

การพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อจัดการความรู้ประเพณีการแข่งขันเรือยาว DEVELOPMENT OF INFORMATION SYSTEM KNOWLEDGE MANAGEMENT LONGBOAT RACE TRADITION

วีระยุทธ คำปาน^{1,*} และ สมบูรณ์ ขาวชายโขง²

Weerayut Kampan^{1,*} and Somboon Chaochaikong²

¹ สาขาวิชาเทคโนโลยีและการจัดการสารสนเทศดิจิทัล คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

² สาขาวิชาคณิตศาสตร์และสถิติ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

¹ Digital Information Technology and Management Program, Faculty of Science and Technology,
Sakon Nakhon Rajabhat University

² Mathematics and Statistics Program, Faculty of Science and Technology,
Sakon Nakhon Rajabhat University

Received: 18 August 2026

Revised: 30 August 2026

Accepted: 31 August 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) ศึกษาและรวบรวมองค์ความรู้เกี่ยวกับประเพณีการแข่งขันเรือยาว 2) พัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อจัดการองค์ความรู้ประเพณีการแข่งขันเรือยาว และ 3) ประเมินประสิทธิภาพการทำงานของระบบและความพึงพอใจของผู้ใช้ต่อระบบ โดยใช้วิธีการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) แบ่งเป็น 3 ตอน คือ ตอนที่ 1 ศึกษาและรวบรวมองค์ความรู้ประเพณีการแข่งขันเรือยาว โดยสัมภาษณ์ภูมิปัญญาที่มีความรู้ประสบการณ์ เชี่ยวชาญเกี่ยวกับประเพณีการแข่งขันเรือยาว ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จำนวน 6 คน และศึกษาความต้องการระบบโดยสัมภาษณ์ภูมิปัญญา และจากสมาชิกในกลุ่มเรือพายภาคตะวันออกเฉียงเหนือจำนวน 360 คน โดยสุ่มตัวอย่างแบบมีชั้นภูมิอย่างมีสัดส่วน (Proportional Stratified Sampling) ด้วยแบบสอบถามที่มีค่าความเชื่อมั่น 0.960 โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาระบบสารสนเทศและด้านประเพณีการแข่งขันเรือยาว จำนวน 5 คน ประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์กับข้อความหรือเนื้อหา (IOC) ซึ่งพบว่ามีค่าอยู่ในระหว่าง 0.60 – 1.00 แสดงว่า แบบสอบถามมีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาอยู่ในระดับดี นำแบบสอบถามไปทดลองใช้ (Try-out) กับสมาชิกทีมเรือที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน

* Corresponding author: วีระยุทธ คำปาน
E-mail: weerayut.kampan@gmail.com

30 คน และนำมาคำนวณหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถามทั้งฉบับโดยใช้สัมประสิทธิ์แอลฟาครอนบาค (Cronbach's-Correlation) ตอนที่ 2 ออกแบบและพัฒนา ระบบด้วยโปรแกรมภาษา PHP ในการพัฒนาระบบ โปรแกรมระบบฐานข้อมูล MySQL ในการจัดเก็บข้อมูล ระบบปฏิบัติการ Windows โปรแกรมสำหรับจำลองเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลให้ทำงาน ในลักษณะของ Web Server (โปรแกรม XAMPP) Web Browser Internet Explorer และ Google Chrome และ Notepad และตอนที่ 3 ประเมินประสิทธิภาพระบบโดยผู้เชี่ยวชาญ 5 คน และประเมินความพึงพอใจระบบโดยสมาชิกกลุ่มเรือยาวจำนวน 250 คน ใช้สูตรคำนวณกลุ่มตัวอย่าง เช่น Taro Yamane ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ด้วยแบบประเมินความพึงพอใจที่มีค่าความเชื่อมั่น 0.975 ประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์กับข้อคำถามหรือเนื้อหา (IOC) ซึ่งพบว่าแบบสอบถามมีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาอยู่ในระดับดี วิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยค่าสถิติ ได้แก่ ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย พบว่า 1) องค์ความรู้เกี่ยวกับประเพณีการแข่งขันเรือยาวที่ต้องการมี 5 ด้าน ได้แก่ 1.1) ประวัติและพัฒนาการของประเพณี 1.2) การทำเรือและบำรุงรักษาเรือ 1.3) กระบวนการเตรียมทีม 1.4) กฎ ระเบียบ กติกา ตาราง และผลการแข่งขัน และ 1.5) ประสบการณ์และแนวปฏิบัติที่ดี โดยคุณลักษณะของระบบสารสนเทศที่ต้องการ ได้แก่ สามารถรองรับสื่อที่หลากหลาย สืบค้นได้ง่าย มีพื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้สามารถในการนำเข้าและอัปเดตองค์ความรู้ได้อย่างต่อเนื่อง 2) ระบบสารสนเทศเพื่อจัดการความรู้ประเพณีการแข่งขันเรือยาว ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นประกอบด้วยฐานข้อมูล องค์ความรู้ครบทั้ง 5 ด้าน ข้อมูลทีมนักกีฬา ข้อมูลการแข่งขัน และข้อมูลพิธีกรรม โดยมีคุณลักษณะที่ตรงตามความต้องการของผู้ใช้ระบบ และมีเมนูให้สมาชิกเรือยาวเข้ามาแลกเปลี่ยนความรู้ได้ โดยแบ่งผู้ใช้งานออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ ผู้ดูแลระบบ สมาชิก และผู้ใช้งานทั่วไป และ 3) ผลการประเมินประสิทธิภาพของระบบโดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ประสิทธิภาพของระบบในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.76$, S.D. = 0.39) โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านการรักษาความปลอดภัยของระบบ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.93$, S.D. = 0.18) 4) ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานต่อระบบสารสนเทศ พบว่า ความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}= 4.56$, S.D. = 0.64) โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านประสิทธิภาพของระบบ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}= 4.70$, S.D. = 0.73)

