

ผลการศึกษาความต้องการแพลตฟอร์มดิจิทัลโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ
เพื่อส่งเสริมศักยภาพวิสาหกิจชุมชน

RESULT OF A STUDY ON THE NEED FOR DIGITAL PLATFORMS
USING DESIGN THINKING PROCESS TO ENHANCE
THE POTENTIAL OF COMMUNITY ENTERPRISES

ชุติวรรณ สุวตธิพงษ์¹ และพิมพ์ประภา พาลพ่าย²

Chutiwat Suwatthipong¹ and Pimprapa Phanphai²

^{1,2} สำนักเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

^{1,2} The Office of Educational Technology, Sukhothai Thammathirat Open University

E-mail: chutiwat.train@gmail.com

Received: July 12, 2023

Revised: October 30, 2023

Accepted: November 2, 2023

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความต้องการแพลตฟอร์มดิจิทัลโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมศักยภาพวิสาหกิจชุมชน และ 2) พัฒนาองค์ประกอบแพลตฟอร์มดิจิทัลโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมศักยภาพวิสาหกิจชุมชน การวิจัยนี้แบ่งออกเป็น 2 ระยะ ระยะที่ 1 กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วยวิสาหกิจชุมชนในจังหวัดนนทบุรี จำนวน 20 คน ระยะที่ 2 กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วยวิสาหกิจชุมชนในจังหวัดนนทบุรี จำนวน 10 คน ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา และข้อมูลเชิงปริมาณด้วยการหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ความต้องการแพลตฟอร์มดิจิทัลฯ ได้แก่ คุณสมบัติของแพลตฟอร์ม เช่น มีช่องทางการร่วมนสินค้า ช่องทางการให้คำปรึกษาและแนะนำ พื้นที่แสดงสินค้า ช่องทางการจัดจำหน่ายสินค้าออนไลน์และออฟไลน์ ศูนย์การเรียนรู้ในระบบฯ แหล่งรวบรวมความรู้ต่าง ๆ การแบ่งปันความคิดเห็น ระบบอาสาสมัครช่วยวิสาหกิจชุมชน การให้ข้อมูลต่าง ๆ เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ คอร์สเรียนต่าง ๆ เช่น การถ่ายภาพสินค้าและวิดีโอ การผลิตสื่อภาพและตัดต่องานวิดีโอการออกแบบบรรจุภัณฑ์ การถนอมอาหารและการแปรรูปอาหาร เป็นต้น และ 2) องค์ประกอบแพลตฟอร์มดิจิทัลฯ ประกอบด้วยรายละเอียด ดังนี้ (1) หลักสูตรหรือคอร์สการเรียน (2) ร้านค้า สินค้า/บริการต่าง ๆ (3) ข้อมูลหรือองค์กรที่ให้คำปรึกษาจากหน่วยงานต่าง ๆ (4) ชุมชนแลกเปลี่ยนความรู้ และ (5) ประกาศสำคัญ โดยองค์ประกอบของแพลตฟอร์มดิจิทัลด้านชุมชนแลกเปลี่ยนความรู้มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.80 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.45 รองลงมาคือ ภาพรวมของแหล่งข้อมูล/องค์กรที่ให้คำปรึกษา และภาพรวมของประกาศที่สำคัญ เท่ากันคิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.60 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.89 และรายการองค์ประกอบของแพลตฟอร์มดิจิทัล

ภาพรวมของทั้งแพลตฟอร์มมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.60 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.89

คำสำคัญ

แพลตฟอร์มดิจิทัล กระบวนการคิดเชิงออกแบบ ศักยภาพวิสาหกิจชุมชน

ABSTRACT

The research objectives were to 1) study the need for digital platforms by using the design thinking process to enhance the community enterprise potential, and 2) develop digital platform elements by using the design thinking process to enhance the community enterprise potential. This research is divided into 2 phases; Phase 1: the sample group consists of community enterprise in Nonthaburi Province, 20 entrepreneurs. The sample in phase 2 consisted of 10 entrepreneurs and 5 experts. Qualitative data was analyzed by content analysis. and quantitative data by means and standard deviation.

The findings revealed that 1) the need for digital platforms, i.e., platform features such as product review channels, advice and guidance channels, an online exhibition area and offline distribution, a learning center, various sources of knowledge, sharing opinions, a volunteer system to help community enterprises, providing various information about the upskilling and reskilling courses such as product photography and video production, video editing, packaging design, food preservation, and food processing, etc., and 2) digital platform elements consists of the following details: (1) curriculum or study courses; (2) shops, products or services (3) information or consulting organizations from various agencies (4) community knowledge sharing; and (5) important announcements. The components of the digital platform regarding community knowledge sharing are at the most appropriate level. It is calculated as a mean of 4.80 and a standard deviation of 0.45, followed by an overview of information or consulting organizations from various agencies and an overview of important announcements as well. It is calculated as a mean of 4.60 with a standard deviation of 0.89, and the overall list of digital platform components is appropriate at the highest level. Calculated as a mean of 4.60 and a standard deviation of 0.89.

Keywords

Digital Platform, Design Thinking Community, Enterprise Potential

ความสำคัญของปัญหา

การกำหนดทิศทางการพัฒนาประเทศในระยะของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566 – 2570) ได้นำปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงมาเป็นหลักปรัญชาทางในการขับเคลื่อนและวางแผนการพัฒนาประเทศให้เกิดประสิทธิผลในการขับเคลื่อนพลวัตการพัฒนาประเทศในมิติต่าง ๆ ไปสู่เป้าหมายตามยุทธศาสตร์ได้อย่างเป็นรูปธรรม และเพื่อให้เกิดการขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศเกิดผลสัมฤทธิ์ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ในยุทธศาสตร์ชาติ ในระยะแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13 จึงมีเป้าหมายหลักเพื่อพลิกโฉมประเทศไทยสู่ “เศรษฐกิจสร้างคุณค่า สังคมเดินหน้าอย่างยั่งยืน” หรือ “Hi-Value and Sustainable Thailand” สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (Office of the National Economic and Social Development Council, 2021)

การพลิกโฉมประเทศไทยสู่ “เศรษฐกิจสร้างคุณค่า สังคมเดินหน้าอย่างยั่งยืน” ประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 4 ประการ ได้แก่ 1) เศรษฐกิจมูลค่าสูงที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม 2) สังคมแห่งโอกาสและความเสมอภาค 3) วิถีชีวิตที่ยั่งยืน และ 4) ปัจจัยสนับสนุนการพลิกโฉมประเทศ โดยในองค์ประกอบสังคมแห่งโอกาสและความเสมอภาค (High Opportunity Society) มีความครอบคลุมหมวดหมู่ที่ 7 ไทยมี SMEs ที่เข้มแข็ง มีศักยภาพสูง และสามารถแข่งขันได้ และมีขอบเขตที่กล่าวถึงประเทศไทยมีระบบนิเวศ (Ecosystem) ที่เหมาะสมต่อการเจริญเติบโตของ SMEs โดยมีการแข่งขันทางการค้าที่เปิดกว้างและเป็นธรรม สามารถขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยี องค์กรความรู้ และนวัตกรรม โดยเฉพาะในการเพิ่มประสิทธิภาพการผลิต การพัฒนารูปแบบธุรกิจ และการเพิ่มมูลค่าของสินค้าและบริการ ตลอดจนสามารถปรับตัวสู่ธุรกิจใหม่ที่มีแนวโน้มความต้องการมากขึ้นในอนาคต นอกจากนี้วิสาหกิจชุมชนยังมีศักยภาพ ผลิตได้และขายเป็น สามารถนำอัตลักษณ์ วัฒนธรรมและภูมิปัญญาของชุมชนมาสร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่สินค้าและบริการ และสามารถสร้างงาน สร้างรายได้ให้แก่ชุมชน วิสาหกิจชุมชนจะช่วยให้สังคมขยายตัวและเติบโตอย่างต่อเนื่อง รวมถึงมีบทบาทมากขึ้นในการพัฒนาชุมชน สังคม และสิ่งแวดล้อม อาทิ การสร้างการมีส่วนร่วมและกระจายผลประโยชน์จากการดำเนินธุรกิจไปสู่ชุมชน การสร้างงานในกลุ่มผู้ด้อยโอกาส และการพัฒนาสินค้าและบริการต่าง ๆ ที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม

สำหรับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ในประเด็นด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน ส่วนของการพัฒนาเศรษฐกิจบนพื้นฐานของผู้ประกอบการยุคใหม่ ไม่ว่าจะเป็นผู้ประกอบการรายใหญ่ กลาง เล็ก วิสาหกิจเริ่มต้น วิสาหกิจชุมชน หรือวิสาหกิจเพื่อสังคม รวมทั้งเกษตรกรให้เป็นผู้ประกอบการยุคใหม่ที่มีทักษะและจิตวิญญาณของการเป็นผู้ประกอบการที่มีความสามารถในการแข่งขันและมีอัตลักษณ์ชัดเจน โดยมีนวัตกรรมใน 3 ด้าน คือ นวัตกรรมในการสร้างโมเดลธุรกิจ นวัตกรรมในเชิงสินค้าและบริการ และนวัตกรรมในเชิงกระบวนการผลิตและบริการ พร้อมทั้งเป็นนักการค้าที่เข้มแข็งที่จะนำไปสู่การสนับสนุนการเป็นชาติดการค้า มีความสามารถในการเข้าถึงตลาดทั้งในและต่างประเทศเป็นผู้ประกอบการที่ “ผลิตเก่ง ขายเก่ง” หรือ “ซื้อเป็น ขายเป็น” บริการเป็นเลิศ สามารถขยายการค้าและการลงทุนไปต่างประเทศ รวมทั้งส่งเสริมให้ผู้ประกอบการมีธรรมาภิบาล สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (Office of the National Economic and Social Development Council, 2018)

การสร้างโอกาสเข้าถึงตลาดเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้ผู้ประกอบการสามารถเข้าสู่ตลาดทั้งในและต่างประเทศตามระดับศักยภาพการประกอบการ โดยการสนับสนุนผู้ประกอบการให้มีอัตลักษณ์และแบรนด์ที่เด่นชัด รวมทั้งพัฒนาบรรจุภัณฑ์สินค้าที่มีคุณภาพและมีความแตกต่างเพื่อส่งเสริมการเข้าถึงตลาดต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในตลาดต่างประเทศ รวมทั้งแพลตฟอร์มในการแสดงผลงานของธุรกิจสร้างสรรค์ การให้ความสำคัญกับการผลิตโดยใช้ตลาดนำที่คำนึงถึงความต้องการของตลาดโดยเฉพาะตลาดที่มีมูลค่าสูงการสนับสนุนช่องทางการตลาดและการชำระเงินรูปแบบใหม่ โดยการสร้างตลาดออนไลน์ แอปพลิเคชันและช่องทางใหม่รองรับไลฟ์สไตล์ของคนในอนาคต การสร้างโอกาสให้ผู้ประกอบการสามารถเข้าถึงตลาดจัดซื้อ จัดจ้างภาครัฐได้มากขึ้น และการพัฒนาศูนย์กระจายสินค้าที่มีมาตรฐานในทุกภูมิภาคของไทย และพัฒนานวัตกรรมกระจายสินค้าโดยการพัฒนาระบบการให้ทันสมัยด้วยระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อรองรับการเติบโตของอุตสาหกรรมและธุรกิจในอนาคต

แนวคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) คือ กระบวนการคิดเพื่อแก้ไขปัญหาหรือโจทย์ให้ถูกจุด ตลอดจนพัฒนาแนวคิดใหม่ ๆ เพื่อแก้ไขปัญหาหรือโจทย์ตามที่ได้ตั้งไว้เพื่อที่จะหาวิถีทางที่ดีที่สุดและมีความเหมาะสมที่สุด ในการแก้ปัญหาบนพื้นฐานกระบวนการนี้จะเน้นไปที่หลักของผู้ใช้ (User-centered) เป็นหลัก ด้วยการศึกษาข้อมูลอย่างมากมาย เพื่อที่จะเข้าใจปัญหาอย่างแท้จริง โดยอาศัยองค์ความรู้ ประสบการณ์และความสามารถของผู้อื่นที่มีความรู้เฉพาะทางในเรื่องของปัญหานั้น ๆ ซึ่งเป็นวิธีการเชื่อมโยงระหว่างปัญหากับการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (Buchanan, 1992; Cross, 2006) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อการสร้างผลลัพธ์ให้เห็นเป็นรูปธรรม และสามารถตอบโจทย์เพื่อใช้งานและแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงก่อให้เกิดนวัตกรรมใหม่ ๆ ที่เป็นประโยชน์อีกด้วย

วิสาหกิจชุมชน คือ กิจการของชุมชนเกี่ยวกับการผลิตสินค้า การให้บริการ หรือการอื่น ๆ ที่ดำเนินการโดยคณะบุคคลที่มีความผูกพันกัน มีวิถีชีวิตร่วมกันและรวมตัวกันประกอบกิจการเพื่อสร้างรายได้และเพื่อการพึ่งพาตนเองของครอบครัว ชุมชนและระหว่างชุมชน และวิสาหกิจชุมชนยังมีความสำคัญในการสร้างฐานมั่นคงให้กับประเทศ โดยกระตุ้นเศรษฐกิจระดับรากหญ้าให้เข้มแข็งและกระจายโอกาสการประกอบอาชีพให้เกิดการสร้างงาน สร้างรายได้ ลดภาระค่าใช้จ่าย และพึ่งพาตนเองได้ ปัจจุบันปัญหาที่ของวิสาหกิจชุมชนส่วนใหญ่ เป็นปัญหาด้านการตลาด การเงิน และการบริหารจัดการ ซึ่งทำให้เป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาวิสาหกิจชุมชนให้เข้มแข็ง และอยู่รอดต่อสภาพเศรษฐกิจในยุคนี้ ดังนั้นจึงควรเร่งพัฒนาระดับวิสาหกิจชุมชนให้มีศักยภาพเพิ่มขึ้นโดยเร็วให้ทันต่อการตลาดยุคใหม่ในยุคที่สังคมดิจิทัลมีผลต่อการดำเนินชีวิต และการตัดสินใจของผู้บริโภค วิสาหกิจชุมชนควรปรับตัวโดยใช้แนวคิดการตลาดยุคใหม่ คือ การวิเคราะห์ความต้องการของผู้บริโภค ความเหมาะสมในราคา การเพิ่มช่องทางและความสะดวกในการซื้อ และการสื่อสารและการนำเสนอ ที่เป็นการปรับเปลี่ยนมุมมองทางการตลาดไปให้ความสำคัญและขับเคลื่อนโดยลูกค้า และกลุ่มเป้าหมายซึ่งจะส่งผลให้วิสาหกิจชุมชนมีการพัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็ว (Onsamlee, 2020)

ดิจิทัลแพลตฟอร์มเป็นรูปแบบหนึ่งในภาคอุตสาหกรรมต่าง ๆ นิยมใช้ในการบริการนวัตกรรมและพัฒนาซอฟต์แวร์ บางแพลตฟอร์มมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและประสบความสำเร็จ

