่าแอปพลิเคชันสามารถนำมาใช้ประโยชน์ให้กับกลุ่มนักท่องเที่ยว หรือผู้ที่สนใจคำศัพท์ภาษาพม่า โดยสามารถเรียนรู้ศัพท์และประโยคสนทนาได้ง่าย พร้อมทั้งยังมีเสียงจากเจ้าของภาษาโดยเฉพาะทำให้ได้ทั้งสำเนียง และการออกเสียงที่ถูกต้อง นอกจากนี้การพัฒนาให้อยู่ในรูปแบบของแอปพลิเคชันก็ยังเป็นการสร้างความสะดวกสบายให้กับผู้ใช้ เพราะสามารถที่จะดาวน์โหลดลงไปยังสมาร์ตโฟนของผู้ใช้ได้อย่างง่ายดาย

6. ข้อเสนอแนะ

6.1 ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้ประโยชน์

ในแอปพลิเคชันภาษาพม่าเพื่อการท่องเที่ยวมีลักษณะที่ใช้งานง่ายและไม่ยุ่งยากเหมาะสำหรับผู้ที่ต้องการทราบคำศัพท์ภาษาพม่าและต้องการสื่อสารเบื้องต้น ซึ่งการดาวน์โหลดแอปพลิเคชันมาใช้งานง่าย และไม่เสียค่าใช้จ่าย

6.2 ข้อเสนอแนะในการพัฒนาแอปพลิเคชันครั้งต่อไป

ในการพัฒนาแอปพลิเคชันครั้งต่อไปหากมีการต่อยอดงานวิจัย ผู้วิจัยมากกว่าควรมีการเพิ่มคำศัพท์ และประโยคในการสื่อสารให้มากขึ้น ควรมีการเพิ่มการค้นหาคำศัพท์เพื่อให้ง่ายต่อการใช้งาน ควรมีคำอ่านภาษาอังกฤษเพื่อให้ง่ายต่อการออกเสียง และพัฒนาให้สามารถทำงานบนระบบปฏิบัติการ iOS เพื่อครอบคลุมผู้ใช้งานมากขึ้น

7. เอกสารอ้างอิง

[1] ธีระพล ทองเปลว และวรุณท์ พลอยสวยงาม (2560, 7-8 ธันวาคม). การพัฒนาโมบายแอปพลิเคชันสำหรับผู้บกพร่องทางการได้ยิน. การประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 14, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน, นครปฐม, ประเทศไทย.

[2] บาลานซ์. (2561). คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ (ฉบับเตรียมสอบ). กรุงเทพฯ: ที.เค.พรินติ้ง.

[3] ปวีณา จัปแก้ว. (2557). อาเซียน เพื่อนบ้าน...ต้องรู้. กรุงเทพฯ: พีเอ็นเอ็น มีเดีย กรุ๊ป พับลิชชิ่ง.

[4] สมจิต รุ่งจรัสศรีมี. (2565). แรงงานเมียนมาเข้าชายแดน จ.ตาก กว่า 56,000 คน ในรอบ 5 เดือน แหล่งที่มา:

ออนไลน์ <https://www.bbc.com/thai/articles/cv29lyezey0o> (สืบค้นเมื่อ 20 พฤศจิกายน 2565)

[5] พร้อมเลิศ หล่อวิจิตร. (2558). คู่มือการเขียนแอป Android ด้วย Android Studio. กรุงเทพฯ : โปรวิชั่น.

[6] คุณากร หนที. (2564). สร้างเกมการเรียนรู้ด้วยโปรแกรม Construct 2 แหล่งที่มา: ออนไลน์ <https://www.slideshare.net/TomKhunakorn/construct-2-manual-construct-2> (สืบค้นเมื่อ 18 พฤศจิกายน 2565).

[7] Nielsen, J. (2000). Why you only need to test with 5 users. Nielsen Norman Group. online:< <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>>, ISSN, 0737-8939.

[8] ศิริกานา พิลานุกร สุปราณี ทัพมงคล กิตติพงศ์ รัตนวงกต และธีระพงศ์ มลิวัลย์. (2562). การพัฒนาแอปพลิเคชันบนมือถือเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ เรื่อง “คอมพิวเตอร์กับชีวิตประจำวัน”. วารสารการจัดการความรู้สู่การปฏิบัติที่เป็นเลิศ วิทยาลัยนครราชสีมา, 1, 48-55.

[9] อุมารณห์ เหล็กดี. (2557). การพัฒนาแอปพลิเคชัน เพื่อเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นในจังหวัดมหาสารคาม. วารสารวิชาการการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม, 1(1), 66-72.

[10] Likert, R. N. (1970). A technique for the measurement of attitude. Attitude Measurement. Chicago: Ronal McNally & Company