คำสำคัญ: ระบบสารสนเทศ, การจัดการความรู้, ประเพณีการแข่งขันเรือยาว

Abstract

This research aimed to: 1) study and compile knowledge regarding the long-boat racing tradition; 2) develop an information system for managing knowledge related to this tradition; and 3) evaluate the system's performance and user satisfaction. The study employed a Research and Development (R&D) methodology divided into three phases. Part 1 involves studying and gathering knowledge regarding the long-boat racing tradition by interviewing six experts—individuals possessing local wisdom, experience, and expertise in the long-boat racing traditions of Northeastern Thailand—and assessing system requirements through interviews with these experts as well as 360 members of Northeastern long-boat racing groups. Using proportional stratified sampling with a questionnaire having a reliability coefficient of 0.960, five experts in information systems development and traditional longboat racing assessed the Index of Content Validity (IOC), which was found to be between 0.60 and 1.00, indicating that the questionnaire demonstrated a good level of content validity. It was pilot-tested with 30 boat team members (excluding the actual sample group), and the reliability of the entire questionnaire was calculated using Cronbach's alpha coefficient. Part 2: System Design and Development. The system was developed using PHP for programming, MySQL for database management, and the Windows operating system. Tools used included XAMPP (to simulate a personal computer acting as a web server), web browsers (Internet Explorer and Google Chrome), and Notepad. Part 3 involved evaluating the system's efficiency with five experts and assessing user satisfaction among 250 long-boat racing team members, utilizing a sample size calculation formula such as Taro Yamane's at a 95% confidence level. The satisfaction questionnaire demonstrated a reliability coefficient of 0.975. An assessment of the Index of Item-Objective Congruence (IOC) indicated a good level of content validity. Interview data were analyzed using content analysis, while quantitative data were analyzed using statistical measures, including frequency, percentage, mean, and standard deviation.

The research findings were as follows: 1. The body of knowledge regarding the longboat racing tradition comprised five aspects: (1) the history and development of the tradition; (2) boat construction and maintenance; (3) the team preparation process; (4) rules, regulations, competition schedules, and results; and (5) experiences and best practices. The desired characteristics of the information system included support for various types of media, ease of searching, a space for knowledge exchange, and the ability to continuously import and update knowledge. 2. The information system for managing knowledge of the longboat racing tradition developed by the researcher consisted of a database covering all five aspects of knowledge, as well as team and athlete data, competition data, and ritual data. The system met user requirements and included a menu that allowed longboat members to exchange knowledge. Users were divided into three groups: administrators, members, and general users. 3. The results of the system efficiency evaluation conducted by five experts indicated that the overall system efficiency was at the highest level ($\bar{X}$ = 4.76, S.D. = 0.39). The aspect with the highest mean score was system security, which was also at the highest level ($\bar{X}$ = 4.93, S.D. = 0.18) 4. The results of the evaluation of user satisfaction with the information system indicated that overall satisfaction was at the highest level ($\bar{X}$ = 4.56, S.D. = 0.64), The aspect with the highest mean score was system performance, which was at the highest level ($\bar{X}$ = 4.70, S.D. = 0.73)

Keywords: Information Systems, Knowledge Management, Longboat racing tradition

บทนำ

ประเพณีการแข่งขันเรือยาวได้มีการเปลี่ยนแปลงไปตามวัฒนธรรมสมัยใหม่กลายเป็นงานประเพณีที่สำคัญของชุมชนที่ส่งผลต่อภาคธุรกิจ โดยเฉพาะการท่องเที่ยวได้เป็นอย่างดี มีการจัดในเชิงธุรกิจเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวมากขึ้น ผู้ชมไม่ได้มีส่วนร่วมเหมือนในอดีต (มัทวาน ภูมิเจริญ, 2567) แต่ก็ยังคงทำหน้าที่ 4 ประการ ตามแนวคิดของเบสคอม คือ หน้าที่

การเป็นกระจุกสะท้อนสังคม หน้าทีด้านการให้การศึกษาแก่สมาชิกชุมชน หน้าทีทำให้เกิดการยอมรับแบบแผนพฤติกรรมของคนในสังคม และหน้าทีด้านการให้ความบันเทิง โดยพบว่ายังคงรักษาหน้าทีการให้ความบันเทิงเด่นชัดทีสุด แต่หน้าทีด้านการให้การศึกษา มีบทบาทลดลงจากรูปแบบการจัดการแข่งขันเรีอยาวทีเปลี่ยนแปลงจากอดีต โดยในอดีตประเพณีแข่งขันเรีอยาวสามารถเป็นเครื่องมือในการสั่งสอนอบรมแก่สมาชิกในชุมชน ให้รู้จักองค์ประกอบต่าง ๆ เกี่ยวกับเรือและประเพณีแข่งเรือ ตลอดจนเรียนรู้บทบาทหน้าทีของตนในฐานะการมีส่วนร่วมในแต่ละกิจกรรมชุมชน (รัตน จันทรเทว, 2559) ซึ่งแนวทางหนึ่งในการอนุรักษ์สืบสานประเพณีการแข่งขันเรีอยาวให้อยู่คู่สังคม ไทยอย่างยั่งยืนต่อไป ต้องใช้วิธีการถ่ายทอดความรู้ทีเกี่ยวข้องให้เยาวชนและผู้สนใจได้เรียนรู้และนำไปสู่การปฏิบัติแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ยังไม่ถูกรวบรวม จัดเก็บ จัดการอย่างเป็นระบบ ทำให้ยากในการสืบค้นหาองค์ความรู้ นั้น รวมถึงข้อมูลองค์ความรู้ทีเผยแพร่อยู่ในรูปแบบทีเรียนรู้ได้ยาก และยังไม่ครอบคลุมครบถ้วนตามองค์ประกอบสำคัญทีจะสามารถให้ความรู้แก่เยาวชนและประชาชนตรงตามความต้องการได้ ดังนั้นหากมีการรวบรวมองค์ความรู้และจัดการความรู้อย่างเป็นระบบ เผยแพร่ให้ประชาชน เยาวชน ได้ศึกษาเรียนรู้ ให้มีความรู้และตระหนักถึงความสำคัญและคุณค่าของประเพณีแข่งเรีอยาว ตลอดจนองค์ความรู้ทีเกี่ยวข้อง ก็จะไปสู่การอนุรักษ์สืบทอดประเพณีอันดีงามต่อไป โดยเฉพาะการพัฒนาทีมและการพัฒนานักกีฬา โดย (ลัดดา เรืองมนิธรรม และ สืบสาย บุญวิบุตร, 2559) กล่าวว่า การพัฒนานักกีฬา ผู้ฝึกสอน ผู้จัดการทีม ต้องมีการจัดการความรู้ทีมีระบบและสามารถเข้าถึงข้อมูล การปรับตัวในการพัฒนาตัวเองและทีม ทีมีอยู่มาจัดการและเผยแพร่อย่างเป็นระบบ การผลิต การใช้สื่อ อื่น ๆ ในการถ่ายทอดข้อมูลข่าวสาร เทคโนโลยี ให้แก่นักกีฬา ผู้ฝึกสอน ผู้จัดการทีม เพื่อให้มีการศึกษาระเบียบ กติกา ทั้งเรีอยาวประเพณีเรีอยาวสากล ในการพัฒนาในทุกส่วนของทีมให้ประสบความสำเร็จต่อไป

