



รายงานการวิจัย

การพัฒนาแอปพลิเคชันบนมือถือเพื่อศึกษาการยอมรับและความพึงพอใจของผู้ใช้สารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย
วิทยาเขตตรัง

**The Development of Mobile Application For A Study The
Acceptance and Satisfaction of Information User, Rajamangala**

University of Technology Srivijaya, Trang Campus

พาสนา เอกอุดมพงษ์

Passana Ekudompong

สิริรักษ์ ขันฒานูรักษ์

Sirirak Khanthanurak

ชญานพัฒน์ กุลบุญ

Chayannapat Koonlaboon

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีการประมง

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

ได้รับการสนับสนุนทุนจากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

งบประมาณแผ่นดินประจำปี พ.ศ. 2557

กิตติกรรมประกาศ

คณะผู้วิจัย ขอขอบพระคุณมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย ที่ได้ให้การสนับสนุนงบประมาณรายได้ประจำปี พ.ศ. 2557 ในงานวิจัยครั้งนี้ ทำให้งานวิจัยได้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอขอบคุณคณะอาจารย์ และเจ้าหน้าที่ทุกท่านในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตตรัง ที่คอยให้การสนับสนุนและคำแนะนำต่างๆ ในการทำงานวิจัย จนทำให้งานวิจัยสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอขอบคุณนักศึกษาที่เกี่ยวข้องทุกท่านที่ให้การช่วยเหลือในการปรับปรุงงานวิจัย จนบรรลุตามจุดประสงค์

สุดท้าย ขอขอบพระคุณครู อาจารย์ทุกท่าน ที่คอยประสิทธิ์ประสาทวิชาการ ให้แก่คณะผู้วิจัย จนสามารถดำเนินงานวิจัยจนสำเร็จลุล่วง

พาสนา เอกอุดมพงษ์

สิริรักษ์ ชันฉนวนุรักษ์

ชญานพัฒน์ กุลบุญ

ตุลาคม 2557

การพัฒนาแอปพลิเคชันบนมือถือเพื่อศึกษาการยอมรับและความพึงพอใจของผู้ใช้สารสนเทศ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตตรัง

พาสณา เอกอุดมพงษ์¹ สิริรักษ์ ชันฒานุรักษ์² ชญาณพัฒน์ กุลบุญ³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อสร้างแอปพลิเคชันบนมือถือ สำหรับนำไปใช้ในการประชาสัมพันธ์ เพื่อศึกษาผลการยอมรับการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ ซึ่งผลที่ได้จะสามารถนำไปวิเคราะห์การวางแผนการจัดการปริมาณการใช้งานของช่องสัญญาณ อินเทอร์เน็ต และการจัดการระบบเทคโนโลยีสารสนเทศต่างๆ ให้สอดคล้องกับความต้องการ รวมทั้งศึกษาผลความพึงพอใจการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ เพื่อเป็นแนวทางในการนำแอปพลิเคชันบนมือถือไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน และระบบงานต่างๆ ของมหาวิทยาลัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ อาจารย์ เจ้าหน้าที่ นักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตตรัง และนักเรียน ผู้ปกครองบุคคลภายนอกที่ใช้สารสนเทศของมหาวิทยาลัย จำนวน 400 คน ซึ่งได้มาจากการใช้วิธีสุ่มตัวอย่าง โดยใช้ความสะดวก (Convenience Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย แอปพลิเคชันบนมือถือ แบบสอบถาม และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติพื้นฐาน

ผลการวิจัยพบว่าผู้ใช้สารสนเทศของ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตตรัง มีพฤติกรรมการยอมรับแอปพลิเคชันบนมือถือ มีความต้องการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ และมีการยอมรับนวัตกรรมอยู่ในกลุ่มผู้ยอมรับนวัตกรรมก่อนผู้อื่น (Early Adopters) กลุ่มนี้เป็นพวกที่รับเร็ว มักเป็นพวกผู้นำทางความคิดมากที่สุด บุคคลอื่นๆ ที่จะยอมรับนวัตกรรมมักจะไปขอแนะนำเพื่อใช้เป็นแนวทางที่จะยอมรับต่อไป การแพร่รับนวัตกรรมจะสำเร็จหรือไม่ขึ้นอยู่กับกลุ่มผู้ยอมรับนวัตกรรมก่อนผู้อื่น ตามทฤษฎีประเภทของผู้ยอมรับนวัตกรรมของ Rogers (2003: 267-285)

คำสำคัญ : การยอมรับ, แอปพลิเคชันบนมือถือ, ความพึงพอใจ

^{1,2,3} คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีการประมง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย อ.สิเกา จ.ตรัง

The Development of Mobile Application For A Study The Acceptance and Satisfaction of Information User, Rajamangala University of Technology Srivijaya, Trang Campus

Passana Ekudompong¹ Sirirak Khanthanurak² Chayannapat Koonlaboon³

Abstract

This study was the experimental research. The purposes of this study were to develop mobile application for public relation. To study behavior of the innovation acceptance mobile application in the using process and the results will be used to analyze the planning and management of the use of the internet and management information systems. To study the effect of satisfaction using a mobile application for suggestions a mobile application to used in the course of the University of Technology Srivijaya, Trang Campus.

The sample of this study was 400 samples from instructors, stuffs, students Rajamangala University of Technology Srivijaya, Trang Campus and students, parents outside of the university using the convenience sampling method. The study tool, mobile application, questionnaire. The data analysis was conducted elementary statistics.

The results of the study showed that the users behavior of accept the innovations in mobile application to used, the users require innovations in mobile application to used and accept the innovations in Early Adopters Group, this group was get faster. They are opinion leaders thought possible other people who accept the innovation will recommend to be used as a guide to accept. The innovation is successful or not depends on their acceptance of innovations by others. According to the theory type of innovation's Rogers. (2003: 267-285)

Keyword: Acceptance, Mobile Application, Satisfaction

^{1,2,3} Faculty of Science and Fisheries Technology, Rajamangala University of Technology Srivijaya, Sikao, Trang.

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญภาพ	ช
บทนำ	
ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของ โครงการวิจัย	2
ขอบเขตของ โครงการวิจัย	2
ทฤษฎี สมมุติฐาน (ถ้ามี) และกรอบแนวคิดของ โครงการวิจัย	2
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
ความหมายของ โทรศัพท์สมาร์ทโฟน (Smart Phone)	3
แอปพลิเคชันที่ทำงานบนมือถือ (Mobile Application)	3
กระบวนการตัดสินใจยอมรับนวัตกรรมของ Everett M. Rogers	5
ประเภทของผู้ยอมรับนวัตกรรม	8
ทฤษฎีความพึงพอใจ	8
วิธีดำเนินการวิจัย	
ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง	10
กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	11
สร้างเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย	11
ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล	15
สถิติที่ใช้ในการวิจัย	16

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	วิธีสร้างแอปพลิเคชันบนมือถือ	11
2	การ Login เพื่อเข้าสู่ระบบในการสร้างแอปพลิเคชัน	12
3	การสร้างหน้า Application ใหม่	12
4	การออกแบบหน้าปฏิสัมพันธ์ (Interface Design)	13
5	การใส่รายละเอียดให้แอปพลิเคชัน	13
6	ขั้นตอนการสร้างแบบประเมินสื่อ	14

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

สารบัญ (ต่อ)

เรื่อง	หน้า
ผลการวิจัย	
ผลข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	17
ผลด้านการยอมรับการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ	18
ผลด้านความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ	21
วิจารณ์และสรุปผล	
สรุปผล	22
อภิปรายผลการวิจัย	22
ข้อเสนอแนะ	25
เอกสารอ้างอิง	27
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก	29
ภาคผนวก ข	34
ภาคผนวก ค	39
ภาคผนวก ง	42

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	ผลการยอมรับการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ ชั้นรับทราบ	18
2	ผลการยอมรับการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ ชั้นสนใจ	19
3	ผลการยอมรับการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ ชั้นประเมินค่า	19
4	ผลการยอมรับการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ ชั้นทดลองใช้	20
5	ผลการยอมรับการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ ชั้นยอมรับ	20
6	ผลด้านความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ	21

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

อุปกรณ์สื่อสารที่ได้รับความนิยมมากในปัจจุบันคือโทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟน (Smartphone) โดยสัดส่วนของยอดจำหน่ายสมาร์ทโฟนเพิ่มขึ้นมาก เนื่องจากการพัฒนาความสามารถของโทรศัพท์มือถือที่แต่เดิมมีไว้สนทนากันเท่านั้น (สุชาติ, 2554 :110)

ปัจจุบันในชีวิตประจำวันของผู้ใช้มีกิจกรรมที่ต้องใช้งานอินเทอร์เน็ตมากขึ้น และหนึ่งช่องทางที่สะดวกในการเข้าใช้อินเทอร์เน็ตก็คือโทรศัพท์มือถือ ซึ่งถือว่าเป็นของใช้ส่วนตัวที่มีความสะดวกสามารถพกพาติดตัวไปได้ตลอดทุกที่ ทั้งยังเข้าถึงเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้อย่างง่ายด้วยเทคโนโลยี Wifi, EDGE และ 3G ดังนั้นจึงถึงเป็นโอกาสที่ดีของการส่งข้อมูลข่าวสารสารสนเทศต่างๆ ไปยังผู้รับแต่ละคนโดยตรง ซึ่งในทางการประชาสัมพันธ์ และการสื่อสารทางการตลาดนั้น ถึงเป็นสิ่งที่ดี เพราะสื่อประชาสัมพันธ์อื่นๆ อาจมีค่าใช้จ่ายที่สูงมาก และอาจไม่สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายจริงได้

ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้พัฒนาแอปพลิเคชันบนมือถือ เพื่อศึกษาการยอมรับและความพึงพอใจของผู้ใช้สารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตตรัง ซึ่งคาดว่าจะสื่อชนิดใหม่นี้จะสามารถสร้างดึงดูดความสนใจ สร้างการจดจำและรับรู้ได้ดี ส่งผลให้เกิดประโยชน์ในการทำประชาสัมพันธ์ และเป็นแนวทางในการนำเทคโนโลยีต่างๆ มาใช้ให้เกิดประโยชน์กับมหาวิทยาลัย ให้ได้มากที่สุด

วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย

เพื่อสร้างแอปพลิเคชันบนมือถือ สำหรับนำไปใช้ในการประชาสัมพันธ์และการใช้งานสารสนเทศต่างๆ ในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตตรัง

เพื่อศึกษาผลการยอมรับการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ ซึ่งผลที่ได้จะสามารถนำไปวิเคราะห์การวางแผนการจัดการปริมาณการใช้งานของช่องสัญญาณอินเทอร์เน็ต และการจัดการระบบเทคโนโลยีสารสนเทศต่างๆ ให้สอดคล้องกับความต้องการ

เพื่อศึกษาผลความพึงพอใจการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ เพื่อเป็นแนวทางในการนำแอปพลิเคชันบนมือถือไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน และระบบงานต่างๆ ของมหาวิทยาลัย

ขอบเขตของโครงการวิจัย

งานวิจัยนี้แสดงให้เห็นถึงการยอมรับ และความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ ของผู้ใช้สารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตตรัง ซึ่งผลที่ได้จะเป็นแนวทางที่นำมาสู่การใช้ แอปพลิเคชันบนมือถือในด้านต่างๆ ต่อไป เช่นในการเรียนการสอน และระบบงานของหน่วยงานต่างๆ ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตตรัง เป็นต้น

ประชากร

ประชากรที่ศึกษาในครั้งนี้ คือ ผู้ใช้สารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตตรัง

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้มีจำนวน 400 ตัวอย่าง วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่าง ใช้วิธีสุ่มตัวอย่างโดยใช้ความสะดวก (Convenience Sampling) ซึ่งเป็น Non-probability ในการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามที่ได้จัดเตรียมไว้ อภิชาติ คำเอก (2553 : 52)

ทฤษฎี สมมุติฐาน (ถ้ามี) และกรอบแนวความคิดของโครงการวิจัย

1. แอปพลิเคชันบนมือถือเพื่อการประชาสัมพันธ์ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตตรังผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญอยู่ในเกณฑ์ดี

2. ผู้ใช้ร้อยละ 70 มีการยอมรับการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ

3. ผู้ใช้ทั้งหมดมีความพึงพอใจต่อการใช้แอปพลิเคชันบนมือถืออยู่ในระดับมาก

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนาแอปพลิเคชันบนมือถือเพื่อศึกษาการยอมรับและความพึงพอใจของผู้ใช้
สารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตตรัง ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้า
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. ความหมายของโทรศัพท์สมาร์ทโฟน (Smart Phone)
2. แอปพลิเคชันที่ทำงานบนมือถือ (Mobile Application)
3. กระบวนการตัดสินใจยอมรับนวัตกรรมของ Everett M. Rogers
4. ประเภทของผู้ยอมรับนวัตกรรม
5. ทฤษฎีความพึงพอใจ

ความหมายของโทรศัพท์สมาร์ทโฟน (Smart Phone)

สุชาดา พลาชัยภิรมย์ศิล (2554 :111) ได้ให้ความหมายไว้ว่า โทรศัพท์มือถือ แบบ
Smartphone เป็น Mobile Device ที่ได้รับนิยามจากผู้ใช้งานมากที่สุดในยุคปัจจุบันและมีแนวโน้ม
การใช้งานเติบโตขึ้นเรื่อยๆ เพราะมีระบบปฏิบัติการ ซึ่งเป็น System Software ที่สามารถรองรับ
การใช้แอปพลิเคชันต่างๆ บนโทรศัพท์มือถือได้ จึงตอบสนองผู้ใช้งานได้ทุกวัยในยุคดิจิทัลและ
สังคมออนไลน์ทุกวันนี้

วัลย์ลักษณ์ สุประคิษฐ์พงศ์ (2553 :23) สมาร์ทโฟน (Smart Phone) หมายถึง
โทรศัพท์มือถือที่มีความสามารถพิเศษเพิ่มเติมของ PDA เข้าไปทำให้สามารถมีประสิทธิภาพ
มากขึ้นเช่น รับส่งอีเมล มีปฏิทินจัดทำตารางนัดหมายและ Contact เป็นต้น เรียกได้ว่า Smart
Phone เป็นคอมพิวเตอร์ ขนาดย่อมเลขที่เดียว

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า สมาร์ทโฟน (Smart Phone) หมายถึง โทรศัพท์มือถือที่มีระบบ
ระบบปฏิบัติการ ทำให้สามารถรองรับการใช้งานแอปพลิเคชันต่างๆ

แอปพลิเคชันที่ทำงานบนมือถือ (Mobile Application)

สุชาดา พลาชัยภิรมย์ศิล (2554 :111 - 112) ประกอบขึ้นด้วยคำสองคำคือ Mobile กับ
Application ซึ่งมีความหมายดังนี้ Mobile คืออุปกรณ์สื่อสารที่ใช้ในการพกพา ซึ่งนอกจากจะ
ใช้งานได้ตามพื้นฐานของโทรศัพท์แล้ว ยังทำงานได้เหมือนกับเครื่องคอมพิวเตอร์เนื่องจากเป็น
อุปกรณ์ที่พกพาได้จึงมีคุณสมบัติเด่น คือ ขนาดเล็ก น้ำหนักเบา ใช้พลังงานค่อนข้างน้อย
ปัจจุบันมักใช้ทำหน้าที่ได้หลายอย่างติดต่อ แลกเปลี่ยนข่าวสารกับคอมพิวเตอร์ได้และที่สำคัญ

คือสามารถเพิ่มหน้าที่การทำงานได้สำหรับ Application จะหมายถึง ซอฟต์แวร์ที่ใช้เพื่อช่วยการทำงานของผู้ใช้ (User) โดย Application จะต้องมีส่วนที่เรียกว่า ส่วนติดต่อกับผู้ใช้ (User Interface) หรือ (UI) เพื่อเป็นตัวกลางการใช้งานต่างๆ สุชาดา พลาชัย ภิรมย์ศิลป์ (2554 :110 - 111)

แอปพลิเคชันที่ทำงานบนโทรศัพท์มือถือ แบ่งเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. แอปพลิเคชันระบบ เป็นส่วนซอฟต์แวร์ระบบที่รองรับการใช้งานของแอปพลิเคชันหรือ โปรแกรมต่างๆ ได้ ปัจจุบันระบบปฏิบัติการที่นิยมจากค่ายอุปกรณ์เคลื่อนที่ต่างๆ มีดังนี้

1.1 Symbian OS จุดเด่นอยู่ที่รูปแบบของส่วนติดต่อผู้ใช้ (UI) ที่ดูเรียบง่าย มีฟังก์ชันการใช้งานพื้นฐานอย่างครบครัน อีกทั้งยังติดตั้งแอปพลิเคชัน รวมทั้งไฟล์สื่อต่างๆ ไม่ว่าจะรูปภาพ หนังสือนัดหรือเพลงได้อย่างสะดวก เพราะมีทรัพยากรหน่วยความจำในเครื่องที่มีประสิทธิภาพจุดเด่นของ Symbian คือเหมาะสำหรับผู้ที่ชอบความง่ายในการติดตั้งโปรแกรมและลงเพลงต่างๆ และรองรับการใช้งานที่หลากหลาย

1.2 Windows Mobile พัฒนาโดยบริษัทไมโครซอฟท์ที่ผลิตระบบปฏิบัติการที่รองรับการทำงานของคอมพิวเตอร์มากมายได้แก่ Windows XP, Windows Vista หรือ Windows 7 เป็นต้นลักษณะการใช้งานของ Windows Mobile คล้ายคลึงกับ Windows ในเครื่องคอมพิวเตอร์ตัวอย่างสมาร์ทโฟนที่ใช้ Windows Mobile ได้แก่ HTC, Acer เป็นต้น

1.3 BlackBerry OS พัฒนาโดยบริษัท RIM เพื่อรองรับการทำงานของแอปพลิเคชันต่างๆ ของ BlackBerry โดยตรง จะเน้นการใช้งานทางด้านอีเมลเป็นหลัก ซึ่งเมื่อมีอีเมลเข้ามาสู่ระบบเซิร์ฟเวอร์จะทำการส่งต่อมายัง BlackBerry โดยจะมีการเตือนสถานะที่หน้าจอ เพื่อให้ผู้ใช้ได้รับข้อมูลอย่างทันทั่วทั้งที่ซึ่งระบบอีเมลของ BlackBerry จะมีความปลอดภัยสูงด้วยการเข้ารหัสข้อมูล ส่วนจุดเด่นสำคัญอีกอย่างหนึ่งคือระบบการสนทนาผ่านแบล็คเบอร์รี่ เมสเซนเจอร์ ซึ่งจะทำให้สามารถพิมพ์ข้อความสนทนากับเพื่อนๆ ที่มีแบล็คเบอร์รี่เช่นกันเป็นแบบเรียลไทม์ด้วยความสามารถในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตและมีการเปิดให้รับ-ส่ง ข้อมูลกับเครือข่ายมือถืออยู่ตลอดเวลา เหมาะสำหรับผู้ที่ต้องติดต่อกันต่างๆ ผ่านอีเมลและกลุ่มวัยรุ่นที่รักการสนทนาผ่านคอมพิวเตอร์

1.4 iPhone OS พัฒนาโดยบริษัท Apple เพื่อรองรับการทำงานของแอปพลิเคชันต่างๆ ของ iPhone โดยตรง โดยกลุ่มที่นิยมใช้ iPhone มักจะเป็นผู้ที่ชอบด้านมัลติมีเดีย เช่นการฟังเพลงดูหนัง หรือการเล่นเกมส์ เป็นต้น บริษัทเกมส์หลายแห่งจึงผลิตเกมส์ขึ้นมาเพื่อรองรับการทำงานบน iPhone โดยเฉพาะซึ่งผู้ใช้สามารถซื้อขายแอปพลิเคชันต่างๆ บนอินเทอร์เน็ตแล้ว

ชำระเงินผ่านทางบัตรเครดิตซึ่งเป็นธุรกิจอีกหนึ่งประเภทที่กำลังเติบโตไปพร้อมกับธุรกิจในกลุ่มสมาร์ตโฟน

1.6 Android พัฒนาโดยบริษัท Google เป็นระบบปฏิบัติการล่าสุดที่กำลังเป็นที่นิยม รองรับการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตแบบเรียลไทม์เพื่อใช้บริการจากกูเกิ้ลได้อย่างเต็มที่ทั้ง SearchEngine, Gmail, Google Calendar, GoogleDocs และ Google Maps มีจุดเด่นคือเป็นระบบปฏิบัติการแบบ OpenSoure ซึ่งทำให้มีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ซึ่งตอนนี้มีโปรแกรมต่างๆ ให้เลือกใช้งานมากมาย จึงเหมาะสำหรับผู้ที่ต้องใช้งานบริการต่างๆ จากทางกูเกิ้ล รวมทั้งต้องการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตอยู่ตลอดเวลา

2. แอปพลิเคชันที่ตอบสนองความต้องการของกลุ่มผู้ใช้ เนื่องจากผู้ใช้มีความต้องการใช้แอปพลิเคชันแตกต่างกัน จึงมีผู้ผลิตและพัฒนาแอปพลิเคชันใหม่ๆ ขึ้นเป็นจำนวนมาก ได้แก่

2.1 แอปพลิเคชันในกลุ่มเกมเนื่องจากมีผู้นิยมเล่นเกมบนโทรศัพท์เป็นจำนวนมาก ผู้ผลิตเกมจึงคิดค้นเกมใหม่ๆ ออกสู่ตลาดมากขึ้นซึ่งผู้เล่นมักนิยมเล่นเกมออนไลน์รวมทั้งมีการเชื่อมโยงกันในกลุ่มเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking) เช่นเกมที่อยู่ใน Twitter หรือ Facebook เป็นต้น

2.2 แอปพลิเคชันในกลุ่มเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อให้ผู้ใช้สามารถปรับข้อมูลให้ทันสมัยตลอดเวลา ทั้งข้อมูลของตนเองหรือของกลุ่มเพื่อน ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมในกลุ่มวัยรุ่นอย่างสูง เช่นใน Facebook, MySpace หรือ Hi5 เป็นต้นและแม้แต่ Blackberry ก็มีช่องทางเพื่อให้ลูกค้าได้สนทนากันผ่านทาง Blackberry Messenger โดยการแลก PIN กับเพื่อนๆ ในกลุ่ม

2.3 แอปพลิเคชันในกลุ่มมัลติมีเดีย เพื่อให้ผู้ใช้สามารถเรียกใช้ไฟล์ข้อมูลในรูปแบบต่างๆ ได้แก่ เสียงที่เป็นไฟล์ในแบบ mp3, wav หรือ midi เป็นต้น ภาพนิ่งในรูปแบบ gif, jpg หรือ bmp เป็นต้นหรือภาพเคลื่อนไหวคลิปวิดีโอในรูปแบบ mp4 หรือ avi เป็นต้น

กระบวนการตัดสินใจยอมรับนวัตกรรมของ Everett M. Rogers

การศึกษาเกี่ยวกับกระบวนการตัดสินใจยอมรับนวัตกรรมตามกรอบแนวคิดของ Rogers (2003: 168-199) ได้แบ่งเป็น 5 ขั้น ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นความรู้ (Knowledge) กระบวนการตัดสินใจเกี่ยวกับนวัตกรรมเริ่มต้นศึกษาหาข้อมูลเพื่อทำความเข้าใจถึงหน้าที่ของนวัตกรรมนั้น ความรู้เกี่ยวกับนวัตกรรมที่บุคคลได้รับในขั้นนี้สามารถแบ่งได้เป็น 3 ประการ คือ

1. ความรู้จักนวัตกรรม (Awareness Knowledge) ความรู้ประเภทนี้เป็นความรู้ที่ทำให้เกิดการตื่นตัวเกี่ยวกับนวัตกรรม เป็นความรู้ที่รู้ว่านวัตกรรมที่เกิดขึ้นสามารถทำหน้าที่อะไรได้บ้าง

2. ความรู้วิธีการใช้นวัตกรรม (How to Knowledge) ความรู้ประเภทนี้ได้จากการติดต่อกับสื่อมวลชน หน่วยราชการที่ทำการเผยแพร่วัตกรรม หรือเข้าร่วมประชุมความรู้ประเภทนี้จะช่วยให้สามารถใช้นวัตกรรมได้อย่างถูกต้อง นวัตกรรมยังมีความซับซ้อนมากขึ้นเท่าใดความจำเป็นที่ต้องมีความรู้ก็ยิ่งมากขึ้นเท่านั้น การขาดความรู้ในด้านนี้จะนำไปสู่การปฏิเสณนวัตกรรมได้มาก