ในการดำเนินงาน ในขณะที่หลายแพลตฟอร์มยังไม่สามารถทำได้ ดิจิทัลแพลตฟอร์มจะเป็นตัวขับเคลื่อนที่สำคัญในการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลในธุรกิจบริการ แพลตฟอร์มจะช่วยลดกระบวนการทำงานต่าง ๆ ทั้งภาคการเดินทาง การติดต่อสื่อสาร การบริการอาหาร การเรียนออนไลน์ อีกทั้งดิจิทัลแพลตฟอร์มจะช่วยให้สามารถเข้าถึงลูกค้าได้ทั่วโลก ดิจิทัลแพลตฟอร์มจึงเป็นตัวกระตุ้นธุรกิจที่สำคัญ (Munpao & Netwong, 2021) ซึ่ง Srisura Wayalun Saelee and Sinchangreed (2022) ได้พัฒนาแพลตฟอร์มของวิสาหกิจชุมชนโดยใช้แนวคิดอไจล์ (Agile) และใช้กระบวนการสกรัม (Scrum) ในการพัฒนาระบบสารสนเทศ โดยมีการออกแบบให้จัดกลุ่มงานสารสนเทศตามสินค้าและบริการออกเป็น 8 กลุ่ม ได้แก่ ของฝาก ของที่ระลึก ผลไม้ อาหารตามฤดูกาล โปรแกรมการท่องเที่ยว หลักสูตรอบรมระยะสั้น องค์ความรู้และภูมิปัญญา แล้วพบว่าผลจากการนำแพลตฟอร์มออนไลน์ไปใช้งานจะช่วยส่งเสริมทัศนคติที่ดีในการประกอบอาชีพรูปแบบใหม่ สามารถสร้างรายได้เพิ่มมากขึ้น เสริมสร้างทักษะด้านใช้ชีวิตให้แก่ชุมชนในทางที่ดีขึ้น และยังช่วยส่งเสริมให้คนในชุมชนเกิดการมีปฏิสัมพันธ์มากขึ้นผ่านการจัดกิจกรรมและการฝึกอบรม ซึ่งในงานวิจัยนี้ใช้วิธีการวิเคราะห์รายละเอียดตามความต้องการของผู้ใช้ (User Stories) และการระดมความคิดเห็นโดยใช้หลักการ SWOT Analysis ในการเก็บรวบรวมข้อมูล จึงทำให้ได้ผลการออกแบบได้ผลดังที่กล่าวมา

ซึ่งในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้นำกระบวนการคิดเชิงออกแบบมาพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อให้ตรงกับความต้องการของผู้ประกอบการมากที่สุด อีกทั้งยังส่งเสริมให้เกิดการคิดนอกกรอบเพื่อแก้ปัญหาสิ่งต่าง ๆ จึงทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาความต้องการแพลตฟอร์มดิจิทัลโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมศักยภาพวิสาหกิจชุมชน โดยผลการศึกษาจะนำไปสู่การพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัล ซึ่งจะช่วยส่งเสริมศักยภาพวิสาหกิจชุมชนต่อไป

โจทย์วิจัย/ปัญหาวิจัย

ความต้องการแพลตฟอร์มดิจิทัลโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมศักยภาพวิสาหกิจชุมชน คืออะไร และประกอบด้วยองค์ประกอบอะไรบ้าง

วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1) เพื่อศึกษาความต้องการแพลตฟอร์มดิจิทัลโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมศักยภาพวิสาหกิจชุมชน
- 2) เพื่อพัฒนาองค์ประกอบแพลตฟอร์มดิจิทัลโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมศักยภาพวิสาหกิจชุมชน

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัย เรื่อง ผลการศึกษาด้านความต้องการแพลตฟอร์มดิจิทัลโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมศักยภาพวิสาหกิจชุมชน ผู้วิจัยแบ่งขั้นตอนการวิจัยออกเป็น 2 ระยะ ดังนี้ ระยะที่ 1 ศึกษาความต้องการแพลตฟอร์มดิจิทัลโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมศักยภาพวิสาหกิจชุมชน และระยะที่ 2 ร่างองค์ประกอบแพลตฟอร์มดิจิทัลโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมศักยภาพวิสาหกิจชุมชน

ระยะที่ 1 ศึกษาความต้องการแพลตฟอร์มดิจิทัลโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ เพื่อส่งเสริมศักยภาพฯ เป็นระยะที่ผู้วิจัยได้ทำความเข้าใจปัญหา (Empathize) ด้วยการทบทวนวรรณกรรม สังเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานขององค์ประกอบที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ แพลตฟอร์มดิจิทัล กระบวนการคิดเชิงออกแบบ วิสาหกิจชุมชน และได้ทำความเข้าใจกับกลุ่มวิสาหกิจชุมชน โดยสอบถามความต้องการแพลตฟอร์มดิจิทัลโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมศักยภาพวิสาหกิจชุมชน หลังจากนั้นรวบรวมข้อมูลแล้วกำหนดปัญหาให้ชัดเจน (Define) ของสิ่งที่กลุ่มวิสาหกิจชุมชนกำลังเผชิญอยู่ เช่น ขาดแพลตฟอร์ม ขาดทักษะการใช้เทคโนโลยี ขาดเครื่องมือในการเข้าถึง หรือวิธีการประชาสัมพันธ์ในการเข้าถึงกลุ่มลูกค้า เป็นต้น

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน ในจังหวัดนนทบุรี ครอบคลุมพื้นที่ใน 6 อำเภอ ได้แก่ อำเภอเมืองนนทบุรี อำเภอบางกรวย อำเภอบางใหญ่ อำเภอบางบัวทอง อำเภอไทรน้อย และอำเภopakเกร็ด มีจำนวนสมาชิกทั้งหมด 307 คน (กรมส่งเสริมการเกษตร ข้อมูล ณ วันที่ 25 พฤษภาคม 2564) จากนั้นสุ่มกลุ่มตัวอย่างอย่างง่าย ได้วิสาหกิจชุมชนในอำเภopakเกร็ด จำนวน 54 คน หลังจากนั้นเลือกกลุ่มตัวอย่างอีกครั้งโดยวิธีการคัดเลือกแบบอาสาสมัคร (Voluntary Selection) ได้จำนวน 20 คน ผู้วิจัยติดต่อดังวิธีการโทรศัพท์ประสานงานหาวิสาหกิจชุมชนแต่ละท่าน พร้อมทั้งชี้แจงที่มาต่าง ๆ ของงานวิจัย แล้วขอให้วิสาหกิจชุมชนที่สนใจอาสาเข้ามามีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลด้วยความเต็มใจ วิสาหกิจชุมชนต้องการพัฒนาศักยภาพตนเอง อยากมีความรู้ มีความสามารถในการประกอบอาชีพเพิ่มมากขึ้น และปัจจุบันเป็นผู้ประกอบการอยู่ในกลุ่มวิสาหกิจชุมชน โดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกพื้นฐาน คือ มีความสามารถในการเข้าถึงและใช้งานอินเทอร์เน็ต แชนพ่นสื่อสารสังคมออนไลน์ผ่านโปรแกรมไลน์ได้

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แบบสัมภาษณ์เชิงลึก เกี่ยวกับความต้องการแพลตฟอร์มดิจิทัลโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมศักยภาพวิสาหกิจชุมชน

2. ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ ประกอบด้วยขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ศึกษาข้อมูล และองค์ประกอบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น แพลตฟอร์มดิจิทัล เทคโนโลยีดิจิทัล กระบวนการคิดเชิงออกแบบ และวิสาหกิจชุมชน

ขั้นที่ 2 สร้างแบบสัมภาษณ์เชิงลึกเกี่ยวกับความต้องการแพลตฟอร์มดิจิทัลโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมศักยภาพวิสาหกิจชุมชน แล้วนำแบบสัมภาษณ์ไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านแพลตฟอร์มดิจิทัล ด้านการคิดเชิงออกแบบ และด้านการส่งเสริมศักยภาพวิสาหกิจชุมชน จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) ได้ค่าเท่ากับ 1.00

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล โดยการนำแบบสัมภาษณ์เชิงลึกเกี่ยวกับความต้องการแพลตฟอร์มดิจิทัลโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมศักยภาพวิสาหกิจชุมชน ไปดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยการสัมภาษณ์กับกลุ่มตัวอย่างที่วิสาหกิจชุมชน จ.นนทบุรี จำนวน 20 คน

4. การวิเคราะห์ข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content analysis) เพื่อให้ได้ความต้องการแพลตฟอร์มดิจิทัลโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมศักยภาพวิสาหกิจชุมชน

ระยะที่ 2 ระยะร่างองค์ประกอบแพลตฟอร์มดิจิทัลโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ เพื่อส่งเสริมศักยภาพวิสาหกิจชุมชน เป็นระยะที่ผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมระดมความคิด (Ideate) เพื่อร่างแพลตฟอร์มดิจิทัลโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมศักยภาพวิสาหกิจชุมชน แล้วผู้วิจัยนำร่างแพลตฟอร์มดิจิทัลโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมศักยภาพวิสาหกิจชุมชนไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่านรับรอง ก่อนที่จะไปสร้างต้นแบบ (Prototype) ต่อไป

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน ในจังหวัดนนทบุรี ครอบคลุมพื้นที่ใน 6 อำเภอ ได้แก่ อำเภอเมืองนนทบุรี อำเภอบางกรวย อำเภอบางใหญ่ อำเภอบางบัวทอง อำเภอไทรน้อย และอำเภopakเกร็ด จำนวน 307 คน (กรมส่งเสริมการเกษตร ข้อมูล ณ วันที่ 25 พฤษภาคม 2564) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย มาจากการสุ่มอย่างง่าย คือ วิสาหกิจชุมชนในอำเภopakเกร็ด จำนวน 54 คน หลังจากนั้นเลือกกลุ่มตัวอย่างอีกครั้งโดยวิธีการคัดเลือกแบบอาสาสมัคร (Voluntary Selection) ได้จำนวน 10 คน และผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน ในการรับรองร่างแพลตฟอร์มดิจิทัลฯ โดยผู้ทรงคุณวุฒิ คือ ผู้ที่มีคุณสมบัติและความเชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล จำนวน 2 ท่าน และผู้ที่มีความรู้เกี่ยวกับวิสาหกิจชุมชน จำนวน 3 ท่าน และมีประสบการณ์การทำงานทางสาขานั้นไม่ต่ำกว่า 5 ปี

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แนวทางสนทนากลุ่มเกี่ยวกับความต้องการแพลตฟอร์มดิจิทัลโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมศักยภาพวิสาหกิจชุมชน และแบบประเมินร่างแพลตฟอร์มดิจิทัลฯ

2. ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ ประกอบด้วยขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ศึกษาข้อมูล และองค์ประกอบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น แพลตฟอร์มดิจิทัล เทคโนโลยีดิจิทัล กระบวนการคิดเชิงออกแบบ และวิสาหกิจชุมชน และรวบรวมผลที่ได้จากระยะที่ 1 มาร่างแนวทางสนทนากลุ่มเกี่ยวกับความต้องการแพลตฟอร์มดิจิทัลฯ

ขั้นที่ 2 สร้างแนวทางการสนทนากลุ่มความต้องการแพลตฟอร์มดิจิทัลโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมศักยภาพวิสาหกิจชุมชนแล้วนำแนวทางสำหรับการสนทนากลุ่มไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านแพลตฟอร์มดิจิทัล ด้านการคิดเชิงออกแบบ และด้านการส่งเสริมศักยภาพวิสาหกิจชุมชน จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) ได้ค่าเท่ากับ 0.91

ขั้นที่ 3 สร้างแบบประเมินร่างแพลตฟอร์มดิจิทัล

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล โดยจัดการสนทนากลุ่มกับกลุ่มวิสาหกิจชุมชน จังหวัดนนทบุรี จำนวน 10 คน ด้วยการเตรียมข้อคำถามหรือประเด็นในการสนทนากลุ่ม และประเมินร่างฯ แบบประเมินด้วยแบบมาตรวัดแบบประมาณค่า (Rating scale) หลังจากที่ได้เก็บรวบรวมในขั้นตอน 4 และ 5 เสร็จ ได้ร่างองค์ประกอบแพลตฟอร์มดิจิทัลโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมศักยภาพวิสาหกิจชุมชนที่ผ่านการตรวจสอบและแก้ไขในขั้นเบื้องต้น

4. การวิเคราะห์ข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content analysis) กับข้อมูลที่ได้จากการสนทนากลุ่มและวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ด้วยการค่าสถิติด้วยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานกับข้อมูลที่ได้จากการรับรองแพลตฟอร์ม

ดิจิทัลฯ เพื่อให้ได้ร่างองค์ประกอบแพลตฟอร์มดิจิทัลโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมศักยภาพวิสาหกิจชุมชน

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัยเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาความต้องการแพลตฟอร์มดิจิทัลโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมศักยภาพวิสาหกิจชุมชน

ผู้วิจัยขอยกตัวอย่างข้อมูลคำตอบที่ได้จากการสนทนากลุ่ม เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหาต่อไป ดังนี้

ผู้ประกอบการคนที่ 1

“ในแพลตฟอร์มอยากให้มีข้อมูลต่าง ๆ มีตัวสินค้า เมื่อมีสินค้า เลือกลงเปิดดูสรรพคุณของสินค้าได้ เช่น ประโยชน์ของสินค้านั้น ๆ”

ผู้ประกอบการคนที่ 2

“แนะนำให้พัฒนาเป็นเว็บแอปฯ มากกว่า แอปพลิเคชัน มีการอัปเดตข้อมูลต่าง ๆ ใน Facebook Page โดย Facebook Page ส่วนกลาง จะมีการอัปเดตข้อมูลจากหลาย ๆ วิสาหกิจชุมชน”

ผู้ประกอบการคนที่ 3

“มีแอคมินมาดูแลเพจ ควบคุมการอัปเดตข้อมูลต่าง ๆ ในเรื่องของผลิตภัณฑ์และข้อมูลข่าวสาร ในแพลตฟอร์มอาจจะมีการแนะนำแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์ให้กับผู้ประกอบการไปใช้งาน”

ผู้ประกอบการคนที่ 4

“อยากให้ทางแพลตฟอร์มมีการรวบรวมความรู้ ทั้งในรูปแบบออฟไลน์ ออนไลน์ และมีช่องทางการจัดจำหน่าย อุปกรณ์ สถานที่ผลิต ส่งมา แล้วส่งสินค้าไป”

ผู้ประกอบการคนที่ 5

“ไม่ถนัดการทำการตลาดและค้าขายออนไลน์ อยากเรียนรู้เรื่อง การถ่ายภาพ การเขียนเรื่องราว เพราะรู้สึกว่าตนเองไม่มีความรู้เรื่องนี้เลย”

หลังจากนั้นผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากการสัมภาษณ์และสนทนากลุ่มมาสรุปด้วยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหาเพื่อสรุปเป็นหมวดหมู่เพื่อนำเสนอประเด็นความต้องการเพื่อนำไปสู่การพัฒนาเป็นร่างองค์ประกอบของแพลตฟอร์มดิจิทัลโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมศักยภาพวิสาหกิจชุมชน โดยข้อมูลที่ได้จากการสรุปแบ่งออกเป็น 1) คุณสมบัติของแพลตฟอร์มและ 2) คอร์สเรียนต่าง ๆ และ 3) ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ดังนี้

1) คุณสมบัติของแพลตฟอร์ม

- ช่องทางการรีวิวสินค้า
- เชื่อมต่อกับส่วนของเมนูราชการ
- มีพื้นที่ให้โชว์หรือแสดงสินค้าและข้อมูลต่าง ๆ
- ช่องทางการจัดจำหน่ายผ่านระบบออนไลน์
- มีช่องทางให้คำปรึกษาและแนะนำ
- มีศูนย์การเรียนรู้ในระบบฯ แหล่งรวบรวมเกร็ดความรู้ต่าง ๆ

- รองรับการแชร์ไอเดีย ความคิดต่าง ๆ (คล้าย ๆ โปรแกรม Pinterest)
- มีระบบหาอาสาสมัครช่วยวิสาหกิจชุมชน เช่น อาจารย์นักศึกษาช่วยในเรื่องการทำ content และการวิจัย, มีการแจ้งข้อมูลติดต่อไว้ในระบบ เป็นต้น
- ช่องทางจัดจำหน่ายขายสินค้าออนไลน์ เช่น Impact เมืองทองธานี อัปเดตข้อมูลการจัดงานช่องทางการตั้งขายของ
- มีองค์ประกอบในส่วนของการให้ข้อมูลของผลิตภัณฑ์ สินค้าหรือบริการ เช่น กล้วยา บอกประโยชน์และโทษของกล้วยา
- มีองค์ประกอบและส่วนของการให้ข้อมูลว่าระบบสามารถคัดกรองสินค้าให้มีคุณภาพเพื่อสร้างความเชื่อมั่นและปลอดภัยให้กับลูกค้า
- รองรับการเชื่อมโยงไปยังแพลตฟอร์มอื่น ๆ เช่น Facebook, Lazada, Shopee, Line เป็นต้น ได้