วิธีการอนุรักษ์ประเพณี ภูมิปัญญาท้องถิ่น มี 4 วิธี คือ 1) การอนุรักษ์ คือ การปลูกจิตสำนึกให้ประชาชนได้ตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญ โดยส่งเสริมการจัดกิจกรรมวัฒนธรรมประเพณีโบราณต่าง ๆ 2) การถ่ายทอด โดยการรวบรวมความรู้มากลั่นกรองถ่ายทอดให้ประชาชนได้รับรู้ เกิดความเข้าใจ ตระหนักในคุณค่า และนำไปปฏิบัติได้อย่างเหมาะสม 3) การส่งเสริมกิจกรรม โดยส่งเสริมให้เกิดเครือข่ายและจัดกิจกรรมทางวัฒนธรรมอย่างต่อเนื่อง และ 4) การเผยแพร่แลกเปลี่ยน และการเสริมสร้างปราชญ์ท้องถิ่น (วิเชียร วรพุทธพร, 2555) ซึ่งในการอนุรักษ์ประเพณีการแข่งขันเรีอยาว เรามักจะพบว่า วิธีที่ 1 และวิธีที่ 3 มีการส่งเสริมให้มีการดำเนินการในชุมชนและท้องถิ่นต่าง ๆ ทั้งในระดับหมู่บ้าน ตำบล

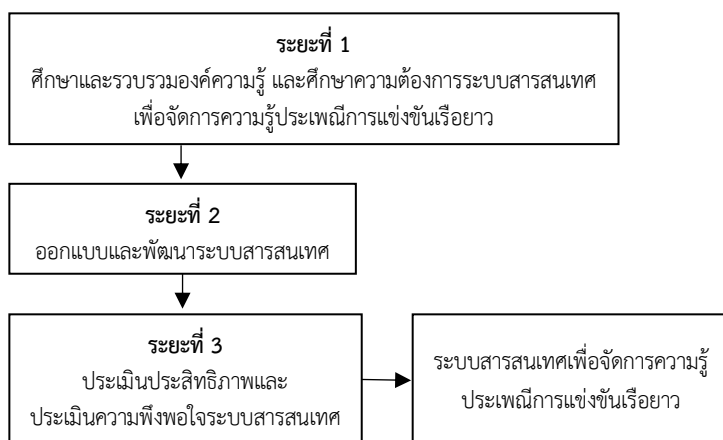
อำเภอ จังหวัด และระดับประเทศอย่างต่อเนื่อง ส่วนวิธีที่ 4 ไม่พบว่ามีการจัดกิจกรรมนี้โดยตรง แต่มักเกิดกิจกรรมการแลกเปลี่ยนขึ้นในช่วงของ ประเพณีการแข่งขัน ที่ชาวเรือได้มีโอกาสพบปะ พูดคุยแลกเปลี่ยนความรู้กันแบบไม่เป็นทางการ ส่วนวิธีที่ 2 พบว่า การถ่ายทอดความรู้ส่วนใหญ่ เป็นการถ่ายทอดจากคนรุ่นหนึ่งสู่อีกรุ่นหนึ่ง เนื่องจากองค์ความรู้เกี่ยวกับประเพณีการแข่งขัน เรือยาว ส่วนใหญ่เป็นภูมิปัญญา ทักษะ และประสบการณ์ที่มีเฉพาะตัวของผู้ที่อยู่ในวงการ เรือยาว การถ่ายทอดความรู้จึงเป็นลักษณะจากบุคคลสู่บุคคลให้รู้จักองค์ประกอบต่าง ๆ เกี่ยวกับเรือและประเพณีแข่งเรือ ตลอดจนเรียนรู้บทบาทหน้าที่ของตนในฐานะการมีส่วนร่วม ในแต่ละกิจกรรมชุมชน (พระมหาสุเมฆ สมานิตโต และคณะ, 2566)

ปัจจุบันมีเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่ทันสมัยที่สามารถจัดเก็บ จัดการ และถ่ายทอดองค์ความรู้ในรูปแบบดิจิทัล ทั้งภาพ เสียง การรวบรวมองค์ความรู้ที่มีอยู่ในองค์กร ซึ่งกระจัดกระจายอยู่ในตัวบุคคล เอกสาร และข้อมูล มาพัฒนาให้เป็นระบบเพื่อให้ทุกคน สามารถเข้าถึงความรู้ และพัฒนาตนเองให้เป็นผู้รู้รวมทั้งปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ เป็นช่องทางการรับรู้ของผู้ที่เข้ามาเข้าชม นำเสนอองค์ความรู้ ภูมิปัญญาในรูปแบบสารสนเทศ ที่เป็นข้อมูล รูปภาพ วิดีโอ (นฤพนธ์ ดั่งวิเศษ, 2560) ทำให้การนำความรู้ที่มีอยู่มาใช้ให้เป็น ประโยชน์ โดยการนำความรู้มาจัดระบบพร้อมที่จะถ่ายทอดนำไปใช้ประโยชน์ และพัฒนา คุณภาพชีวิต เมื่อนำมาจัดการความรู้ให้เกิดประโยชน์ในด้านของชุมชน เราจะเห็นได้จากรูปธรรม ต่าง ๆ เช่น การนำความรู้ความสามารถของคนในชุมชนออกมาเป็นงานเป็นการสร้างชุมชนที่ เข้มแข็ง พึ่งตนเองได้ ให้ประชาชนมีส่วนร่วมในการสร้างงาน สร้างรายได้ ด้วยการนำทรัพยากร ภูมิปัญญาในท้องถิ่น การบริการที่มีคุณภาพ มีจุดเด่น สอดคล้องกับวัฒนธรรม และวิถีชีวิต ท้องถิ่นส่งเสริมความคิดริเริ่ม (กมลกา แดงสกุล และคณะ, 2564)

จากกล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีแนวความคิดพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อจัดการความรู้ ประเพณีการแข่งขันเรือยาว โดยการศึกษา รวบรวมข้อมูล สารสนเทศ และความรู้เกี่ยวกับ ประเพณีการแข่งขันเรือยาว ที่กระจัดกระจายทั้งอยู่ในตัวบุคคล ในสื่อต่าง ๆ ซึ่งยังไม่ได้นำ เทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาใช้สำหรับการจัดเก็บข้อมูล มาจัดเก็บให้เป็นระบบโดยพัฒนาระบบ สารสนเทศเพื่อจัดการความรู้ประเพณีการแข่งขันเรือยาว ที่จัดเก็บองค์ความรู้ทั้งในรูปแบบ สื่อ มัลติมีเดีย วิดีโอ ข้อมูล ภาพถ่าย ไว้อย่างเป็นระบบ เพื่อเป็นแหล่งความรู้หลักที่เยาวชน และประชาชนทั่วไปที่สนใจสามารถศึกษาค้นคว้านำไปสู่การปฏิบัติได้ตามความสนใจ (พระครู พิจิตรวรเวท (มานัส มารยาท) และ พระมหาสุเมฆ สมานิตโต, 2564)