3. ความรู้เกี่ยวกับหลักการของนวัตกรรม (Principle Knowledge) ความรู้ประเภทนี้เป็นความรู้ถึงกฎเกณฑ์เบื้องหลังของนวัตกรรม ซึ่งจะช่วยให้ นวัตกรรมบรรลุผลบุคคลจะมีความรู้เกี่ยวกับนวัตกรรมมากหรือน้อย ขึ้นอยู่กับคุณลักษณะของบุคคลในด้านต่างๆ สรุปได้ 3 ด้าน คือ

1. สถานภาพทางเศรษฐกิจสังคมและการศึกษา ผู้ที่มีระดับการศึกษาสูง มีสถานภาพทางสังคมสูง มีรายได้ดีจะเป็นผู้ที่รับความรู้เกี่ยวกับนวัตกรรมได้เร็วกว่าผู้ที่มีระดับการศึกษาดำมีสถานภาพทางสังคมต่ำ และมีรายได้ต่ำ

2. พฤติกรรมการเปิดรับสาร ผู้ที่เปิดรับสื่อมวลชนติดต่อกับผู้นำการเปลี่ยนแปลง (Change Agent) และเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ทางสังคม จะเป็นผู้ที่รับความรู้เกี่ยวกับนวัตกรรมได้เร็วกว่าผู้ที่มีลักษณะตรงกันข้าม

3. บุคลิกภาพแบบเปิด ผู้ที่มีความสนใจเรียนรู้ การติดต่อสัมพันธ์กับบุคคลจะเป็นผู้ที่รับความรู้เกี่ยวกับนวัตกรรมได้เร็ว ผู้ที่มีความรู้เรื่องนวัตกรรมไม่จำเป็นต้องยอมรับนวัตกรรมนั้นเสมอไป เพราะการยอมรับนวัตกรรมยังขึ้นอยู่กับคุณลักษณะอย่างอื่น ได้แก่ ทศนคติและความเชื่อ นอกจากนี้ผู้ที่มีความรู้และเข้าใจเรื่องนวัตกรรม ถ้าพิจารณาเห็นว่า นวัตกรรมนั้นจะไม่เป็นประโยชน์ต่อตนก็จะตัดสินใจไม่ยอมรับนวัตกรรม

ขั้นที่ 2 ขั้นจูงใจ (Persuasion) ในขั้นนี้บุคคลมีการสร้างทัศนคติที่ชอบหรือไม่ชอบนวัตกรรมเป็นกิจกรรมในสมองของบุคคล ขั้นความรู้เป็นเรื่องของความคิดหรือการรู้ ส่วนกิจกรรมในสมองในขั้นจูงใจเป็นเรื่องของอารมณ์หรือความรู้สึก ในขั้นนี้บุคคลจะมีพฤติกรรมสำคัญ คือ แสวงหาแหล่งข่าวสารข้อมูลที่ได้รับมาเกี่ยวกับนวัตกรรมนั้นเหมาะสมกับตนเองหรือไม่ทั้งในภาพปัจจุบันและอนาคต บุคคลจะมีการพัฒนาแนวคิดเชิงประเมินเกี่ยวกับนวัตกรรมนั้น ซึ่งเป็นการพิจารณาคุณค่าของนวัตกรรมว่าเมื่อรับมาใช้จะมีผลติดตามมาในด้านใดเป็นประโยชน์หรือเป็นโทษต่อสภาพการทำงานของบุคคลนั้น ถ้าพิจารณาแล้วเห็นว่าเป็นประโยชน์จะพัฒนาการรู้สึกในทางบวกต่อนวัตกรรม ขั้นจูงใจเป็นขั้นตอนของกระบวนการตัดสินใจในการยอมรับนวัตกรรมที่เกิดขึ้นเมื่อบุคคลต้องการเปลี่ยนแปลงสภาพเดิมที่เป็นอยู่ แต่ยังไม่มีความไม่แน่ใจในนวัตกรรมและ

อาจมีความรู้สึกเกี่ยวกับนวัตกรรมนั้น เป็นผลมาจากการรับรู้คุณค่านวัตกรรม ดังนั้นขั้นการจูงใจจึงสอดคล้องกับการประเมินหรือพิจารณาทางเลือกในขั้นของกระบวนการตัดสินใจทั่วไป

ขั้นที่ 3 ขั้นตัดสินใจ (Decision) ในขั้นนี้บุคคลกระทำกิจกรรมซึ่งนำไปสู่การเลือกที่จะยอมรับหรือปฏิเสธนวัตกรรม การตัดสินใจยอมรับนวัตกรรมหรือไม่ยอมรับนวัตกรรมขึ้นอยู่กับ 2 ขั้นตอนที่ผ่านมาคือขั้นความรู้ และขั้นการจูงใจ ถ้าบุคคลมีความรู้เกี่ยวกับนวัตกรรม มีความรู้สึกชอบและเห็นประโยชน์ของนวัตกรรม บุคคลนั้นก็มีความโน้มที่จะตัดสินใจยอมรับนวัตกรรมนั้น นอกจากนี้การตัดสินใจยอมรับนวัตกรรมหรือไม่ยอมรับนวัตกรรมยังขึ้นอยู่กับลักษณะของนวัตกรรมที่สามารถแยกส่วนย่อยๆ ให้บุคคลทดลองใช้ได้บุคคลจะมีแนวโน้มที่จะตัดสินใจยอมรับนวัตกรรมนั้น ขั้นการตัดสินใจจึงเป็นขั้นตอนที่สำคัญมาก การที่บุคคลจะเลือกทางเลือกใดเป็นผลมาจากขั้นความรู้และขั้นการจูงใจ และการพิจารณาลักษณะนวัตกรรมว่าสอดคล้องกับฐานะทางเศรษฐกิจสถานภาพทางสังคมและขนบธรรมเนียม

ขั้นที่ 4 ขั้นใช้ (Implementation) กระบวนการตัดสินใจยอมรับนวัตกรรมในขั้นตอนต้นๆ เป็นเรื่องของความรู้ความคิด แต่ขั้นการนำไปใช้นั้น เป็นเรื่องของการปฏิบัติเมื่อบุคคลตัดสินใจที่จะยอมรับนวัตกรรม เข้าต้องรู้ว่าเขาสามารถได้นวัตกรรมนั้นจากไหน นวัตกรรมนั้นใช้อย่างไร เมื่อนำไปใช้จะประสบปัญหาอะไร และสามารถแก้ไขปัญหานั้นโดยวิธีใด บุคคลจึงพยายามแสวงหา สิ่งต่างๆเกี่ยวกับนวัตกรรม ดังนั้นผู้นำการเปลี่ยนแปลงและวิธีการสื่อสารจึงมีบทบาทที่จะช่วยบุคคลให้ได้รับสิ่งที่เขาต้องการ ในขั้นใช้นั้น นอกจากจะเป็นการนำนวัตกรรมนั้น ไปใช้ตามแบบแผนกระบวนการเดิมแล้ว ยังมีความหมายรวมถึงการคัดเลือกรูปแบบและกระบวนการของนวัตกรรมให้เหมาะสมกับบุคคลด้วย ขั้นใช้สิ้นสุดลงเมื่อใดขึ้นอยู่กับลักษณะของนวัตกรรมแต่ละชนิด เมื่อนวัตกรรมถูกนำไปใช้และกลายเป็นส่วนหนึ่งของบุคคลในการดำเนินงาน ขั้นตอนนี้ก็สิ้นสุดลงและจบสิ้นกระบวนการการตัดสินใจยอมรับนวัตกรรม แต่ในหลายกรณี ขั้นใช้สามารถจะนำไปสู่ขั้นตอนที่ 5 คือขั้นตอนการยืนยันต่อไป

ขั้นที่ 5 ขั้นยืนยัน (Confirmation) ขั้นตอนนี้เกิดขึ้นเป็นขั้นตอนสุดท้ายของกระบวนการตัดสินใจยอมรับนวัตกรรม กล่าวคือ เมื่อบุคคลได้ตัดสินใจยอมรับนวัตกรรมหรือไม่ยอมรับนวัตกรรมไปแล้ว บุคคลจะแสวงหาข้อมูลข่าวสาร แรงเสริม เพื่อสนับสนุนการตัดสินใจของเขาผลการจากแสวงหาข่าวสารข้อมูลเป็นผลให้บุคคลเปลี่ยนแปลงการตัดสินใจในตน เมื่อได้รับข่าวสารที่ขัดแย้งกับข้อมูลเดิมที่ได้รับมา บุคคลจะพยายามหลีกเลี่ยงความขัดแย้ง หรือลดความขัดแย้งลง การได้รับการศึกษาอบรมเพิ่มเติม การให้คำแนะนำจากเพื่อนบ้าน ตลอดจนการเห็นผลสำเร็จของนวัตกรรมนั้นจะมีอิทธิพลต่อขั้นการยืนยันมาก

ประเภทของผู้ยอมรับนวัตกรรม

Rogers (2003: 267-285) ได้แบ่งผู้ยอมรับนวัตกรรมไว้ 5 ประเภท ดังนี้

1. นวัตกรรม (Innovators) กลุ่มพวกนี้จะเป็นพวกชอบเสี่ยง ชอบทดลองสิ่งใหม่ๆ มีความมั่นใจที่จะยอมรับความล้มเหลวในการใช้นวัตกรรม ซึ่งมีอยู่ประมาณ 2.5%

2. กลุ่มผู้ยอมรับนวัตกรรมก่อนผู้อื่น (Early Adopters) กลุ่มนี้เป็นพวกที่รับเร็ว มักเป็นพวกผู้นำทางความคิดมากที่สุด บุคคลอื่นๆ ที่จะยอมรับนวัตกรรมมักจะไปขอแนะนำเพื่อใช้เป็นแนวทางที่จะยอมรับต่อไป การแพร่่นวัตกรรมจะสำเร็จหรือไม่ขึ้นอยู่กับกลุ่มผู้ยอมรับนวัตกรรมก่อนผู้อื่นซึ่งมีอยู่ 13.5%

3. คนส่วนใหญ่ที่ยอมรับนวัตกรรมในระยะเริ่มต้น (Early Majority) กลุ่มคนเหล่านี้จะใช้ระยะเวลายาวนานกว่าสองกลุ่มแรก เนื่องจากจะต้องพิจารณาให้รอบคอบเกี่ยวกับนวัตกรรมที่นำเข้ามาในกลุ่มนี้จะมีอยู่ 34%

4. คนส่วนใหญ่ที่ยอมรับนวัตกรรมในระยะหลัง (Late Majority) เป็นกลุ่มที่ยอมรับช้า จะเกิดการยอมรับได้จะต้องมีการบังคับให้เปลี่ยนแปลง หรือมีความจำเป็นทางเศรษฐกิจ หรือได้รับอิทธิพลจากการแพร่่นนวัตกรรมและได้รับแรงกระตุ้นจากเพื่อนๆ ซึ่งมีอยู่ 34%

5. พวกล่าหลัง (Laggards) จะเป็นกลุ่มที่ยึดมั่นในขนบประเพณีดั้งเดิมของสังคม ไม่คบค้ากับคนต่างถิ่น จะยอมรับก็ต่อเมื่อนวัตกรรมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิต ซึ่งมีอยู่ 16% ประเภทของผู้ยอมรับนวัตกรรม สามารถแสดงได้ดังภาพ

ทฤษฎีความพึงพอใจ

Wolman B. B. (1973) ความพึงพอใจ (Gratification) ตามความหมายของพจนานุกรมทางด้านพฤติกรรม ได้ให้ความจำกัดความไว้ว่าหมายถึง ความรู้สึกที่ดีมีความสุขเมื่อคนเราได้รับผลสำเร็จ ตามความมุ่งหมาย (Goals) ความต้องการ (Need) หรือแรงจูงใจ (Motivation)

Hornby A. F. (2000) ความพึงพอใจหมายถึงความรู้สึกที่ดีเมื่อประสบความสำเร็จ หรือได้รับสิ่งที่ต้องการให้เกิดขึ้นเป็นความรู้สึกที่พอใจ

อรรถศาสตร์ เวียงสงค์ (2553 : 51) ความพึงพอใจหมายถึง ความรู้สึกนึกคิด หรือเจตคติที่ดีของบุคคลที่มีต่อการทำงานหรือปฏิบัติกิจกรรมในเชิงบวก

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้ด้านบวกเมื่อบุคคลได้รับผลสำเร็จตามที่ต้องการ