2) คอร์สเรียนต่าง ๆ

- การออกแบบบรรจุภัณฑ์
 - การผลิตสื่อภาพและตัดต่องานวิดีโอ
 - การถ่ายภาพสินค้าและการถ่ายวิดีโอ
 - ทักษะการคัดสรรคุณภาพสมุนไพรที่ดี
 - การสร้างความน่าเชื่อถือในการขายสินค้า
 - การเขียน storytelling และเขียนเนื้อหา
 - การถนอมอาหารและการแปรรูปอาหาร
 - การเพาะปลูกผักไฮโดรโปนิก
 - การทำอุปกรณ์ทำความสะอาดร่างกายจากพืช
 - การค้นหาไอเดียเพื่อสร้างสรรค์บนโปรแกรม Pinterest
 - สนใจอยากศึกษาและเรียน Facebook IG เกี่ยวกับการสร้างคอนเทนท์
 - วิธีป้องกันการโดนบล็อกและรีพอร์ตเพื่อจำหน่ายกล้วยาผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์
 - การทำการค้าออนไลน์ การใช้งาน Lazada, Shopee, Tiktok เป็นต้น
 - การขึ้นทะเบียน จดทะเบียนผลิตภัณฑ์, OTOP การขออนุญาต
- ใบประกอบวิชาชีพ เป็นต้น

- ฯลฯ

3) ข้อเสนอแนะอื่น ๆ เพิ่มเติม

- ให้ใช้ Tiktok หรือสื่อสังคมออนไลน์ในการดึงคนมาให้ความรู้และประชาสัมพันธ์ เพื่อให้เกิดการบอกต่อ ตลอดจนรวบรวมวิสาหกิจชุมชนมาบนแพลตฟอร์มให้เยอะที่สุดมีคุณภาพตรวจสอบได้ และข้อมูลอัปเดตตลอดเวลาให้ความรู้สมุนไพรหรือสินค้าต่าง ๆ
- ทางผู้ดูแลมีวิธีการและเผยแพร่แพลตฟอร์มให้เป็นที่รู้จัก และมีรายการส่งเสริมหรือการทำกิจกรรมให้วิสาหกิจเข้ามาอัปเดตข้อมูลและข่าวสารต่าง ๆ ด้วยตนเองได้
- มีระบบแชร์ แบ่งปัน และบอกต่อ เพื่อเป็นการส่งเสริมการประชาสัมพันธ์ให้กับผู้อื่น รวมถึงผู้ประกอบการด้วย

- มีสื่อและวิธีการสอนการใช้งานแพลตฟอร์มให้กับกลุ่มวิสาหกิจชุมชน ตลอดจนการฝึกอบรมฯ เพื่อให้กลุ่มวิสาหกิจชุมชนสามารถใช้งานแพลตฟอร์มได้

- ระบบฯ รองรับการใช้งานผ่านอุปกรณ์มือถือและคอมพิวเตอร์ เช่น สมาร์ทโฟน คอมพิวเตอร์ เป็นต้น

- วิธีการทำให้มีคนเข้าใช้งานแพลตฟอร์มเยอะ ๆ เช่น การใช้สื่อสังคมออนไลน์ เริ่มจากตัวคนใช้ ประชาสัมพันธ์ และบอกต่อ แชร์ต่อ ๆ กันไป รวบรวมข้อมูลจากกลุ่มวิสาหกิจชุมชน สินค้าต้องเยอะ และดีมีคุณภาพ ตลอดสอยได้ มีรีวิวสินค้า ในแพลตฟอร์มมีองค์ความรู้ดี จากหลาย ๆ เว็บไซต์ อัปเดตข้อมูลอยู่ตลอดเวลา

- ให้ใช้ Tiktok หรือสื่อสังคมออนไลน์ในการดึงคนมาให้ความรู้และประชาสัมพันธ์ เพื่อให้เกิดการบอกต่อ ตลอดจนรวบรวมวิสาหกิจชุมชนมาบนแพลตฟอร์มให้เยอะที่สุดมีคุณภาพ ตรวจสอบได้ และข้อมูลอัปเดตตลอดเวลาให้ความรู้สมุนไพรหรือสินค้าต่าง ๆ

- ทางผู้ดูแลมีวิธีการและเผยแพร่แพลตฟอร์มให้เป็นที่รู้จัก และมีรายการส่งเสริมหรือการทำกิจกรรมให้วิสาหกิจเข้ามาอัปเดตข้อมูลและข่าวสารต่าง ๆ ด้วยตนเองได้

- มีระบบแชร์ แบ่งปัน และบอกต่อ เพื่อเป็นการส่งเสริมการประชาสัมพันธ์ให้กับผู้อื่น รวมถึงผู้ประกอบการด้วย

- มีสื่อและวิธีการสอนการใช้งานแพลตฟอร์มให้กับกลุ่มวิสาหกิจชุมชน ตลอดจนการฝึกอบรมฯ เพื่อให้กลุ่มวิสาหกิจชุมชนสามารถใช้งานแพลตฟอร์มได้

- ระบบฯ รองรับการใช้งานผ่านอุปกรณ์มือถือและคอมพิวเตอร์ เช่น สมาร์ทโฟน คอมพิวเตอร์ เป็นต้น

- วิธีการทำให้มีคนเข้าใช้งานแพลตฟอร์มเยอะ ๆ เช่น การใช้สื่อสังคมออนไลน์ เริ่มจากตัวคนใช้ ประชาสัมพันธ์ และบอกต่อ แชร์ต่อ ๆ กันไป รวบรวมข้อมูลจากกลุ่มวิสาหกิจชุมชน สินค้าต้องเยอะ และดีมีคุณภาพ ตลอดสอยได้ มีรีวิวสินค้า ในแพลตฟอร์มมีองค์ความรู้ดี จากหลาย ๆ เว็บไซต์ อัปเดตข้อมูลอยู่ตลอดเวลา

ตอนที่ 2 ผลการร่างองค์ประกอบแพลตฟอร์มดิจิทัลโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ เพื่อส่งเสริมศักยภาพวิสาหกิจชุมชน

จากการระดมความคิดผู้วิจัยได้นำเสนอร่างองค์ประกอบแพลตฟอร์มโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมศักยภาพวิสาหกิจชุมชน โดยแพลตฟอร์มควรจะเป็นระบบที่รองรับการเข้าถึงผ่าน Web Application โดยการเข้าผ่านได้ผ่านทาง Application Line ผ่านเมนูต่าง ๆ มีการปรับเนื้อหาและขนาดของภาพ เนื้อหาต่าง ๆ ให้รองรับผ่านทาง smartphone เป็นหลัก และควรรองรับการล็อกอินผ่านบัญชีทาง Facebook, Microsoft หรือ google ได้ด้วย มีระบบหลังบ้านสำหรับ Admin และ หน้าบ้าน Member สำหรับบุคคลทั่วไป และ Guest เข้าใช้งานเมื่อไม่ต้องมีการ Log in เวลาใช้งานสำหรับ Member สามารถเข้าถึงและ Post สิ่งต่าง ๆ ได้ตามสิทธิ์การใช้งาน โดยโครงสร้างของแพลตฟอร์มมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