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อจัดการความรู้ประเพณีการแข่งขันเรือยาว เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) โดยประยุกต์ใช้กระบวนการพัฒนาระบบสารสนเทศตามวงจรการพัฒนาระบบ (System Development Life Cycle: SDLC) เป็นกรอบในการดำเนินงานวิจัย ประกอบด้วย 3 ระยะ ได้แก่ 1) ศึกษาและรวบรวมองค์ความรู้ และศึกษาความต้องการระบบสารสนเทศเพื่อจัดการความรู้ประเพณีการแข่งขันเรือยาว 2) ออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อจัดการความรู้ประเพณีการแข่งขันเรือยาว 3) ประเมินประสิทธิภาพและประเมินความพึงพอใจระบบสารสนเทศเพื่อจัดการความรู้ประเพณีการแข่งขันเรือยาว โดยสรุปมีขั้นตอนการพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อจัดการความรู้ประเพณีการแข่งขันเรือยาว ดังรูปที่ 1



รูปที่ 1 ขั้นตอนการพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อจัดการความรู้ประเพณีการแข่งขันเรือยาว

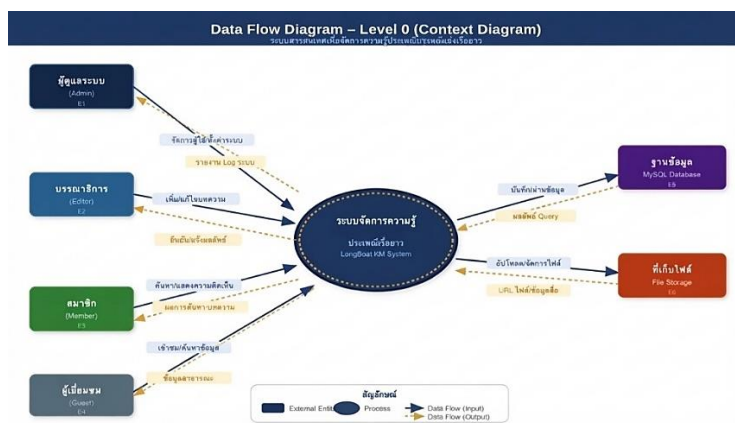
ระยะที่ 1 ศึกษาและรวบรวมองค์ความรู้ และศึกษาความต้องการระบบสารสนเทศเพื่อจัดการความรู้ประเพณีการแข่งขันเรือยาว

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล 2 วิธี คือ 1) การสัมภาษณ์ผู้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญ และประสบการณ์เกี่ยวกับประเพณีการแข่งขันเรือยาวในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จำนวน 6 คน ประกอบด้วย ผู้มีประสบการณ์และผู้มีภูมิปัญญา จำนวน 2 คน ผู้ฝึกสอนที่มีประสบการณ์ จำนวน 2 คน และช่างทำเรือ จำนวน 2 คน โดยใช้แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) เพื่อสังเคราะห์องค์ความรู้

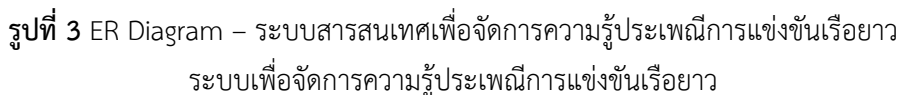
เกี่ยวกับประเพณีการแข่งขันเรือยาว และ 2) การเก็บรวบรวมข้อมูลจากสมาชิกทีมเรือในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ 12 จังหวัด จำนวน 360 คน ซึ่งได้จากการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างด้วยสูตรของทาโร ยามาเน่ (Taro Yamane) และสุ่มตัวอย่างแบบมีชั้นภูมิอย่างมีสัดส่วน (Stratified Sampling) โดยใช้แบบสอบถามความต้องการระบบสารสนเทศเพื่อจัดการความรู้ประเพณีการแข่งขันเรือยาว ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามนำมาวิเคราะห์ด้วยสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อนำไปสรุปความต้องการด้านข้อมูลองค์ความรู้และความต้องการระบบสารสนเทศเพื่อจัดการความรู้ประเพณีการแข่งขันเรือยาว

ระยะที่ 2 ออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อจัดการความรู้ประเพณีการแข่งขันเรือยาว

การวิเคราะห์และออกแบบระบบระบบเพื่อจัดการความรู้ประเพณีการแข่งขันเรือยาวด้วยข้อมูลที่ได้เก็บรวบรวมได้ ดังรูปที่ 2 การไหลของข้อมูล DFD Level 0 – Context Diagram (ภาพรวมระบบ) การแสดงภาพรวมของระบบในระดับสูงสุด โดยมองระบบเป็น Process เดียวและนำมาวิเคราะห์และเขียนแผนภาพบริบท ดังรูปที่ 3 (Context diagram) ER Diagram ระบบสารสนเทศเพื่อจัดการความรู้ประเพณีการแข่งขันเรือยาว รวบรวม จัดเก็บ และเผยแพร่องค์ความรู้ประเพณีการแข่งขันเรือยาวอย่างเป็นระบบรองรับการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบสื่อผสม (Multimedia) ได้แก่ ข้อความ รูปภาพ วิดีโอ เสียง และเอกสารเปิดโอกาสให้ชุมชนทีมเรือ และผู้สนใจแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ร่วมกันบริหารจัดการข้อมูลทีม นักกีฬา เรือ การแข่งขัน และผลการแข่งขันอนุรักษ์และสืบทอดองค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นจากรุ่นสู่รุ่น



รูปที่ 2 ภาพการไหลของข้อมูล DFD Level 0 – Context Diagram (ภาพรวมระบบ)