การวัดความพึงพอใจ ภูมิภาค ชัยปัญญา (2541 :11) ได้กล่าวไว้ว่า การวัดความพึงพอใจนั้น สามารถทำได้หลายวิธีดังต่อไปนี้

1. การใช้แบบสอบถามโดยผู้ออกแบบสอบถามเพื่อต้องการทราบความคิดเห็นซึ่งสามารถกระทำได้ในลักษณะกำหนดคำตอบให้เลือกตอบหรือตอบคำถามโดยอิสระคำถามดังกล่าวอาจถามความพอใจในด้านต่าง ๆ

2. การสัมภาษณ์ เป็นวิธีการวัดความพึงพอใจทางตรงซึ่งต้องอาศัยเทคนิคและวิธีการที่จะได้ข้อมูลที่เป็นจริง

3. การสังเกต เป็นวิธีการวัดความพึงพอใจ โดยการสังเกตพฤติกรรมของบุคคลเป้าหมายไม่ว่าจะแสดงออกจากการพูดจา กริยาท่าทาง วิธีนี้ต้องอาศัยการกระทำอย่างจริงจัง และสังเกตอย่างมีระเบียบแบบแผน

ดังนั้นความพึงพอใจสามารถใช้วิธีการและเครื่องมือในการวัดได้หลายวิธี โดยจะต้องวิเคราะห์งานว่าผู้วิจัยต้องการศึกษาอะไรจากความพึงใจแล้วจึงเลือกใช้วิธีการ และเครื่องมือดังกล่าวในการวัดความพึงพอใจได้

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อสร้างแอปพลิเคชันบนมือถือ สำหรับนำไปใช้ในการประชาสัมพันธ์ ศึกษาผลการยอมรับการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ ซึ่งผลที่ได้จะสามารถนำไปวิเคราะห์การวางแผนการจัดการปริมาณการใช้งานของช่องสัญญาณอินเทอร์เน็ต และการจัดการระบบเทคโนโลยีสารสนเทศต่างๆ ให้สอดคล้องกับความต้องการ รวมทั้งศึกษาผลความพึงพอใจการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ เพื่อเป็นแนวทางในการนำแอปพลิเคชันบนมือถือไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน และระบบงานต่างๆ ของมหาวิทยาลัย ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนการดำเนินงานดังต่อไปนี้

1. ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง
2. กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
3. สร้างเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย
4. ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล
5. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาข้อมูลเบื้องต้นของผู้วิจัยพบว่า อุปกรณ์สื่อสารที่ได้รับความนิยมมากในปัจจุบันคือโทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟน (Smartphone) โดยสัดส่วนของยอดขายสมาร์ทโฟนเพิ่มขึ้นมากเนื่องจากการพัฒนาความสามารถของโทรศัพท์มือถือที่แต่เดิมมีไว้สนทนากันเท่านั้น (สุชาติ, 2554 :110) ในชีวิตประจำวันของผู้ใช้มีกิจกรรมที่ต้องใช้งานอินเทอร์เน็ตมากขึ้น และหนึ่งช่องทางที่สะดวกในการเข้าใช้อินเทอร์เน็ตก็คือโทรศัพท์มือถือ ซึ่งถือว่าเป็นของใช้ส่วนตัวที่มีความสะดวกสามารถพกพาติดตัวไปได้ตลอดทุกที่ ทั้งยังเข้าถึงเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้อย่างง่ายด้วยเทคโนโลยี Wifi, EDGE และ 3G ดังนั้นจึงถึงเป็นโอกาสที่ดีของการส่งข้อมูลข่าวสาร สารสนเทศต่างๆ ไปยังผู้รับแต่ละคนโดยตรง ซึ่งในทางการประชาสัมพันธ์ และการสื่อสารทางการตลาดนั้น ถึงเป็นสิ่งที่ดี เพราะสื่อประชาสัมพันธ์อื่นๆ อาจมีค่าใช้จ่ายที่สูงมาก และอาจไม่สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายจริงได้

ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้พัฒนาแอปพลิเคชันบนมือถือ เพื่อศึกษาการยอมรับและความพึงพอใจของผู้ใช้สารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตตรัง ซึ่งคาดว่าจะสื่อชนิดใหม่นี้จะสามารถสร้างดึงดูดความสนใจ สร้างการจดจำและรับรู้ได้ดี ส่งผลให้เกิดประโยชน์ในการทำประชาสัมพันธ์ และเป็นแนวทางในการนำเทคโนโลยีต่างๆ มาใช้ให้เกิดประโยชน์กับมหาวิทยาลัย ให้ได้มากที่สุด

2. กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

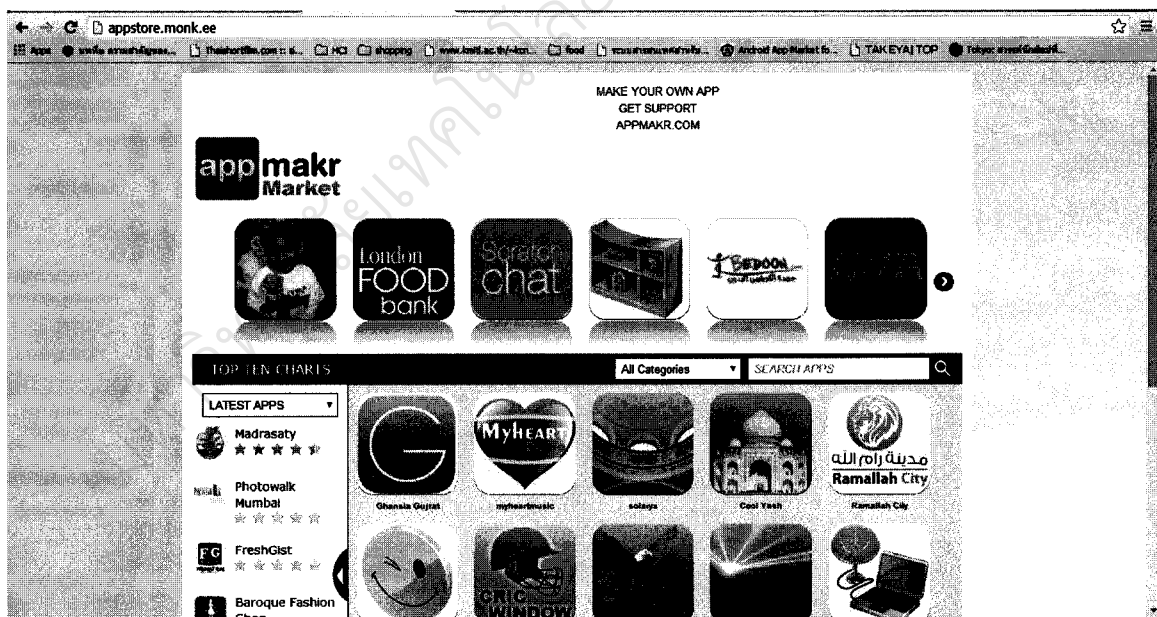
2.1 ประชากรที่ศึกษาในครั้งนี้ คือ ผู้ใช้สารสนเทศของ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตตรัง

2.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ มีจำนวน 400 ตัวอย่าง ได้มาโดยวิธีการเลือกเลือกมาจากกลุ่มตัวอย่าง ใช้วิธีสุ่มตัวอย่างโดยใช้ความสะดวก (Convenience Sampling) ซึ่งเป็นอาจารย์เจ้าหน้าที่ นักศึกษาใน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตตรัง และนักเรียนผู้ปกครอง บุคคลภายนอกผู้ใช้สารสนเทศของ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตตรัง

3. สร้างเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

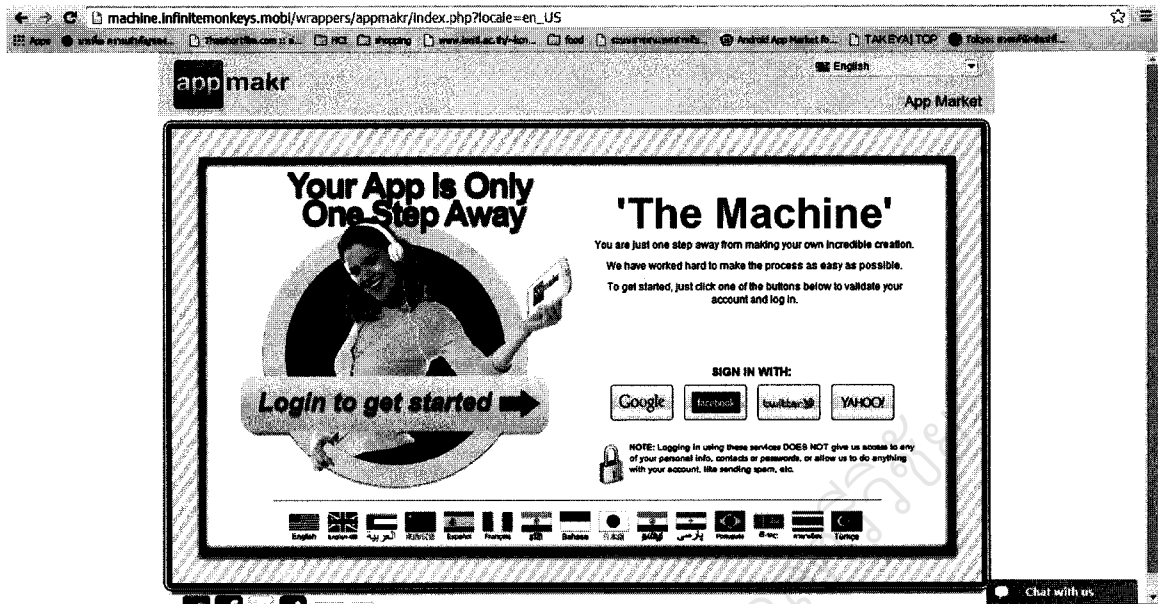
3.1 วิธีการสร้างแอปพลิเคชันบนมือถือด้วยเว็บ <http://appstore.monk.ee/>

3.1.1 เปิดเว็บ <http://appstore.monk.ee/> คลิก Make your own app เพื่อทำการสร้างแอปพลิเคชันบนมือถือ



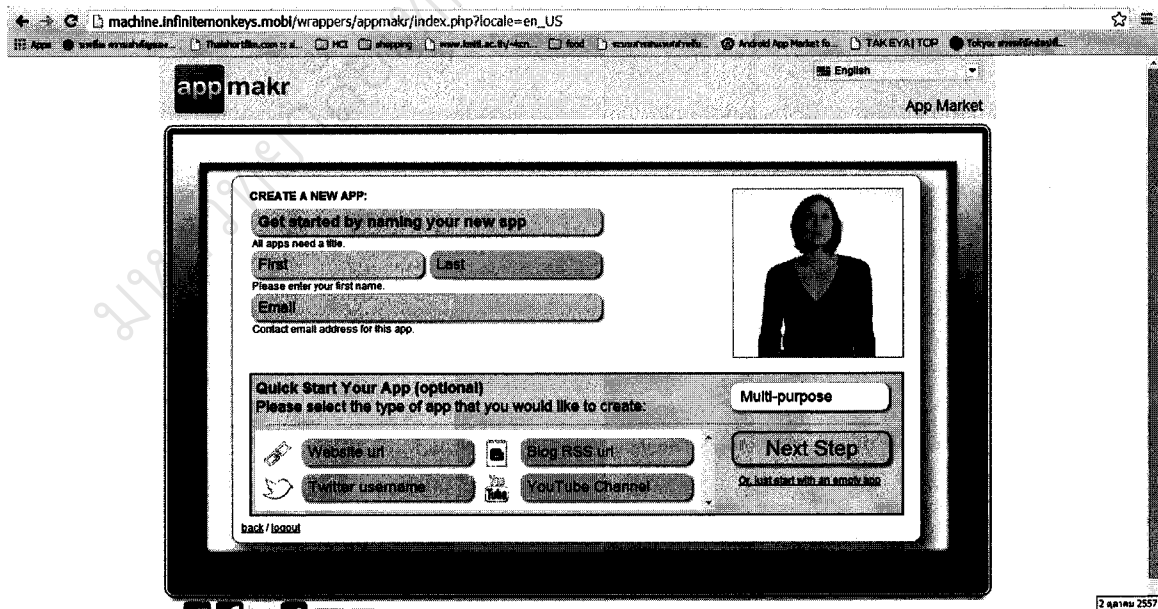
ภาพที่ 1 วิธีการสร้างแอปพลิเคชันบนมือถือ