1. องค์ประกอบหลักสูตรหรือคอร์สการเรียนรู้

- ชื่อวิชา

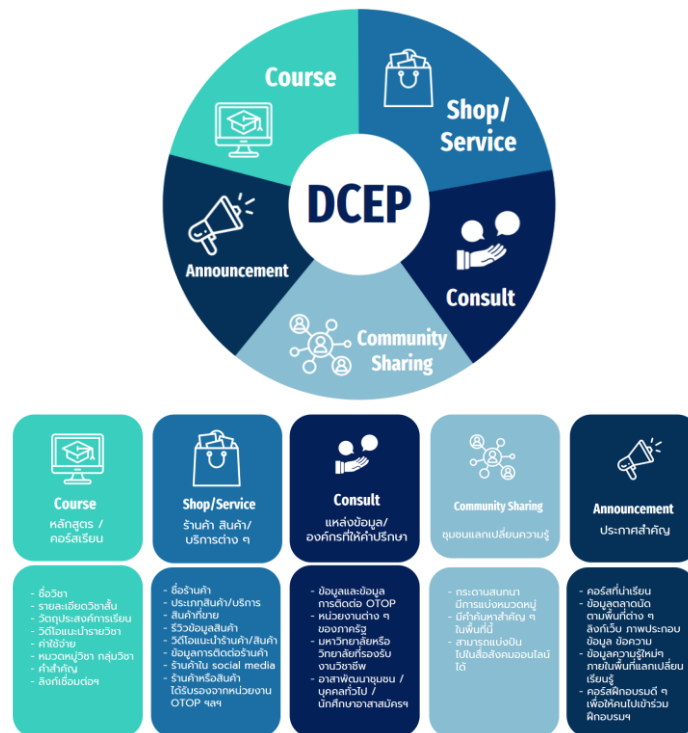
- รายละเอียดวิชาสั้น ๆ / วัตถุประสงค์การเรียนรู้

- ข้อมูลวิดีโอประกอบการเรียน (วิดีโอแนะนำรายวิชา)
 - ค่าใช้จ่าย (ฟรี / มีค่าใช้จ่าย.... (บาท)
 - หมวดหมู่วิชา กลุ่มวิชา
 - คำสำคัญ
 - ลิงก์เชื่อมโยงไปยังวิชานั้น ๆ
2. องค์ประกอบของร้านค้า สินค้า/บริการต่าง ๆ
- ชื่อร้านค้า
 - ประเภทสินค้า/บริการ
 - สินค้าที่ขาย
 - รีวิวข้อมูลสินค้า/บริการประกอบการตัดสินใจ)
 - ข้อมูลวิดีโอหรือคลิปของร้าน (วิดีโอแนะนำร้านค้า/สินค้า)
 - ข้อมูลการติดต่อร้านค้า (เบอร์โทร, อีเมล, line id)
 - ร้านค้าใน Facebook, Lazada, Shopee หรือ Instagram (ลิงก์รูปแบบต่าง ๆ)
 - ร้านค้าหรือสินค้าได้รับรองจากหน่วยงาน (OTOP, อย. มีหรือไม่มี,)
3. แหล่งข้อมูลหรือองค์กรที่ให้คำปรึกษาจากหน่วยงานต่าง ๆ
- ข้อมูลและข้อมูลการติดต่อ OTOP
 - หน่วยงานต่าง ๆ ของภาครัฐ
 - มหาวิทยาลัยหรือวิทยาลัยที่รองรับงานวิชาชีพ เช่น ราชภัฏฯ ราชชมงคลฯ
 - อาสาพัฒนาชุมชน / บุคคลทั่วไป / นักศึกษาอาสาสมัครฯ
 - ฯลฯ
4. พื้นที่แลกเปลี่ยนความรู้
- กระดานสนทนา มีการแบ่งหมวดหมู่
 - มีคำค้นหาสำคัญ ๆ ในพื้นที่นี้
 - สามารถแบ่งปันไปในสื่อสังคมออนไลน์ได้
5. ประกาศสำคัญ
- ลงข้อมูลคอร์สที่น่าเรียน
 - ประกาศลงข้อมูลตลาดนัดตามพื้นที่ต่าง ๆ ลิงก์เว็บ ภาพประกอบ ข้อมูล

ข้อความ

- ลงข้อมูลข้อมูลความรู้ใหม่ ๆ ภายในพื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้
- ลงข้อมูลคอร์สฝึกอบรมดี ๆ เพื่อให้คนไปเข้าร่วมฝึกอบรมเพื่อพัฒนาตนเอง

ผู้วิจัยได้นำเสนอร่างองค์ประกอบแพลตฟอร์มโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมศักยภาพวิสาหกิจชุมชน ดังภาพ



ภาพที่ 1 ร่างองค์ประกอบแพลตฟอร์มวิสาหกิจชุมชนดิจิทัลฯ (DCEP)

ต่อจากนั้นผู้วิจัยได้นำร่างองค์ประกอบแพลตฟอร์มดิจิทัลโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ เพื่อส่งเสริมศักยภาพวิสาหกิจชุมชนไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน ประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบผลการประเมินได้ผล ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการตรวจคุณภาพร่างองค์ประกอบแพลตฟอร์มดิจิทัลโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมศักยภาพวิสาหกิจชุมชนสำหรับผู้ทรงคุณวุฒิ (5 ท่าน)

	รายการองค์ประกอบของแพลตฟอร์มดิจิทัลฯ	ค่าเฉลี่ย (Mean)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)	ระดับความเหมาะสม
1	หลักสูตรหรือคอร์สการเรียน (Course)			
	- ชื่อวิชา	4.60	0.89	มากที่สุด
	- รายละเอียดการเรียน	4.60	0.89	มากที่สุด
	- สรุปรายละเอียดวิชา	4.60	0.89	มากที่สุด
	- ค่าใช้จ่าย	4.40	0.89	มาก
	- หมวดหมู่วิชา กลุ่มวิชา	4.40	0.89	มาก
	- คำสำคัญ	4.60	0.55	มากที่สุด
	- ลิงก์เชื่อมต่อฯ	4.40	0.89	มาก
	ภาพรวมของหลักสูตรหรือคอร์สการเรียน	4.40	0.89	มาก

ตารางที่ 1 (ต่อ)

	รายการองค์ประกอบของแพลตฟอร์มดิจิทัลฯ	ค่าเฉลี่ย (Mean)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (SD)	ระดับความ เหมาะสม
2	ร้านค้า สินค้า/บริการต่าง ๆ (Shop/Service)			
	- ชื่อร้านค้า	4.40	0.89	มาก
	- ประเภทสินค้า/บริการ	4.40	0.89	มาก
	- สินค้าที่ขาย	4.40	0.89	มาก
	- รีวิวข้อมูลสินค้า	4.60	0.89	มากที่สุด
	- วิดีโอแนะนำร้านค้า/สินค้า	4.60	0.89	มากที่สุด
	- ข้อมูลการติดต่อร้านค้า	4.60	0.55	มากที่สุด
	- ร้านค้าใน social media	4.60	0.55	มากที่สุด
	- ร้านค้าหรือสินค้าได้รับรองจากหน่วยงานฯ	4.60	0.89	มากที่สุด
	ภาพรวมของร้านค้า สินค้า/บริการต่าง ๆ	4.40	0.89	มาก
3	แหล่งข้อมูล/องค์กรที่ให้คำปรึกษา (Consult)			
	- ข้อมูลและข้อมูลการติดต่อหน่วยงาน	4.60	0.89	มากที่สุด
	- หน่วยงานต่าง ๆ ของภาครัฐ	4.60	0.89	มากที่สุด
	- มหาวิทยาลัยหรือวิทยาลัยที่รองรับงานวิชาชีพ	4.60	0.89	มากที่สุด
	- อาสาพัฒนาชุมชน/บุคคลทั่วไป/นักศึกษาอาสาสมัครฯ	4.60	0.89	มากที่สุด
	ภาพรวมของแหล่งข้อมูล/องค์กรที่ให้คำปรึกษา	4.60	0.89	มากที่สุด
4	ชุมชนแลกเปลี่ยนความรู้			
	- กระดานสนทนา มีการแบ่งหมวดหมู่	4.60	0.55	มากที่สุด
	- มีคำค้นหาสำคัญ ๆ ในพื้นที่นี้	4.80	0.45	มากที่สุด
	- สามารถแบ่งปันไปในสื่อสังคมออนไลน์ได้	4.80	0.45	มากที่สุด
	ภาพรวมของชุมชนแลกเปลี่ยนความรู้	4.80	0.45	มากที่สุด
5	ประกาศสำคัญ			
	- คอร์สที่น่าสนใจ	4.60	0.89	มากที่สุด
	- ข้อมูลตลาดนัดตามพื้นที่ต่าง ๆ ลิงก์เว็บ ภาพประกอบ ข้อมูล ข้อความ	4.60	0.89	มากที่สุด
	- ข้อมูลความรู้ใหม่ ๆ ภายในพื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้	4.60	0.89	มากที่สุด
	- คอร์สฝึกอบรมดี ๆ เพื่อให้คนไปเข้าร่วมฝึกอบรมฯ	4.60	0.89	มากที่สุด
	ภาพรวมของประกาศสำคัญ	4.60	0.89	มากที่สุด
	รายการองค์ประกอบของแพลตฟอร์มดิจิทัล โดยภาพรวม	4.60	0.89	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 วิเคราะห์ผลได้ดังนี้ ภาพรวมขององค์ประกอบแพลตฟอร์มดิจิทัลด้านชุมชนแลกเปลี่ยนความรู้มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.80 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.45 รองลงมา คือ ภาพรวมของแหล่งข้อมูล/องค์กรที่ให้คำปรึกษา และภาพรวมของประกาศที่สำคัญ เท่ากันคิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.60 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.89 และรายการองค์ประกอบ