ผู้วิจัยนำระบบสารสนเทศเพื่อจัดการความรู้ประเพณีการแข่งขันเรือยาวให้ผู้เชี่ยวชาญ
ทดลองใช้งานและประเมินประสิทธิภาพของระบบด้วยแบบประเมินประสิทธิภาพระบบ
โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านระบบสารสนเทศและเทคโนโลยี
สารสนเทศ และผู้เชี่ยวชาญด้านการแข่งขันเรือยาวประเพณีจากนั้นผู้วิจัยนำระบบสารสนเทศ
เพื่อจัดการความรู้ประเพณีการแข่งขันเรือยาวให้กลุ่มตัวอย่างทดลองใช้งานและประเมินความ
พึงพอใจต่อระบบด้วยแบบประเมินความพึงพอใจ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ สมาชิกทีมเรือประเพณี
การแข่งขันเรือยาว ในพื้นที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จำนวน 250 คน โดยนำผลการประเมิน
มาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบน
มาตรฐาน

ผลการวิจัยและอภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อจัดการความรู้ประเพณีการแข่งขันเรือยาว ได้ผ่านการพิจารณาและรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์จากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร เลขที่รับรองโครงการวิจัย 034/2568 และได้ดำเนินการวิจัยทั้ง 3 ระยะ ได้ผลการวิจัย ดังนี้

1. องค์ความรู้เกี่ยวกับประเพณีการแข่งขันเรือยาวที่ต้องการ มี 5 ด้าน ได้แก่

1) ประวัติและพัฒนาการของประเพณี 2) การทำเรือและบำรุงรักษาเรือ 3) กระบวนการเตรียมทีม 4) กฎ ระเบียบ กติกา ตาราง และผลการแข่งขัน และ 5) ประสบการณ์และแนวปฏิบัติที่ดี

2. ความต้องการระบบสารสนเทศเพื่อจัดการความรู้ประเพณีการแข่งขันเรือยาว

ในด้านคุณลักษณะของระบบสารสนเทศที่ต้องการ ได้แก่ สามารถรองรับสื่อที่หลากหลายสืบค้นได้ง่าย มีพื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้ สามารถในการนำเข้าและอัปเดต องค์ความรู้ได้อย่างต่อเนื่อง และมีความปลอดภัยสำหรับผู้ใช้งาน

ส่วนองค์ความรู้ที่ต้องการควรครอบคลุมเนื้อหาสำคัญ เพื่อให้ครอบคลุมตามความต้องการของผู้ให้ข้อมูล ระบบควรแบ่งออกเป็น 5 โมดูล ได้แก่

1) ข้อมูลประวัติความเป็นมา พัฒนาการ และความสำคัญของประเพณีการแข่งขันเรือยาว ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ตำนานแม่น้ำนาง พัฒนาการสนามแข่งข้อความ ภาพถ่ายโบราณสารคดีเสียง

2) องค์ความรู้ด้านการทำเรือ พัฒนาการรูปแบบเรือ และการบำรุงรักษา เทคนิคการเลือกไม้ ขั้นตอนการซุด/ต่อเรือ, สูตรผสมชั้น/กาว วิดีโอสาธิต (How-to) พิมพ์เขียวเรือ

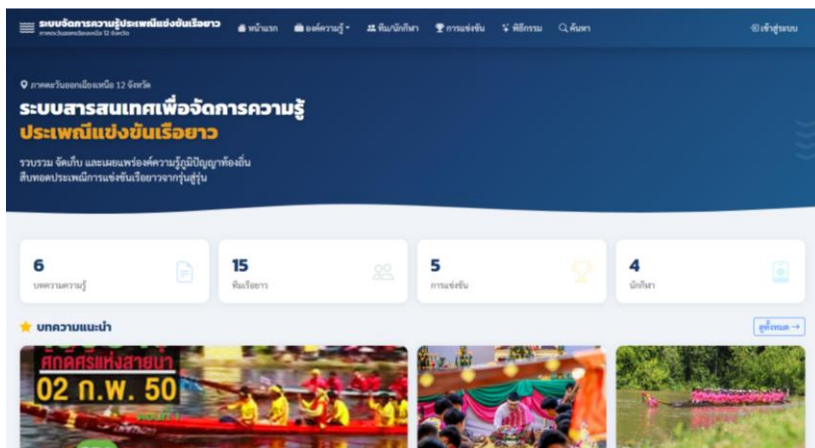
3) กระบวนการเตรียมทีม การฝึกซ้อม เทคนิคการพาย บทบาทหน้าที่ของสมาชิกในทีม และกลยุทธ์การแข่งขัน ทำพายมาตรฐาน ตารางการฝึกซ้อม บทบาทหน้าที่แต่ละตำแหน่ง วิดีโอสโลว์โมชั่น กราฟฟิควิเคราะห์ท่าพาย

4) ระเบียบ กติกา รูปแบบการแข่งขัน และการเปลี่ยนแปลงของการแข่งขันในแต่ละยุคสมัย กฎการแข่งขันแต่ละยุค ระเบียบสนามมาตรฐานการตัดสินเอกสาร PDF อินโฟกราฟิกกติกา

5) ประสบการณ์และแนวปฏิบัติที่ดี จากทีมที่ประสบความสำเร็จ สัมภาษณ์ทีมแชมป์ กลยุทธ์การแก้เกม ประสบการณ์จากนักพายวิดีโอสัมภาษณ์

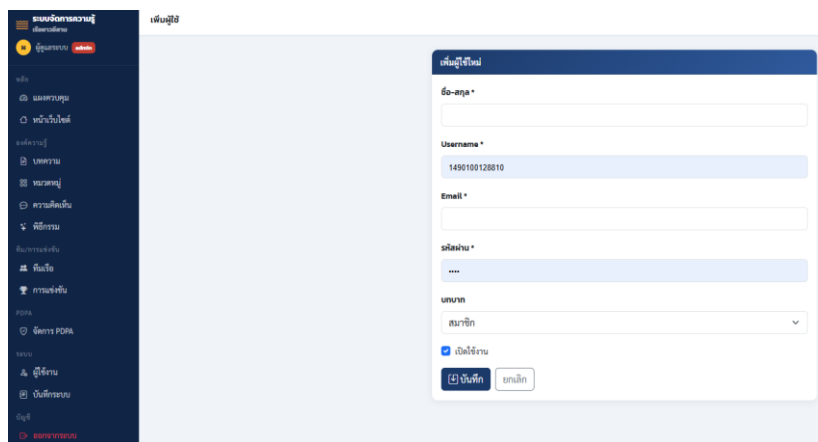
3. ระบบสารสนเทศเพื่อจัดการความรู้ประเพณีการแข่งขันเรือยาว จัดทำในรูปแบบเว็บไซต์เข้าถึงได้ที่ <https://misplan.snru.ac.th/longboat/> มีองค์ประกอบหน้าจอแรก