3.1.2 เมื่อคลิก Make your own app จะปรากฏดังภาพที่ 2 แล้วคลิก Login to get started เพื่อทำการ login โดยสามารถ Login ผ่าน Account ของ Google, Facebook, Twitter, Yahoo



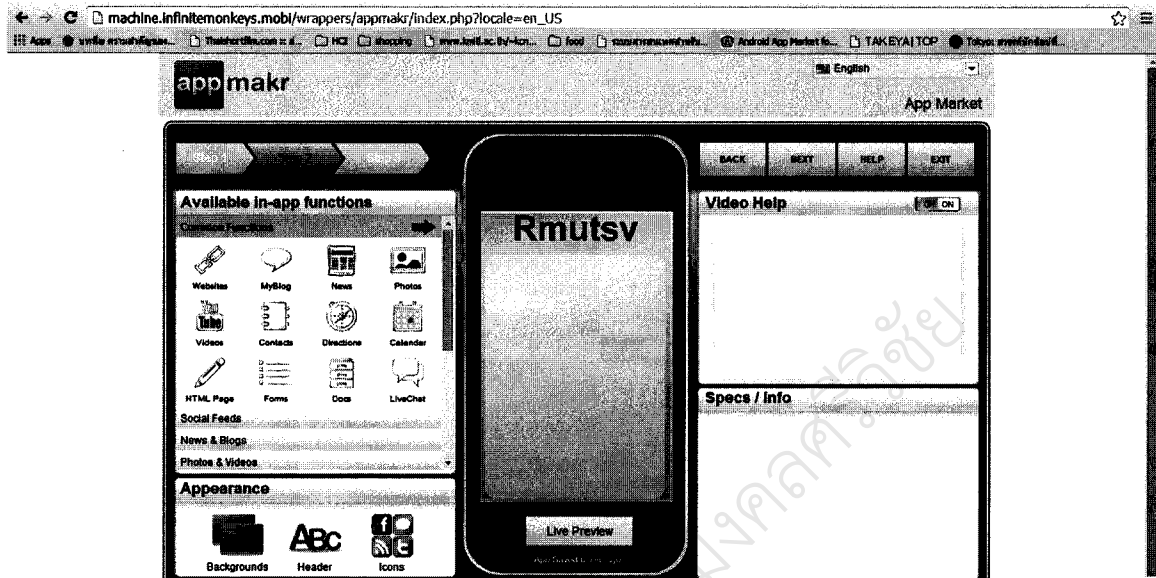
ภาพที่ 2 การ Login เพื่อเข้าสู่ระบบ ในการสร้างแอปพลิเคชัน

3.1.3 เมื่อ Login เสร็จเรียบร้อยจะปรากฏดังภาพที่ 3 หน้า Create a new app กรอกข้อมูลรายละเอียดเกี่ยวกับ แอปพลิเคชัน แล้วกด Next Step



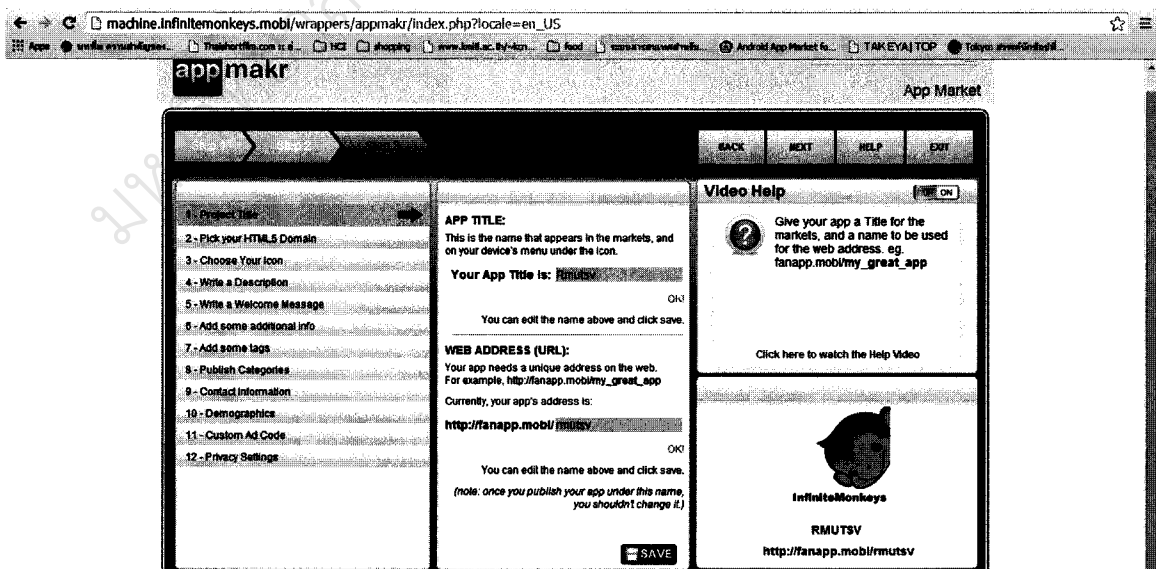
ภาพที่ 3 การสร้างหน้า Application ใหม่

3.1.4 เมื่อกด Next Step แล้วจะปรากฏดังภาพที่ 4 ขั้นตอนการออกแบบหน้าปฏิสัมพันธ์ (Interface Design)



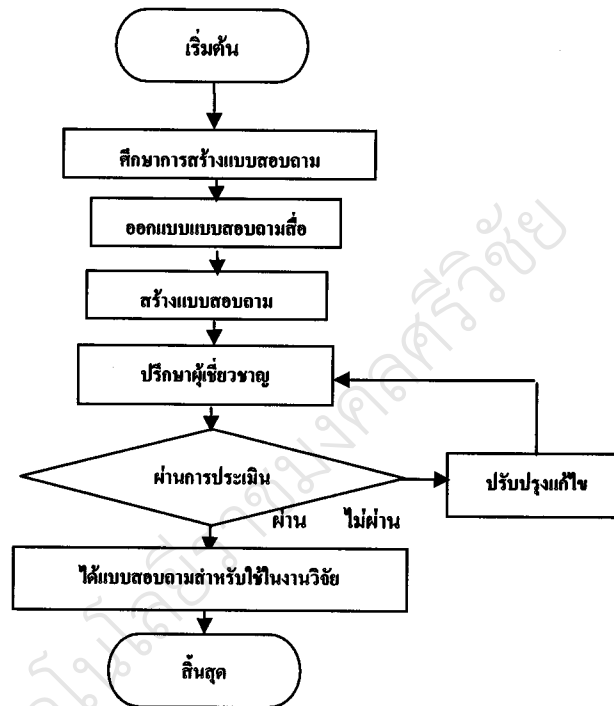
ภาพที่ 4 การออกแบบหน้าปฏิสัมพันธ์ (Interface Design)

3.1.5 เมื่อออกแบบหน้าปฏิสัมพันธ์เสร็จเรียบร้อยแล้ว กดปุ่ม Next เพื่อ เข้าสู่หน้าจอการใส่ชื่อโปรเจกต์ โลโก้ของแอปพลิเคชัน คำบรรยายรายละเอียดของแอปพลิเคชัน ข้อความต้อนรับ เพิ่มข้อมูลเพิ่มเติม เพิ่มแท็ก เผยแพร่ลงเครือข่าย เพิ่มข้อมูลการติดต่อ เพิ่มการโฆษณา และการตั้งค่าความเป็นส่วนตัว จากนั้น กด Save เสร็จสิ้นการสร้างแอปพลิเคชัน



ภาพที่ 5 การใส่รายละเอียดให้แอปพลิเคชัน

3.2 แบบสอบถามการยอมรับและความพึงพอใจการใช้งานแอปพลิเคชันบนมือถือของผู้ใช้
 สารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตตรังและแบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญ
 ด้านเทคนิคแอปพลิเคชันบนมือถือในการวิจัยครั้งนี้มีรายละเอียดขั้นตอนการสร้างดังภาพที่ 6



ภาพที่ 6 ขั้นตอนการสร้างแบบประเมินสื่อ

จากภาพที่ 6 การสร้างแบบสอบถาม มีรายละเอียดดังนี้

3.2.1 ศึกษาการสร้างแบบสอบถามและแบบประเมินจากหนังสือที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยเชิงทดลอง รวมทั้งงานวิจัยทางการยอมรับสื่อ การประเมินสื่อ

3.2.2 ออกแบบแบบสอบถาม และแบบประเมินซึ่งมีลักษณะเป็นมาตราประเมินค่าโดยถือเกณฑ์การประเมินดังนี้

ดีมาก	ให้ 5 คะแนน
ดี	ให้ 4 คะแนน
พอใช้	ให้ 3 คะแนน
ควรปรับปรุง	ให้ 2 คะแนน
ควรปรับปรุงอย่างยิ่ง	ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์ในการแปลความหมายข้อมูล ผู้วิจัยใช้เกณฑ์ของชูศรี (2541,85)

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 4.50-5.00	หมายถึง	ระดับดีมาก
คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 3.50-4.49	หมายถึง	ระดับดี
คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2.50-3.49	หมายถึง	ระดับปานกลาง
คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.50-2.49	หมายถึง	ระดับพอใช้
คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.00-1.49	หมายถึง	ระดับต้องปรับปรุง

เกณฑ์การยอมรับคุณภาพ ต้องมีคะแนนเฉลี่ยระหว่าง 3.5 ขึ้นไปในแต่ละด้าน ซึ่งหมายถึงในแต่ละด้านต้องอยู่ในระดับดีขึ้นไป และคะแนนเฉลี่ยของแบบประเมินทั้งฉบับ ต้องมีคะแนนเฉลี่ย 3.5 ขึ้นไป จึงจะยอมรับว่ามีคุณภาพดีและสามารถนำไปใช้ในการทดลองได้

3.2.3 สร้างแบบสอบถามการยอมรับและความพึงพอใจการใช้งานแอปพลิเคชันบนมือถือของผู้ใช้สารสนเทศ ซึ่งแบ่งแบบสอบถามเป็น 4 ส่วนคือ

- 3.2.3.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม
- 3.2.3.2 ด้านการยอมรับการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ
- 3.2.3.3 ด้านความพึงพอใจใน ใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ
- 3.2.3.4 ความคิดเห็นข้อเสนอแนะ และปัญหา

3.2.4 สร้างแบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคแอปพลิเคชันบนมือถือซึ่งแบ่งแบบสอบถามเป็น 3 ส่วนคือ

- 3.2.4.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ
- 3.2.4.2 แบบประเมินแอปพลิเคชันบนมือถือ
- 3.2.4.3 ความคิดเห็นข้อเสนอแนะ และปัญหา

3.2.4 ปรีกษาผู้เชี่ยวชาญ

3.2.5 ปรับปรุงและสามารถนำแบบสอบถาม และแบบประเมินไปใช้ในงานวิจัย โดยรายละเอียดแบบประเมินแสดงดังภาคผนวก

4. ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

4.1 ชี้แจงผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับแอปพลิเคชันบนมือถือ และการทำแบบสอบถามการยอมรับและความพึงพอใจการใช้งานสารสนเทศบนแอปพลิเคชันบนมือถือ

4.2 จัดเตรียมห้องฝึกอบรมการใช้งานแอปพลิเคชันบนมือถือ โดยใช้ห้องเรียนปกติ ที่มีเครื่องมือโสตทัศนูปกรณ์ โดยประกอบด้วย เครื่องคอมพิวเตอร์ 1 เครื่อง ต่อ 1 คน โดยในการทดลองครั้งนี้ได้ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ระบบปฏิบัติการแมคอินทอช จำนวน 30 เครื่องของห้อง 105/2 อาคารเฉลิมพระเกียรติ 80 พรรษา โดยทุกเครื่องสามารถเข้าถึงระบบอินเทอร์เน็ต และมีเว็บเบราว์เซอร์ เพื่อ

ใช้ในการเข้าถึงแอปพลิเคชันบนมือถือ (ในขั้นตอนทดลองจะมีการรันแอปพลิเคชันบนเครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อสาธิตวิธีการใช้ก่อนทดลองและเก็บผลบนมือถือ) โดยผู้เข้าฝึกอบรมสามารถเปิดศึกษาการใช้แอปพลิเคชันได้ด้วยตนเอง และจัดเตรียมอุปกรณ์โมบาย เช่น สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต ที่สามารถเข้าเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อใช้ในการทดลองรันแอปพลิเคชันบนมือถือ และเก็บผลการใช้งาน