ของแพลตฟอร์มดิจิทัลโดยภาพรวมของทั้งแพลตฟอร์มมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.60 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.89

รายละเอียดแต่ละองค์ประกอบ ในด้านหลักสูตรหรือคอร์สการเรียน (Course) รายการชื่อวิชา วัตถุประสงค์การเรียนรู้ สรุปรายละเอียดวิชา และคำสำคัญ มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.60) ด้านร้านค้า สินค้า/บริการต่าง ๆ (Shop/Service) รายการ รีวิวข้อมูลสินค้า วิดีโอแนะนำร้านค้า/สินค้า ข้อมูลการติดต่อร้านค้า ร้านค้าใน social media และร้านค้าหรือสินค้าได้รับรองจากหน่วยงานฯ มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.60) ด้านแหล่งข้อมูล/องค์ที่ให้คำปรึกษา (Consult) ทุกรายการ ข้อมูลและข้อมูลการติดต่อหน่วยงาน หน่วยงานต่าง ๆ ของภาครัฐ มหาวิทยาลัยหรือวิทยาลัยที่รองรับงานวิชาชีพ อาสาพัฒนาชุมชน/บุคคลทั่วไป/นักศึกษา/อาสาสมัครฯ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.60) ด้านชุมชนแลกเปลี่ยนความรู้ รายการ กระดานสนทนา มีการแบ่งหมวดหมู่ มีคำค้นหาสำคัญ ๆ สามารถแบ่งปันไปในสื่อสังคมออนไลน์ได้ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.60 – 4.80) และในด้านประกาศสำคัญ รายการคอร์สที่น่าเรียน ข้อมูลตามตลาดนัด ข้อมูลความรู้ใหม่ ๆ คอร์สฝึกอบรมดี มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.60)

อภิปรายผล

ผู้วิจัยขอนำเสนออภิปรายผลการวิจัยเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 อภิปรายผลการศึกษาค้นคว้าความต้องการแพลตฟอร์มดิจิทัลโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมศักยภาพวิสาหกิจชุมชน

จากการศึกษาข้อมูลด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ เพื่อที่จะเข้าใจปัญหาอย่างแท้จริงของวิสาหกิจชุมชน โดยอาศัยองค์ความรู้ ประสบการณ์และความสามารถของคน ๆ นั้น ที่มีความรู้เฉพาะทางในเรื่องของปัญหานั้น ๆ ซึ่งเป็นวิธีการเชื่อมโยงระหว่างปัญหากับการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (Buchanan, 1992; Cross, 2006) พบว่า ความต้องการของวิสาหกิจชุมชน เกี่ยวกับแพลตฟอร์มดิจิทัลได้แก่ คุณสมบัติของแพลตฟอร์ม เช่น มีช่องทางการรีวิวสินค้า ช่องทางการให้คำปรึกษาและแนะนำ พื้นที่แสดงสินค้า ช่องทางการจัดจำหน่ายสินค้าออนไลน์และออฟไลน์ ศูนย์การเรียนรู้ในระบบฯ แหล่งรวบรวมความรู้ต่าง ๆ การแบ่งปันความคิดเห็น ระบบอาสาสมัครช่วยวิสาหกิจชุมชน การให้ข้อมูลต่าง ๆ เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ รองรับการเชื่อมโยงไปยังแพลตฟอร์มอื่น ๆ เช่น Facebook, Lazada, Shopee, Line เป็นต้น ได้ สอดคล้องกับข้อมูลที่สนับสนุนว่าแพลตฟอร์มที่เปิดให้บริการร้านค้าออนไลน์ที่น่าสนใจ Shopee และ Lazada ผู้นำด้านอีคอมเมิร์ซในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และ Facebook สื่อสังคมออนไลน์ยอดนิยมในประเทศไทย ซึ่งถือว่าเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมศักยภาพทางการตลาดของวิสาหกิจของชุมชนได้ (Chamnnon & Lowanichchai, 2019) และความต้องการคอร์สเรียนต่าง ๆ เพื่อทักษะและความรู้ในการพัฒนาตนเองของวิสาหกิจชุมชน พบว่ามีความสนใจที่อยากจะเรียนรู้เรื่อง การถ่ายภาพสินค้าและวิดีโอ การผลิตสื่อภาพและตัดต่องานวิดีโอ การออกแบบบรรจุภัณฑ์ การคัดสรรคุณภาพสมุนไพร การเขียน storytelling และเขียนเนื้อหา การถนอมอาหารและการแปรรูปอาหาร การเพาะปลูก การค้นหาไอเดียใหม่ ๆ การใช้สื่อสังคมออนไลน์ การทำการค้าออนไลน์ผ่าน Lazada, Shopee หรือ Tiktok

การขึ้นทะเบียน จดทะเบียนผลิตภัณฑ์, OTOP การขออนุญาตประกอบวิชาชีพ เป็นต้น สอดคล้องกับสำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร (The Secretariat of the House of Representatives, 2018) ที่กล่าวว่าวิสาหกิจชุมชนจะต้องมีกระบวนการเรียนรู้เป็นหัวใจ และรักการเรียนรู้ที่จะพัฒนาตนเอง

ตอนที่ 2 อภิปรายผลการพัฒนาองค์ประกอบแพลตฟอร์มดิจิทัลโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมศักยภาพวิสาหกิจชุมชน

สำหรับองค์ประกอบแพลตฟอร์มดิจิทัลโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมศักยภาพวิสาหกิจชุมชน ประกอบด้วย 1) หลักสูตรหรือคอร์สการเรียน 2) ร้านค้า สินค้า/บริการต่าง ๆ 3) ข้อมูลหรือองค์กรที่ให้คำปรึกษาจากหน่วยงานต่าง ๆ 4) พื้นที่แลกเปลี่ยนความรู้ และ 5) ประกาศสำคัญ ได้ผลสอดคล้องกับ Chamnanpon & Lowanichchai (2019) ที่ได้กล่าวว่าเทคโนโลยีดิจิทัล คือ การส่งเสริมการนำเทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัลมาช่วยในการบริหารและจัดการธุรกิจ การใช้เว็บไซต์สำหรับเป็นตลาดกลางให้ผู้ประกอบการชุมชนกลุ่มต่าง ๆ สามารถนำเสนอข้อมูลร้านค้า ผลิตภัณฑ์ การซื้อขายออนไลน์ การค้นหาความรู้ใหม่ เป็นต้น และยังมีความใกล้เคียงกับงานของ รัตนสุภาพร ศรีสุระ สุพัตรา วยะยลุน รัตนภรณ์ แซ่ลี และวนษา สิ้นจิงหริด (Srisura, Wayalun, Saelee & Sinchangreed, 2022) ได้ออกแบบแพลตฟอร์มดิจิทัลโดยจัดกลุ่มงานสารสนเทศตามสินค้าและบริการออกเป็น 8 กลุ่ม ได้แก่ ของฝาก ของที่ระลึก ผลไม้ อาหารตามฤดูกาล โปรแกรมการท่องเที่ยว หลักสูตรอบรมระยะสั้น องค์กรความรู้และภูมิปัญญา และยังพบอีกว่าแพลตฟอร์มออนไลน์จะสามารถนำไปใช้งานจะช่วยส่งเสริมทัศนคติที่ดีในการประกอบอาชีพรูปแบบใหม่ สามารถสร้างรายได้เพิ่มมากขึ้น เสริมสร้างทักษะด้านใช้ชีวิตให้แก่ชุมชนในทางที่ดีขึ้น ซึ่งจะส่งผลให้การดำเนินธุรกิจของผู้ประกอบการมีความสะดวกสบายขึ้น รวมทั้งช่วยลดต้นทุนค่าใช้จ่าย การมีหน่วยงานช่วยเป็นที่ปรึกษา อาจเป็นภาครัฐภาคเอกชน หรือสถาบันการศึกษาในท้องถิ่นที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัล รวมถึงการทำการค้าออนไลน์เข้ามาคอยเป็นที่ปรึกษาให้คำปรึกษาให้คำแนะนำในด้านต่าง ๆ และการเผยแพร่สินค้าโดยนักรีวิวหรือภาพถ่ายจะเป็นการแนะนำผลิตภัณฑ์โดยผู้ใช้สินค้าหรือบริการ การบอกปากต่อปาก ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟสบุ๊ค ไลน์ เว็บไซต์ ต่าง ๆ จะช่วยประชาสัมพันธ์ที่ได้ผลสูงสุด ดังนั้นการนำกระบวนการคิดเชิงออกแบบมาใช้ จะช่วยเสริมสร้างให้ชุมชนเกิดการพึ่งตนเองผ่านการเรียนรู้โดยชุมชนเองได้อย่างสมบูรณ์และยั่งยืน นำไปสู่การยกระดับการสร้างเสริมชุมชนให้ดำรงอยู่อย่างมีคุณค่าต่อไป (Phuwanatwichit & Piriyaachagul, 2020)

ข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้และข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป ดังนี้

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. ผู้บริหารกองส่งเสริมวิสาหกิจชุมชน กรมส่งเสริมการเกษตร คณะกรรมการส่งเสริมวิสาหกิจชุมชน ผู้รับผิดชอบระดับท้องถิ่น ระดับเขต และระดับจังหวัด สามารถนำความต้องการของวิสาหกิจชุมชนและองค์ประกอบแพลตฟอร์มดิจิทัลโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ

เพื่อส่งเสริมศักยภาพวิสาหกิจชุมชนไปกำหนดนโยบายต่าง ๆ ต่อได้ อันจะส่งเสริมศักยภาพของวิสาหกิจชุมชนให้กว้างขวางและครอบคลุมมากยิ่งขึ้น

2. วิสาหกิจชุมชน หรือบุคคลทั่วไปสามารถนำเอาองค์ประกอบแพลตฟอร์มดิจิทัลโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมศักยภาพวิสาหกิจชุมชนไปพัฒนาประยุกต์แพลตฟอร์มดิจิทัลอื่น ๆ ที่มีคุณสมบัติและบริบทใกล้เคียงต่อได้

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในครั้งต่อไป

1. การวิจัยในครั้งนี้มีขอบเขตการวิจัยที่มุ่งศึกษากลุ่มวิสาหกิจชุมชน ในจังหวัดนนทบุรี การศึกษาในครั้งต่อไปผู้วิจัยสามารถขยายขอบเขตการวิจัยไปยังกลุ่มเป้าหมายกลุ่มวิสาหกิจในจังหวัดและภูมิภาคอื่น ๆ ต่อไป

2. ผู้สนใจสามารถนำเอาองค์ประกอบแพลตฟอร์มดิจิทัลโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมศักยภาพวิสาหกิจชุมชนไปพัฒนาต่อเป็นแพลตฟอร์มดิจิทัลฯ โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมใหม่ ๆ เช่น ปัญญาประดิษฐ์ จักรวาลนฤมิต ฯลฯ ต่อได้

References

- Buchanan, R. (1992). Wicked Problems in Design Thinking. *Design issues*. 8(2), 5-21.
- Chamnanpon, K. & Lowanichchai, S. (2019). *kānp̄hatthana rūpbāep theknōlōyī di chī than phūā songsoēm sakkayaphāp phūprakōpkān* [A Development Model of Digital Technology for Supporting Entrepreneur]. *Ratchaphruek Journal*. 17(2), 130-138. Retrieved from <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/Ratchaphruekjournal/article/view/169803/135237>
- Cross, N. (2006). *Designedly Ways of Knowing*. London: Springer-Verlag.
- Munpao, P. & Netwong, T. (2021). *di chī than phāē lotfōm phūā yok radap thurakit bōrīkān nai yuk khō wit - sipkāo* [Digital Platform to Elevate Service Business in The Covid-19 Era]. *Journal of Management Science Sakon Nakhon Rajabhat University*. 1(1), 57-65. Retrieved from <https://fmsjournal.snru.ac.th/wp-content/uploads/2022/05/00-เนื้อหา-วารสาร-ปีที่-1-เล่มที่-1-Reprint-Copy-5.pdf>
- Office of the National Economic and Social Development Council. (2021). *rā ngok rōp phāen phatthana sēthakit læ sangkhom hāeng chāt chabap thī sipsām* [Drafting the National Economic and Social Development Plan Framework]. Retrieved from https://www.nesdc.go.th/download/Plan13/Doc/กรอบแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ_ฉบับที่_13.pdf.
- Office of the National Economic and Social Development Council. (2018). *yutthasāt chāt* [National Strategy 2018 – 2037 (Government Gazette)]. Retrieved from <https://dl.parliament.go.th/backoffice/viewer2300/web/previewer.php>.

- Onsamlee, P. (2020). wisāhakit chumchon kap kāntalāt yuk mai læ sangkha madi c̣hī than [Community business and modern marketing in a digital society]. **Journal of Humanities and Social Sciences Bansomdejchaopraya Rajabhat University**. 14(2), 179-201. Retrieved from https://huso.bsru.ac.th/husocjournal/file/public_article/12%20Patkamol_12-07-2022_15-12-36.pdf
- Phuwanatwichit, T. & Piriatachagul, G. (2020). kānčhatkān sapphayākōn chumchon phān kānrīanrū choēng ‘ōk bæp pen thān sū kā raphung ton ‘ēng khōng chumchon thōngthin yāng yangyūn [The Community Resources Management through Design Based Learning for Sustainable Self-Reliance of Local Communities]. **Journal of Liberal Arts Prince of Songkla University**. 12(2), 39-53. Retrieved from <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/journal-la/article/download/249065/167901/877383>
- Srisura, R., Wayalun, S., Saelee, R. & Sinchangreed, W. (2022). kānchai nāēkhīt bæ bō nai kānphatthana phāe lotfō mō ‘on lai phūa soēm sakkayaphāp wisāhakit chumchon bā nathakō c̣hāngwat ‘Ubon Rāchathānī [Use of The Agile Concept in the Development of an Online Platform to Empower Ban Tha Ko Community Enterprises in Ubon Ratchathani]. **Industrial Technology Journal Surindra Rajabhat University**. 7(2), 66-79. Retrieved from <https://ph02.tci-thaijo.org/index.php/journalindus/article/view/247663/168159>
- The Secretariat of the House of Representatives. (2018). **kān songsoēm læ phatthana wisāhakit chumchon c̣hāk phāk rat** [Promotion and development of community enterprises]. Bangkok.