ประกอบด้วย เมฆองค์ความรู้ที่ประกอบด้วยองค์ความรู้ครบทั้ง 5 ด้าน เมฆข้อมูลทีมเรือและนักกีฬา ข้อมูลการแข่งขัน ข้อมูลพิธีกรรม รวมทั้งมีพื้นที่ให้สมาชิกสามารถเข้ามาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันได้ โดยแบ่งส่วนการทำงานตามผู้ใช้งานทั่วไป ปรากฏหน้าเว็บ ดังรูปที่ 4



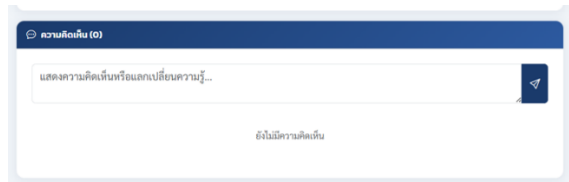
รูปที่ 4 หน้าเว็บไซต์ระบบจัดการความรู้ประเพณีแข่งขันทูเรือยาว

สมาชิก ในส่วนการของสมาชิกทีมเรือสามารถเป็นสมาชิก และเป็นผู้ดูแลระบบและผู้ใช้งานได้ โดยมีการทำงานดังนี้ การเพิ่มผู้ใช้งานเป็นสมาชิก สมาชิกในทีมเรือต้องทำขออนุญาตจากผู้ดูแลระบบก่อนที่จะดำเนินการ ผู้ดูแลระบบจะดำเนินการข้อมูลสมาชิก ในการเพิ่มผู้ใช้งานสมาชิก แสดงดังรูป ที่ 5



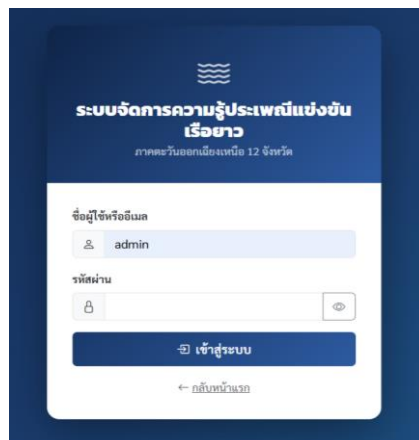
รูปที่ 5 หน้าจอการเพิ่มผู้ใช้งาน

โดยสมาชิกสามารถเข้าดูเนื้อหาองค์ความรู้ ข้อมูลต่าง ๆ และสามารถแสดงความคิดเห็นเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ได้ ดังที่ 6



รูปที่ 6 สมาชิกสามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้องค์ความรู้ได้

ผู้ดูแลระบบ ในส่วนผู้ดูแลระบบ (Admin) สมาชิกในทีมเรือโดยสถิติการเข้าระบบ การจัดการข้อมูลการแสดงข้อมูล การปรับปรุงแก้ไขข้อมูลเกี่ยวกับการแข่งขันเรือยาวประเพณี การจัดการข้อมูล การจัดการข้อมูลขอเป็นสมาชิกเข้าระบบ และแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ ซึ่งมีการทำงานดังนี้การ login เข้าสู่ระบบ admin จะต้องระบุชื่อผู้ใช้งานและรหัสผ่านก่อนเข้าสู่ระบบ ดังรูป ที่ 7



รูปที่ 7 ผู้ดูแลระบบ (Admin)

4. ผลการประเมินประสิทธิภาพระบบฯ และผลการประเมินความพึงพอใจระบบฯ

4.1 ผลประเมินประสิทธิภาพระบบสารสนเทศเพื่อจัดการความรู้ประเพณีการแข่งขันเรือยาว เป็นการทดลองใช้งานระบบเพื่อการประเมินประสิทธิภาพของระบบสารสนเทศเพื่อจัดการความรู้ประเพณีการแข่งขันเรือยาว โดยผู้เชี่ยวชาญ ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการประเมินประสิทธิภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. ด้านความสามารถของระบบ	4.67	0.52	มากที่สุด
2. ด้านการทำงานได้ตามฟังก์ชันงานของระบบ	4.87	0.24	มากที่สุด
3. ด้านง่ายต่อการใช้งานระบบ	4.73	0.48	มากที่สุด
4. ด้านประสิทธิภาพของระบบ	4.60	0.55	มากที่สุด
5. ด้านการรักษาความปลอดภัย	4.93	0.18	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม	4.76	0.39	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลประเมินประสิทธิภาพในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.76$, S.D. = 0.39) ด้านที่มีค่าเฉลี่ยประสิทธิภาพมากที่สุดคือ ด้านการรักษาความปลอดภัยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.93$, S.D.=0.18)

4.2 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อระบบสารสนเทศเพื่อจัดการความรู้ประเพณีการแข่งขันเรือยาว

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 250 คน พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 150 คน คิดเป็นร้อยละ 60.00 อายุของผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อยู่ระหว่าง 30-39 ปี จำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 36.00 ระดับการศึกษาส่วนใหญ่ อยู่ในระดับ มัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช. จำนวน 100 คน คิดเป็นร้อยละ 40.00 อาชีพส่วนใหญ่เป็นอาชีพรับจ้างทั่วไป จำนวน 100 คน คิดเป็นร้อยละ 40.00 ประสบการณ์เกี่ยวกับการแข่งขันเรือยาวส่วนใหญ่ อยู่ระหว่าง 5-7 ปี จำนวน 150 คน คิดเป็นร้อยละ 60.00 บทบาท/หน้าที่/ประสบการณ์และความเชี่ยวชาญในประเพณีการแข่งขันเรือยาวส่วนใหญ่ เป็นฝีพาย จำนวน 150 คน คิดเป็นร้อยละ 60.00 ซึ่งผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อระบบสารสนเทศเพื่อจัดการความรู้ประเพณีการแข่งขันเรือยาวของกลุ่มตัวอย่าง ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อระบบสารสนเทศ

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. ด้านความสามารถของระบบ	4.55	0.80	มากที่สุด
2. ด้านความงานต่อการทำงานของระบบ	4.54	0.81	มากที่สุด
3. ด้านการออกแบบและใช้งานของระบบ	4.52	0.84	มากที่สุด
4. ด้านประสิทธิภาพของระบบ	4.70	0.73	มากที่สุด
5. ด้านการรักษาความปลอดภัย	4.50	0.87	มากที่สุด
เฉลี่ยรายด้าน	4.56	0.64	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลประเมินความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.56, S.D. = 0.64) ด้านที่มีค่าเฉลี่ยประสิทธิภาพมากที่สุดคือ ด้านประสิทธิภาพของระบบ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.70, S.D.=0.73)