4.3 เมื่อฝึกอบรมการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือเสร็จแล้ว เปิดโอกาสให้กลุ่มตัวอย่างได้ซักถามจากนั้นให้เริ่มทำแบบสอบถาม

4.4 วิเคราะห์ผลการยอมรับแอปพลิเคชันบนมือถือ จากแบบสอบถาม

5. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

3.5.1 การหาสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของแบบสอบถาม (พวงรัตน์, 2540: 143)

3.5.1.1 ค่าเฉลี่ยเลขคณิต โดยใช้สูตร

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \quad (3-1)$$

โดยที่	\bar{x}	แทน	ค่าเฉลี่ยเลขคณิต
	x	แทน	ข้อมูลแต่ละจำนวน
	n	แทน	จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม

3.5.1.2 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยใช้สูตร

$$S.D. = \sqrt{\frac{n \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}} \quad (3-2)$$

โดยที่	$S.D$	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	x	แทน	ข้อมูลแต่ละข้อของแบบสอบถาม
	n	แทน	จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม

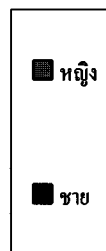
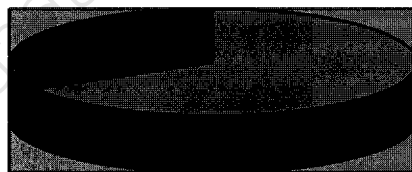
ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อสร้างแอปพลิเคชันบนมือถือ สำหรับนำไปใช้ในการประชาสัมพันธ์ ศึกษาผลการยอมรับการใช้ แอปพลิเคชันบนมือถือ ซึ่งผลที่ได้จะสามารถนำไปวิเคราะห์การวางแผนการจัดการปริมาณการใช้ งานของช่องสัญญาณอินเทอร์เน็ต และการจัดการระบบเทคโนโลยีสารสนเทศต่างๆ ให้สอดคล้อง กับความต้องการ รวมทั้งศึกษาผลความพึงพอใจการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ เพื่อเป็นแนวทางใน การนำแอปพลิเคชันบนมือถือไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน และระบบงานต่างๆ ของ มหาวิทยาลัย ซึ่งผู้วิจัยเสนอผลการวิจัยเป็น 4 ตอน คือ

1. ผลข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม
2. ผลด้านการยอมรับการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ
3. ผลด้านความพึงพอใจในใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ
4. ความคิดเห็นข้อเสนอแนะ และปัญหา

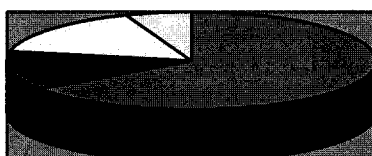
1. ผลข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

1.1 เพศ



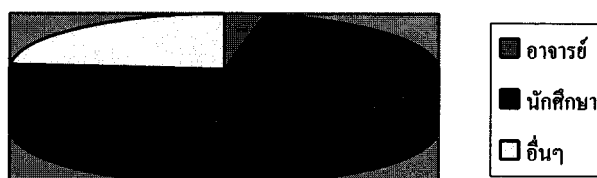
จากการสำรวจ แบ่งตามเพศได้ดังนี้ เพศชาย ร้อยละ 33 เพศหญิง ร้อยละ 67

1.2 อายุ (ปี)



จากการสำรวจ แบ่งตามอายุต่ำกว่า 25 ปี ร้อยละ 65 อายุ 25 - 30ปี ร้อยละ 13 อายุ 31 - 45ปี ร้อยละ 16 อายุมากกว่า 45 ปี ร้อยละ 6

1.3 สถานภาพ



จากการสำรวจ แบ่งตามสถานภาพ อาจารย์ร้อยละ 3 นักศึกษาร้อยละ 73 อื่นๆ ร้อยละ 24

2. ผลด้านการยอมรับการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ

ตารางที่ 1 ผลการยอมรับการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ ขึ้นรับทราบ

แบบสอบถาม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล
ขึ้นรับทราบ			
1. ท่านทราบว่ามีการนำแอปพลิเคชันบนมือถือ มาใช้ในการแจ้งข่าวสารกันในปัจจุบัน	4.28	0.65	มาก
2. ท่านทราบว่าแอปพลิเคชันบนมือถือเป็นนวัตกรรมที่สามารถเรียนรู้การใช้งานได้	4.07	0.69	มาก
3. ท่านทราบว่าแอปพลิเคชันบนมือถือ มีหลากหลายรูปแบบ หลายแอปพลิเคชัน สามารถทำงานได้ ใช้งานได้กับ smart phone และ tablel	4.04	0.78	มาก
4. ท่านทราบว่าแอปพลิเคชันบนมือถือเป็นนวัตกรรมที่สามารถเรียนรู้การใช้งานได้ ไม่ยุ่งยาก ซับซ้อน	4.04	0.76	มาก

จากตารางที่ 1 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ให้ระดับคะแนนการยอมรับการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ ขึ้นรับทราบอยู่ในเกณฑ์ มาก ซึ่งด้านที่ผู้ตอบแบบสอบถามให้ระดับคะแนนมากที่สุด คือ ท่านทราบว่ามีการนำแอปพลิเคชันบนมือถือ มาใช้ในการแจ้งข่าวสารกันในปัจจุบัน

ตารางที่ 2 ผลการยอมรับการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ ชั้นสนใจ

แบบสอบถาม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล
ชั้นสนใจ			
5. ท่านมีความสนใจที่จะทดลองใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ	4.07	0.76	มาก
6. ท่านพยายามหาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับแอปพลิเคชันบนมือถือ เพื่อให้เข้าใจมากยิ่งขึ้น	4.05	0.75	มาก
7. ท่านมีความสนใจในการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ	4.04	0.78	มาก
8. ท่านมีความสนใจที่จะเข้ารับการฝึกอบรมเกี่ยวกับการใช้การ แอปพลิเคชันบนมือถือ	4.03	0.74	มาก
9. ท่านพยายามหาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับแอปพลิเคชันบนมือถือ เพื่อช่วยแก้ปัญหาในการ ใช้และการเข้าถึงข้อมูลบน แอปพลิเคชันบนมือถือ ต่างๆ	4.07	0.78	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ให้ระดับคะแนนการยอมรับการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ ชั้นสนใจ อยู่ในเกณฑ์ มาก ซึ่งด้านที่ผู้ตอบแบบสอบถามให้ระดับคะแนนมากที่สุด คือ ท่านมีความสนใจที่จะทดลองใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ และ ท่านพยายามหาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับแอปพลิเคชันบนมือถือ เพื่อช่วยแก้ปัญหาในการ ใช้และการเข้าถึงข้อมูลบน แอปพลิเคชันบนมือถือ ต่างๆ

ตารางที่ 3 ผลการยอมรับการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ ชั้นประเมินค่า

แบบสอบถาม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล
ชั้นประเมินค่า			
10. ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันบนมือถือมีประโยชน์ต่อท่าน	4.12	0.73	มาก
11. ท่านคิดว่า ท่านสามารถใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ ได้เป็นอย่างดี	4.08	0.78	มาก
12. ท่านคิดว่าควรมีการนำแอปพลิเคชันบนมือถือมาใช้ในสาขา	4.14	0.74	มาก
13. ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันบนมือถือเป็นเรื่องง่าย	4.10	0.74	มาก
14. ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันบนมือถือเป็นเรื่องที่ไม่มีความยุ่งยากซับซ้อน เพราะไม่ต้องใช้ทักษะ และความเข้าใจมาก	4.09	0.72	มาก
15. ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันบนมือถือไม่ทำให้ท่านสับสนกับวิธีการใช้สารสนเทศบนเว็บแบบเดิม	4.09	0.74	มาก
16. ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันบนมือถือไม่ทำให้ท่านสิ้นเปลืองเวลาในการใช้สื่อในรูปแบบอื่นๆ	4.07	0.73	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ให้ระดับคะแนนการยอมรับการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ ขึ้นประเมินค่า อยู่ในเกณฑ์ มาก ซึ่งด้านที่ผู้ตอบแบบสอบถามให้ระดับคะแนนมากที่สุด คือ ท่านคิดว่าควรมีการนำแอปพลิเคชันบนมือถือมาใช้ในสาขา

ตารางที่ 4 ผลการยอมรับการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ ขึ้นทดลองใช้

แบบสอบถาม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล
ขึ้นทดลองใช้			
17. ท่านไม่ต้องใช้เวลามากในการเรียนรู้เกี่ยวกับแอปพลิเคชันบนมือถือ	4.12	0.74	มาก
18. ท่านจะเลือกใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ ในการรับข้อมูลมากกว่าสื่อรูปแบบอื่นๆ	4.06	0.77	มาก

จากตารางที่ 4 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ให้ระดับคะแนนการยอมรับการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ ขึ้นทดลองใช้ อยู่ในเกณฑ์ มาก ซึ่งด้านที่ผู้ตอบแบบสอบถามให้ระดับคะแนนมากที่สุด คือ ท่านไม่ต้องใช้เวลามากในการเรียนรู้เกี่ยวกับแอปพลิเคชันบนมือถือ

ตารางที่ 5 ผลการยอมรับการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ ขึ้นยอมรับ

แบบสอบถาม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล
ขึ้นยอมรับ			
19. ท่านจะตั้งใจใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ ตามความต้องการของท่านโดยไม่ถูกบังคับ	4.18	0.73	มาก
20. ท่านมีความต้องการที่จะพัฒนาแอปพลิเคชันบนมือถือ	4.13	0.75	มาก
21. ท่านคิดว่าจะใช้แอปพลิเคชันบนมือถือต่อไปเรื่อยๆ	4.30	0.64	มาก
22. ท่านจะใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ ถึงแม้ว่าท่านจะยังไม่ชำนาญในการใช้	4.01	0.78	มาก
23. ถึงแม้ว่า ท่านจะพบปัญหาในการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ แต่ท่านก็ยังคงใช้ต่อไป	4.04	0.74	มาก
24. ในอนาคตท่านมีความต้องการพัฒนาแอปพลิเคชันบนมือถือ	4.07	0.73	มาก
25. ท่านจะแนะนำให้ผู้อื่นใช้ แอปพลิเคชันบนมือถือ	4.07	0.82	มาก

จากตารางที่ 5 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ให้ระดับคะแนนการยอมรับการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ ขึ้นยอมรับ อยู่ในเกณฑ์ มาก ซึ่งด้านที่ผู้ตอบแบบสอบถามให้ระดับคะแนนมากที่สุด คือ ท่านคิดว่าจะใช้แอปพลิเคชันบนมือถือต่อไปเรื่อยๆ

3. ผลด้านความพึงพอใจในใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ

ตารางที่ 6 ผลด้านความพึงพอใจในใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ

แบบสอบถาม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล
1. ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันบนมือถือง่ายต่อการใช้งาน	4.32	0.63	มาก
2. แอปพลิเคชันบนมือถือนี้มีความเหมาะสมในการให้ข้อมูลในระดับใด	4.20	0.64	มาก
3. ท่านคิดว่ามีความสะดวกในการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ และสามารถเปิดทบทวนเมื่อใดก็ได้ตามที่ต้องการในระดับใด	4.18	0.68	มาก
4. อุปกรณ์การถ่ายถอดเนื้อหา ทั้ง Hardware และ Software ที่ใช้เปิดแอปพลิเคชันบนมือถือ มีความรวดเร็ว และสมบูรณ์ ในระดับใด	4.03	0.73	มาก
5. จากการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ นี้สื่อนี้มีความสามารถในแรงจูงใจให้อยากรับข้อมูลในระดับใด	4.12	0.74	มาก
6. ท่านมีความพึงพอใจในการเป็นผู้ชมผ่านแอปพลิเคชันบนมือถือในระดับใด	4.11	0.71	มาก
7. การใช้แอปพลิเคชันบนมือถือทำให้ท่านมีสะดวกในการเข้าถึงข้อมูลในระดับใด	4.16	0.68	มาก
8. ท่านมีความพึงพอใจแอปพลิเคชันบนมือถือมากกว่าสื่ออื่นๆ ในระดับใด	4.16	0.77	มาก
9. ด้านกราฟิกท่านคิดแอปพลิเคชันบนมือถือนี้มีความสวยงามมากน้อยในระดับใด	4.15	0.76	มาก
10. ด้านการโต้ตอบท่านคิดว่าแอปพลิเคชันบนมือถือสื่อนี้มีความเหมาะสมมากน้อยระดับใด	4.14	0.79	มาก

จากตารางที่ 6 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ให้ระดับคะแนนความพึงพอใจในใช้แอปพลิเคชันบนมือถืออยู่ในเกณฑ์ มาก ซึ่งด้านที่ผู้ตอบแบบสอบถามให้ระดับคะแนนมากที่สุด 3 อันดับคือ 1. ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันบนมือถือง่ายต่อการใช้งาน 2. แอปพลิเคชันบนมือถือนี้มีความเหมาะสมในการให้ข้อมูลในระดับใด และ 3. ท่านคิดว่ามีความสะดวกในการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ และสามารถเปิดทบทวนเมื่อใดก็ได้ตามที่ต้องการในระดับใด

วิจารณ์และสรุปผล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยสามารถสรุปผล และให้ข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

1. สรุปผล
2. อภิปรายผลการวิจัย
3. ข้อเสนอแนะ

1. สรุปผล

1.1 แอปพลิเคชันบนมือถือเพื่อการประชาสัมพันธ์ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตตรังผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญอยู่ในเกณฑ์ ดี

1.2 ผู้ใช้สารสนเทศของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตตรังมีพฤติกรรมการยอมรับการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ

1.3 ผู้ใช้สารสนเทศของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตตรังมีความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือในเกณฑ์ มาก

1.4 ผู้ใช้สารสนเทศของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตตรัง มีการยอมรับนวัตกรรมอยู่ในกลุ่มผู้ยอมรับนวัตกรรมก่อนผู้อื่น (Early Adopters) กลุ่มนี้เป็นพวกที่รับเร็ว มักเป็นพวกผู้นำทางความคิดมากที่สุด บุคคลอื่นๆ ที่จะยอมรับนวัตกรรมมักจะไปขอแนะนำเพื่อใช้เป็นแนวทางที่จะยอมรับต่อไป การแพร่ำนวัตกรรมจะสำเร็จหรือไม่ขึ้นอยู่กับกลุ่มผู้ยอมรับนวัตกรรมก่อนผู้อื่น ตามทฤษฎีประเภทของผู้ยอมรับนวัตกรรมของ Rogers (2003: 267-285)

1.5 ผู้ใช้สารสนเทศของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตตรัง ได้แสดงความคิดเห็นว่า ยังขาดอุปกรณ์ในการเข้าถึงแอปพลิเคชันบนมือถือเช่น ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ความสูง ยังไม่ครอบคลุมและไม่มีความเสถียรภาพ รวมทั้งอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ เช่น แท็บเล็ต สมาร์ทโฟน ก็ยังมีไม่เพียงพอต่อความต้องการใช้งาน

2. อภิปรายผลการวิจัย

ผลที่ได้จากการวิจัยสามารถสรุปผลในประเด็นต่างๆ ได้ดังนี้

2.1 การยอมรับการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ ขึ้นรับทราบ

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ให้ระดับคะแนนการยอมรับการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ ขึ้นรับทราบอยู่ในเกณฑ์ มาก สรุปได้ว่า ผู้ใช้สารสนเทศของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล

ศรีวิชัย วิทยาเขตตรง มีความรู้ความเข้าใจ และรับทราบ เกี่ยวกับการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ ซึ่งตรงกับทฤษฎีกระบวนการตัดสินใจยอมรับนวัตกรรมของ Everett M. Rogers (2003: 168-199) เพื่อทำความเข้าใจถึงหน้าที่ของนวัตกรรมนั้น ความรู้เกี่ยวกับนวัตกรรมที่บุคคลได้รับในขั้นนี้ สามารถแบ่งได้เป็น 3 ประการ คือ

1. ความรู้จักนวัตกรรม (Awareness Knowledge) ความรู้ประเภทนี้เป็นความรู้ที่ทำให้เกิดการตื่นตัวเกี่ยวกับนวัตกรรม เป็นความรู้ที่รู้ว่านวัตกรรมที่เกิดขึ้นสามารถทำหน้าที่อะไรได้บ้าง

2. ความรู้วิธีการใช้นวัตกรรม (How to Knowledge) ความรู้ประเภทนี้ได้จากการติดต่อกับสื่อมวลชน หน่วยราชการที่ทำการเผยแพร่นวัตกรรม หรือเข้าร่วมประชุมความรู้ประเภทนี้จะช่วยให้สามารถใช้นวัตกรรมได้อย่างถูกต้อง นวัตกรรมยังมีความซับซ้อนมากขึ้นเท่าใดความจำเป็นที่ต้องมีความรู้ก็ยิ่งมากขึ้นเท่านั้น การขาดความรู้ในด้านนี้จะนำไปสู่การปฏิเสธนวัตกรรมได้มาก

3. ความรู้เกี่ยวกับหลักการของนวัตกรรม (Principle Knowledge) ความรู้ประเภทนี้เป็นความรู้ถึงคุณลักษณะเบื้องหลังของนวัตกรรม ซึ่งจะช่วยให้เห็นนวัตกรรมบรรลุผล

บุคคลจะมีความรู้เกี่ยวกับนวัตกรรมมากหรือน้อย ขึ้นอยู่กับคุณลักษณะของบุคคลในด้านต่างๆ สรุปได้ 3 ด้าน คือ

1. สถานภาพทางเศรษฐกิจสังคมและการศึกษา ผู้ที่มีระดับการศึกษาสูง มีสถานภาพทางสังคมสูง มีรายได้ดีจะเป็นผู้ที่รับความรู้เกี่ยวกับนวัตกรรมได้เร็วกว่าผู้ที่มีระดับการศึกษาดำมีสถานภาพทางสังคมต่ำ และมีรายได้ต่ำ

2. พฤติกรรมการเปิดรับสาร ผู้ที่เปิดรับสื่อมวลชนติดต่อกับผู้นำการเปลี่ยนแปลง (Change Agent) และเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ทางสังคม จะเป็นผู้ที่รับความรู้เกี่ยวกับนวัตกรรมได้เร็วกว่าผู้ที่มีลักษณะตรงกันข้าม

3. บุคลิกภาพแบบเปิด ผู้ที่มีความสนใจเรียนรู้ การติดต่อสัมพันธ์กับบุคคลจะเป็นผู้ที่รับความรู้เกี่ยวกับนวัตกรรมได้เร็ว ผู้ที่มีความรู้เรื่องนวัตกรรมไม่จำเป็นต้องยอมรับนวัตกรรมนั้นเสมอไป เพราะการยอมรับนวัตกรรมยังขึ้นอยู่กับคุณลักษณะอย่างอื่น ได้แก่ ทักษะคิดและความเชื่อ นอกจากนี้ผู้ที่มีความรู้และเข้าใจเรื่องนวัตกรรม ถ้าพิจารณาเห็นว่า นวัตกรรมนั้นจะไม่ใช่ประโยชน์ต่อตนก็จะตัดสินใจไม่ยอมรับนวัตกรรม

2.2 การยอมรับการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ ขึ้นสนใจ

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ให้ระดับคะแนน การยอมรับการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ ขึ้นสนใจ อยู่ในเกณฑ์ มาก ซึ่งสรุปได้ว่า ผู้ใช้สารสนเทศของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตตรง มีความสนใจการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ ซึ่งตรงกับทฤษฎีกระบวนการตัดสินใจยอมรับนวัตกรรมของ Everett M. Rogers (2003: 168-199) ขั้นที่ 2 ขึ้นใจ (Persuasion)

ในขั้นนี้บุคคลมีการสร้างทัศนคติที่ชอบหรือไม่ชอบนวัตกรรมเป็นกิจกรรมในสมองของบุคคล ขั้นความรู้เป็นเรื่องของความคิดหรือการรู้ ส่วนกิจกรรมในสมองในขั้นจูงใจเป็นเรื่องของอารมณ์หรือความรู้สึก ในขั้นนี้บุคคลจะมีพฤติกรรมสำคัญ คือ แสวงหาแหล่งข่าวสารข้อมูลที่ได้รับมาเกี่ยวกับนวัตกรรมนั้นเหมาะสมกับตนเองหรือไม่ทั้งในภาพปัจจุบันและอนาคต บุคคลจะมีการพัฒนาแนวคิดเชิงประเมินเกี่ยวกับนวัตกรรมนั้น ซึ่งเป็นการพิจารณาคุณค่าของนวัตกรรมว่าเมื่อรับมาใช้จะมีผลติดตามมาในด้านใดเป็นประโยชน์หรือเป็นโทษต่อสภาพการทำงานของบุคคลนั้น ถ้าพิจารณาแล้วเห็นว่าเป็นประโยชน์จะพัฒนาการรู้สึกในทางบวกต่อนวัตกรรม ขั้นจูงใจเป็นขั้นตอนของกระบวนการตัดสินใจในการยอมรับนวัตกรรมที่เกิดขึ้นเมื่อบุคคลต้องการเปลี่ยนแปลงสภาพเดิมที่เป็นอยู่ แต่ยังคงมีความไม่แน่ใจในนวัตกรรมและอาจมีความรู้สึกเกี่ยวกับนวัตกรรมนั้น เป็นผลมาจากการรับรู้คุณค่านวัตกรรม ดังนั้นขั้นการจูงใจจึงสอดคล้องกับการประเมินหรือพิจารณาทางเลือกในขั้นของกระบวนการตัดสินใจทั่วไป

2.3 การยอมรับการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ ขั้นประเมินค่า

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ให้ระดับคะแนนการยอมรับการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ ขั้นประเมินค่า อยู่ในเกณฑ์ มาก ซึ่งสรุปได้ว่า ผู้ใช้สารสนเทศของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตตรัง สามารถตัดสินใจเลือกใช้ หรือประเมินค่านวัตกรรมแต่ละชนิดใด ซึ่งตรงกับทฤษฎีกระบวนการตัดสินใจยอมรับนวัตกรรมของ Everett M. Rogers Rogers (2003: 168-199) ขั้นที่ 3 ขั้นตัดสินใจ (Decision) ในขั้นนี้บุคคลกระทำกิจกรรมซึ่งนำไปสู่การเลือกที่จะยอมรับหรือปฏิเสธนวัตกรรม การตัดสินใจยอมรับนวัตกรรมหรือไม่ยอมรับนวัตกรรมขึ้นอยู่กับ 2 ขั้นตอนที่ผ่านมาคือขั้นความรู้ และขั้นการจูงใจ ถ้าบุคคลมีความรู้เกี่ยวกับนวัตกรรม มีความรู้สึกชอบและเห็นประโยชน์ของนวัตกรรม บุคคลนั้นก็มีความโน้มที่จะตัดสินใจยอมรับนวัตกรรมนั้น นอกจากนี้การตัดสินใจยอมรับนวัตกรรมหรือไม่ยอมรับนวัตกรรมยังขึ้นอยู่กับลักษณะของนวัตกรรมที่สามารถแยกส่วนย่อยๆ ให้บุคคลทดลองใช้ได้บุคคลจะมีแนวโน้มที่จะตัดสินใจยอมรับนวัตกรรมนั้น ขั้นการตัดสินใจจึงเป็นขั้นตอนที่สำคัญมาก การที่บุคคลจะเลือกทางเลือกใดเป็นผลมาจากขั้นความรู้และขั้นการจูงใจ และการพิจารณาลักษณะนวัตกรรมว่าสอดคล้องกับฐานะทางเศรษฐกิจสถานภาพทางสังคมและขนบธรรมเนียม

2.4 การยอมรับการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ ขั้นทดลองใช้

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ให้ระดับคะแนนการยอมรับการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือขั้นทดลองใช้ อยู่ในเกณฑ์ มาก ซึ่งสรุปได้ว่า ผู้ใช้สารสนเทศของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตตรัง มีการยอมรับนำนวัตกรรมมาทดลองใช้ ซึ่งตรงกับทฤษฎีกระบวนการตัดสินใจยอมรับนวัตกรรมของ Everett M. Rogers Rogers (2003: 168-199) ขั้นที่ 4 ขั้นใช้