สรุปผลการวิจัย

ระบบสารสนเทศเพื่อจัดการความรู้ประเพณีการแข่งขันเรือยาวที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น มุ่งองค์ความรู้เกี่ยวกับประเพณีการแข่งขันเรือยาวตามที่ภูมิปัญญาและสมาชิกทีมเรือต้องการ 5 ด้าน ได้แก่ 1) ประวัติและพัฒนาการของประเพณี 2) การทำเรือและบำรุงรักษาเรือ 3) กระบวนการเตรียมทีม 4) กฎ ระเบียบ กติกา ตาราง และผลการแข่งขัน และ 5) ประสบการณ์และแนวปฏิบัติที่ดี รวมถึงมีข้อมูลที่น่าสนใจ ข้อมูลการแข่งขัน ข้อมูลพิธีกรรม โดยมีคุณลักษณะของระบบสารสนเทศที่สำคัญ คือ สามารถรองรับสื่อที่หลากหลายทั้งเอกสาร รูปภาพ สื่อวิดีโอ สืบค้นได้ง่าย มีพื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้ สามารถในการนำเข้าและอัปเดตองค์ความรู้ได้อย่างต่อเนื่อง และมีความปลอดภัยสำหรับผู้ใช้งาน โดยแบ่งผู้ใช้งานออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ ผู้ดูแลระบบ สมาชิก และผู้ใช้งานทั่วไป ผลการประเมินประสิทธิภาพของระบบโดยผู้เชี่ยวชาญพบว่า ประสิทธิภาพของระบบในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.76, S.D. = 0.39) โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านการรักษาความปลอดภัยของระบบ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.93, S.D. = 0.18) ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานต่อระบบสารสนเทศพบว่า ความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.56, S.D. = 0.64) โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านประสิทธิภาพของระบบ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.70, S.D. = 0.73) แสดงให้เห็นว่าระบบที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ สามารถตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งาน

และมีความเหมาะสมสำหรับการนำไปใช้ในการอนุรักษ์ สืบทอด และเผยแพร่องค์ความรู้ ประเพณีการแข่งขันเรือยาวในรูปแบบดิจิทัล

อภิปรายผล

จากผลศึกษาและรวบรวมองค์ความรู้ และศึกษาความต้องการระบบสารสนเทศเพื่อจัดการความรู้ประเพณีการแข่งขันเรือยาว พบว่า องค์ความรู้เกี่ยวกับประเพณีการแข่งขันเรือยาวที่ต้องการทั้ง 5 ด้าน ได้แก่ 1) ประวัติและพัฒนาการของประเพณี 2) การทำเรือและบำรุงรักษาเรือ 3) กระบวนการเตรียมทีม 4) กฎ ระเบียบ กติกา ตาราง และผลการแข่งขัน และ 5) ประสบการณ์และแนวปฏิบัติที่ดี ส่วนใหญ่องค์ความรู้ที่อยู่ในรูปแบบความรู้ฝังลึก (Tacit Knowledge) ที่ต้องถ่ายทอดจากบุคคลสู่บุคคล ซึ่งเข้าถึงได้ยาก เสี่ยงต่อการสูญหายขององค์ความรู้เมื่อผู้ที่มีภูมิปัญญาลดบทบาทหรือเสียชีวิต ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าการจัดการองค์ความรู้ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศมีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อการอนุรักษ์และสืบทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดการจัดการความรู้ของ Nonaka และ Takeuchi ที่อธิบายว่าความรู้ฝังลึกควรถูกแปลงเป็นความรู้ชัดแจ้ง (Explicit Knowledge) เพื่อให้สามารถจัดเก็บ ถ่ายทอด และต่อยอดได้อย่างเป็นระบบ อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ (กมลกา แดงสกุล และคณะ (2564); ฉัตรชัย ไตรวาทธรรม และ ฉัตรพยุ่ง วิวัฒนากุล (2561) ที่พบว่าการพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อจัดการองค์ความรู้ท้องถิ่นสามารถช่วยอนุรักษ์ภูมิปัญญาและเพิ่มการเข้าถึงข้อมูลของประชาชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ การที่ผู้ให้ข้อมูลเสนอให้ระบบรองรับสื่อหลายรูปแบบ เช่น ภาพ วิดีโอ และเสียง ยังสะท้อนว่าการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นจำเป็น ต้องอาศัยสื่อที่สามารถถ่ายทอดทักษะและประสบการณ์ได้มากกว่าการใช้ข้อความเพียงอย่างเดียว

ระบบสารสนเทศที่พัฒนาขึ้นสามารถตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้ครบทั้งด้านการจัดเก็บ การสืบค้น และการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ โดยแบ่งสิทธิ์การใช้งานออกเป็นผู้ดูแลระบบ สมาชิก และผู้ใช้งานทั่วไป ซึ่งช่วยให้การบริหารจัดการข้อมูลมีความเป็นระบบและมีความปลอดภัยมากยิ่งขึ้น การออกแบบระบบในลักษณะดังกล่าวสอดคล้องกับหลักการพัฒนาระบบตามวงจรการพัฒนาแบบ (System Development Life Cycle: SDLC) ที่เริ่มต้นจากการศึกษาความต้องการของผู้ใช้ก่อนออกแบบและพัฒนาระบบ ส่งผลให้ระบบที่พัฒนา มีความสอดคล้องกับบริบทของชุมชนและสามารถนำไปใช้งานได้จริง นอกจากนี้ การรองรับข้อมูลแบบมัลติมีเดียและการเปิดพื้นที่ให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ยังทำให้ระบบไม่ได้ทำหน้าที่เพียงเป็นคลังข้อมูล แต่เป็นพื้นที่สร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ (Knowledge Sharing

Community) ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการจัดการองค์ความรู้ในยุคดิจิทัล (สุเมธ พิสิฐ และ จักรพันธ์ จันทรเชียว, 2559)

ผลการประเมินประสิทธิภาพของระบบโดยผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.76$) แสดงให้เห็นว่าระบบที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพทั้งด้านการทำงาน ความสามารถของระบบ ความง่ายในการใช้งาน ประสิทธิภาพ และความปลอดภัย โดยเฉพาะด้านการรักษาความปลอดภัยที่ได้รับคะแนนสูงที่สุด เนื่องจากระบบมีการกำหนดสิทธิ์การเข้าถึงข้อมูลตามระดับผู้ใช้งาน และออกแบบให้สอดคล้องกับหลักความมั่นคงปลอดภัยของสารสนเทศ ได้แก่ ความลับ (Confidentiality) ความถูกต้องครบถ้วน (Integrity) และความพร้อมใช้งาน (Availability) ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับงานของอนาวิล แก้วสอาด และ ณัฐวี อุดกฤษฎ์ (2564) ที่ระบุว่า การกำหนดมาตรการรักษาความมั่นคงปลอดภัยเป็นองค์ประกอบสำคัญของระบบสารสนเทศที่มีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะระบบที่มีการจัดเก็บองค์ความรู้และข้อมูลของผู้ใช้งานจำนวนมาก

ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.56$) แสดงให้เห็นว่าระบบสามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะด้านประสิทธิภาพของระบบที่ได้รับคะแนนเฉลี่ยสูงที่สุด สะท้อนว่าผู้ใช้งานสามารถสืบค้นข้อมูลเข้าถึงองค์ความรู้ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และใช้งานระบบได้อย่างสะดวก รวดเร็ว และตรงกับความต้องการ ทั้งนี้อาจเป็นผลมาจากการออกแบบระบบที่อ้างอิงจากความต้องการของผู้ใช้ตั้งแต่ระยะเริ่มต้นของการวิจัย ส่งผลให้ฟังก์ชันต่าง ๆ สามารถรองรับการใช้งานจริงได้ ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับ (อนุมาศ แสงสว่าง และ ศราวุธ แดงมาก, 2568) ที่พบว่าการออกแบบเว็บไซต์ที่มีการจัดหมวดหมู่ข้อมูลอย่างเป็นระบบ มีเนื้อหาชัดเจน และใช้งานง่ายสามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการเข้าถึงข้อมูลและสร้างความพึงพอใจให้แก่ผู้ใช้งานได้

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมบุญ ขาวชายโขง ที่กรุณาให้คำปรึกษา ข้อเสนอแนะ และแนวทางในการดำเนินงานวิจัยจนสำเร็จลุล่วงด้วยดี ตลอดจนขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญ ผู้มีภูมิปัญญา ผู้ฝึกสอน ช่างทำเรือ และสมาชิกทีมเรือทุกท่าน ที่ให้ความอนุเคราะห์ข้อมูลและความร่วมมือในการวิจัยครั้งนี้

เอกสารอ้างอิง

- กมลกา แดงสกุล, อุดุลย์ ทองแกม, จักรพันธ์ จันทลา, อารยา ธินาพิมพ์, ภาณุรัตน์ สุจริต, นฤมล ชินวงศ์ และ กิตติกรณ หนองหารพิทักษ์. (2564). การพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อจัดการองค์ความรู้ทางวัฒนธรรมท้องถิ่นชุมชนกลุ่มทอผ้า ตราศีลานี ตำบลหนองอ้อ อำเภอหนองวัวซอ จังหวัดอุดรธานีด้วยเว็บแอปพลิเคชัน. *วารสารวิชาการวิทยาลัยสันตพล*, 7(2), 146-154.
- ฉัตรชัย และ ฉัตรพวง วิวัฒนากุล. (2561). *การพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อจัดการองค์ความรู้ทางวัฒนธรรมท้องถิ่นชุมชนลาวครั้งบ้านกุดจอก อำเภอหนองมะโมง จังหวัดชัยนาท*. น. 996-1002. ใน: การประชุมวิชาการระดับชาติ ราชภัฏเลยวิชาการ ครั้งที่ 4 ประจำปี 2561 ภายใต้หัวข้อ “การบูรณาการภูมิปัญญาสู่นวัตกรรมและการพัฒนาอย่างยั่งยืน”. 23 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2561. มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย.
- นฤพนธ์ ตัววิเศษ.(2560).แนวคิดมานุษยวิทยากับการศึกษาความเชื่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ในสังคมไทย. *วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 25(47), 173-197.
- พระครูพิจิตรวรเวท (มานัส มารยาท) และ พระมหาสุเมธ สมานีโต. (2564). “ทุนทางสังคม” ทรัพยากรมนุษย์ทางวัฒนธรรม: ว่าด้วยเครือข่ายช่างทำเรือยาวจังหวัดพิจิตร. *วารสารวิจัยวิชาการ*, 4(4), 255-270.
- พระมหาสุเมธ สมานีโต, พระครูพิจิตรวรเวท, จันทนา กองกันภัย และ รินทร์ระพีร์ ไวยวัฒน์. (2566). รูปแบบการอนุรักษ์ประเพณีแข่งขันเรือยาวจังหวัดพิจิตร. *วารสารวิจัยวิชาการ*, 6(1), 51-62.
- มัทวาน ภูมิเจริญ. (2567). การศึกษาประเพณีการแข่งขันเรือยาว: การปรับตัวในยุคการท่องเที่ยวเชิงกีฬา. *วารสารภาษาและวัฒนธรรมศึกษา*, 3(1), 16-23.
- รัตนา จันทรเทวี่.(2559). พลวัตของบทบาทหน้าที่ประเพณีการแข่งขันเรือยาวในภาคอีสาน. *วารสารมนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 33(3), 115-134.
- ลัดดา เรืองมโนธรรม และ สืบสาย บุญวิบุตร (2559). ปัจจัยและแนวทางการพัฒนานักกีฬาสู่ความเป็นเลิศ : แบบจำลองประเทศไทย. *วารสารวิทยาศาสตร์การกีฬาและสุขภาพ*, 17(1), 35-48.
- วิเชียร วรพุทธพร. (2555). แนวทางการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นงานหัตถกรรมการทอผ้าฝ้ายย้อมสีธรรมชาติของกลุ่มสตรีบ้านม่วง หมู่ 2 ตำบลพรสวรรค์ อำเภอนาจะหลวย จังหวัดอุบลราชธานี. *วารสารศรีวนาลัยวิจัย*, 2(4), 49-58.

- สุเมธ พิลีก และ จักรพันธ์ จันทร์เขียว. (2559). การพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการเงินกองทุนสวัสดิการชุมชนกรณีศึกษาจังหวัดนครสวรรค์. *วารสารวิชาการสมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย ในพระราชูปถัมภ์สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี*, 5(1), 48-59.
- อนาวิล แก้วสอาด และ ญัฐวี อุตกฤษฎ์. (2564). แนวทางการบริหารความเสี่ยงด้านความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ระดับองค์กร. *วารสารสถาบันวิชาการป้องกันประเทศ*, 12(1), 6-20.
- อนุมาศ แสงสว่าง และ ศราวุธ แตงมาก. (2568). การออกแบบและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับการศูนย์การเรียนรู้เกษตรทฤษฎีใหม่ ตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง. *วารสารวิชาการการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ*, 11(1), 121-135.