(Implementation) กระบวนการตัดสินใจยอมรับนวัตกรรมในขั้นตอนอื่นๆ เป็นเรื่องของความรู้ ความคิด แต่ขั้นการนำไปใช้นั้น เป็นเรื่องของการปฏิบัติเมื่อบุคคลตัดสินใจที่จะยอมรับนวัตกรรม เข้าต้องรู้ว่าเขาสามารถได้นวัตกรรมนั้นจากไหน นวัตกรรมนั้นใช้อย่างไร เมื่อนำไปใช้จะประสบ ปัญหาอะไร และสามารถแก้ไขปัญหาโดยวิธีใด บุคคลจึงพยายามแสวงหา สิ่งต่างๆเกี่ยวกับ นวัตกรรม ดังนั้นผู้นำการเปลี่ยนแปลงและวิธีการสื่อสารจึงมีบทบาทที่จะช่วยบุคคลให้ได้รับสิ่งที่ เขาต้องการ ในขั้นใช้นั้น นอกจากจะเป็นการนำนวัตกรรมนั้นไปใช้ตามแบบแผนกระบวนการเดิม แล้ว ยังมีความหมายรวมถึงการดัดแปลงรูปแบบและกระบวนการของนวัตกรรมให้เหมาะสมกับ บุคคลด้วย ขั้นใช้สิ้นสุดลงเมื่อใดขึ้นอยู่กับลักษณะของนวัตกรรมแต่ละชนิด เมื่อนวัตกรรมถูก นำไปใช้และกลายเป็นส่วนหนึ่งของบุคคลในการดำเนินงาน ขั้นตอนนี้ก็สิ้นสุดลงและจบสิ้น กระบวนการตัดสินใจยอมรับนวัตกรรม แต่ในหลายกรณี ขั้นใช้สามารถจะนำไปสู่ขั้นตอนที่ 5 คือขั้นตอนการยืนยันต่อไป

2.5 การยอมรับการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ ขั้นยอมรับ

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ให้ระดับคะแนนการยอมรับการใช้แอปพลิเคชันบนมือ ถือ ขั้นยอมรับ อยู่ในเกณฑ์ มาก ซึ่งสรุปได้ว่าผู้ใช้สารสนเทศของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตตรัง มีการยอมรับนำนวัตกรรมมาใช้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งตรง กับทฤษฎี กระบวนการตัดสินใจยอมรับนวัตกรรมของ Everett M. Rogers Rogers (2003: 168-199) ขั้นที่ 5 ขั้นยืนยัน (Confirmation) ขั้นตอนนี้เกิดขึ้นเป็นขั้นตอนสุดท้ายของกระบวนการตัดสินใจยอมรับ นวัตกรรม กล่าวคือ เมื่อบุคคลได้ตัดสินใจยอมรับนวัตกรรมหรือไม่ยอมรับนวัตกรรมไปแล้ว บุคคลจะแสวงหาข้อมูลข่าวสาร แรงเสริม เพื่อสนับสนุนการตัดสินใจของเขาผลการจากแสวงหา ข่าวสารข้อมูลเป็นผลให้บุคคลเปลี่ยนแปลงการตัดสินใจในตน เมื่อได้รับข่าวสารที่ขัดแย้งกับข้อมูล เดิมที่ได้รับมา บุคคลจะพยายามหลีกเลี่ยงความขัดแย้ง หรือลดความขัดแย้งลงการได้รับการศึกษา อบรมเพิ่มเติม การให้คำแนะนำจากเพื่อนบ้าน ตลอดจนการเห็นผลสำเร็จของนวัตกรรมนั้นจะมี อิทธิพลต่อขั้นการยืนยันมาก

3. ข้อเสนอแนะ

3.1 ควรจะทำการศึกษาเปรียบเทียบปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมกรยอมรับแอปพลิเคชัน บนมือถือ ในด้านอื่นๆ เช่นความต้องการ ความพึงพอใจ ประสิทธิภาพในการใช้งาน

3.2 จากการเก็บผลการวิจัยพบว่า ผู้ใช้สารสนเทศ ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตตรัง มีการยอมรับการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ โดยเฉพาะสารสนเทศที่ เกี่ยวกับการทำงาน เอกสาร แบบฟอร์ม ข่าวสารต่างๆ ของทางมหาวิทยาลัย แต่ผู้ใช้สารสนเทศ

จำนวนมากนั้น ยังขาดอุปกรณ์ในการเข้าถึงสารสนเทศในแอปพลิเคชันบนมือถือ เช่นระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตไร้สายความเร็วสูง (Wifi, EDGE และ 3G) อุปกรณ์คอมพิวเตอร์พกพา โทรศัพท์สมาร์ตโฟน แท็บเล็ต เป็นต้น จึงควรสนับสนุนให้มีการวางเครือข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงให้ครอบคลุมพื้นที่ที่มีผู้ใช้สารสนเทศ และควรสนับสนุนอุปกรณ์ในการเข้าถึงแอปพลิเคชันบนมือถือให้ครอบคลุม และออกนโยบายให้ผู้ใช้สารสนเทศโดยเฉพาะบุคลากรในองค์กรให้หันมาใช้แอปพลิเคชันบนมือถือให้มากขึ้นเพื่อการติดต่อสื่อสารที่เร็ว รวด ลดการใช้กระดาษ และลดภาระงานที่ซ้ำซ้อน เป็นต้น

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

เอกสารอ้างอิง

กรกช สอิ่งทอง. 2547. **Wireless Learning/Mobile Learning/m-Learning.** (Online).

http://internet.se-ed.com/content/IN86/IN86_57.asp, 23 ธันวาคม 2548.

กฤษมันต์ วัฒนาณรงค์. 2536. **เทคโนโลยีเทคนิคศึกษา.** กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์สถาบัน

เทคโนโลยีพระจอมเกล้า พระนครเหนือ.

กัทธนา ลิ้มชวลิต. 2539. **การยอมรับนวัตกรรมของบุคลากรในองค์กร: กรณีศึกษาการนำ ระบบคอมพิวเตอร์มาใช้ในการบริหารงานของสำนักงานตรวจเงินแผ่นดิน.** วิทยานิพนธ์

กิดานันท์ มลิทอง. 2548. **เทคโนโลยีและการสื่อสารเพื่อการศึกษา.** กรุงเทพมหานคร: อรุณการ

พิมพ์. 2543. **เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม.** พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร:

อรุณการพิมพ์.

ชูศรี วงศ์รัตน์. **เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย.** พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ :เทพเนรมิตรการพิมพ์,

2541

ภามิต เครื่องเนียม. 2544. **การวิเคราะห์ตัวประกอบที่มีผลต่อการยอมรับนวัตกรรมและเทคโนโลยี**

สุชาดา พลาชัยภิมรย์ศิลป์. **“แนวโน้มการใช้ โมบายแอปพลิเคชัน”** วารสารนักบริหาร มหาวิทยาลัย

กรุงเทพ ปี ที่ 31 ฉบับที่ 4 (ตุลาคม-ธันวาคม) หน้า 110-111. เข้าถึงได้จาก:

http://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal/oct_dec_11/pdf/aw018.pdf

(เข้าถึงเมื่อ ตุลาคม 2554)

สุจิตรา ยอดเสนา. 2550. **ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลของอาจารย์ มหาวิทยาลัย**

เทคโนโลยีราชมงคลชัยบุรี กับการยอมรับอุปกรณ์โมบายเลิร์นนิ่ง,

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

สุจิตรา บุญอยู่. 2541. **ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับระบบการศึกษาทางไกลของนักศึกษาใน**

โครงการเครือข่ายสารสนเทศเพื่อพัฒนาการศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาสังกัดทบวงมหาวิทยาลัย. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาโสตทัศนศึกษา, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. อ้างถึง Ferguson, R. C. 1977. **Teachers and Teachers Aids : A Case Study of Innovation in Elementary School**. Dissertation Abstracts International.

วลัยลักษณ์ สุประดิษฐ์พงศ์ (2553). การศึกษารูปแบบการดำเนินชีวิตและอิทธิพลของ
อ้างอิงกับการตั้งใจซื้อสมาร์ตโฟนยี่ห้อ BlackBerry ในเขตจังหวัดชลบุรี.
วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต. ชลบุรี : มหาวิทยาลัยบูรพา
อภิชาติ คำเอก. (2553). รูปแบบการดำเนินชีวิตและทัศนคติที่มีผลต่อองค์ประกอบใน
การเลือกซื้อกล้องดิจิทัลของผู้บริโภคในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจ
มหาบัณฑิต. ชลบุรี : มหาวิทยาลัยบูรพา

Alice Mitchell, U. 2002. **New Learning Ecologies**. RIBA HEDQF Conference: New Learning
Environments. London, October 24, 2002.

Cover, Prospecro R. 1960. **The Masagana/Margate System of Planting Rice: A Study Of
Innovation**. Study Series No.5 CDRC.u.p. Quezon City, Philippines.

Hill, R. Timothy. 2002. **Leveraging Mobile Technology for 3rd Generation Threaded
Discussions**. San Jose State University. (Online).www.cob.sjsu.edu/facstaff/hill_t,
June 9,2006.

ภาคผนวก ก

แบบสอบถามเรื่องการพัฒนาแอปพลิเคชันบนมือถือ เพื่อศึกษาการยอมรับและความพึงพอใจของ
ผู้ใช้สารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตตรัง

แบบสอบถามเรื่อง

การพัฒนาแอปพลิเคชันบนมือถือ เพื่อศึกษาการยอมรับและความพึงพอใจของผู้ใช้สารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตตรัง

The Development of Mobile Application For A Study The Acceptance and Satisfaction of Information User,
Rajamangala University of Technology Srivijaya, Trang Campus

คำชี้แจงและการพิทักษ์สิทธิของผู้ยินยอมให้ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนา ศึกษาการยอมรับ และความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ ของผู้ใช้สารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตตรัง

1. แบบสอบถามฉบับนี้ แบ่งออกเป็น 4 ส่วน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ด้านการยอมรับการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ

ตอนที่ 3 ด้านความพึงพอใจในใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ

ตอนที่ 4 ความคิดเห็นข้อเสนอแนะ และปัญหา

2. กรุณาตอบแบบสอบถามตามสภาพความเป็นจริงหรือความคิดเห็นของท่านโดยอิสระ เพราะคำตอบของท่านมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการวิจัยในครั้งนี้ คำตอบของท่านจะถือเป็นความลับและจะไม่มีผลกระทบต่อท่านแต่อย่างใด

หากท่านยินดีที่จะให้ข้อมูล กรุณาตอบแบบสอบถามที่ได้จัดเตรียมไว้นี้ ข้อมูลต่างๆที่ได้จะถูกเก็บไว้เป็นความลับ โดยจะเผยแพร่ในภาพรวมของผลการศึกษานั้นจะไม่มีการอ้างอิงชื่อของท่านในใดๆ ทั้งสิ้น ท่านมีสิทธิที่จะตอบรับหรือปฏิเสธในการตอบข้อมูลเหล่านี้ โดยไม่มีผลใดๆ ต่อตัวท่าน

ขอขอบคุณเป็นอย่างสูง ที่ท่านให้ความร่วมมือในการให้ข้อมูลครั้งนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง กรุณา ทำเครื่องหมาย ลงในช่อง และโปรดระบุรายละเอียดในช่อง อื่นๆ โปรดระบุ ตามสภาพความเป็นจริงของท่าน

1. เพศ

ชาย

หญิง

2. อายุ (ปี)

ต่ำกว่า 25 ปี

25 - 30 ปี

31 - 45 ปี

มากกว่า 45 ปี

3. สถานภาพ

อาจารย์

นักศึกษา

อื่นๆ โปรดระบุ.....

ตอนที่ 2 ด้านการยอมรับการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ

คำชี้แจง กรุณา ทำเครื่องหมาย ลงในช่อง และโปรดระบุรายละเอียดในช่อง อื่นๆ โปรดระบุ ตามสภาพความเป็นจริงของท่าน

แบบสอบถาม	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
ขั้นรับทราบ					
1. ท่านทราบว่ามีการนำแอปพลิเคชันบนมือถือ มาใช้ในการแจ้งข่าวสารกันในปัจจุบัน					
2. ท่านทราบว่าแอปพลิเคชันบนมือถือเป็นนวัตกรรมที่สามารถเรียนรู้การใช้งานได้					
3. ท่านทราบว่าแอปพลิเคชันบนมือถือ มีหลากหลายรูปแบบ หลายแอปพลิเคชันสามารถทำงานได้ใช้งานได้กับ smart phone และ tablet					
4. ท่านทราบว่าแอปพลิเคชันบนมือถือเป็นนวัตกรรมที่สามารถเรียนรู้การใช้งานได้ ไม่ยุ่งยาก ซับซ้อน					
ขั้นสนใจ					
5. ท่านมีความสนใจที่จะทดลองใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ					
6. ท่านพยายามหาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับแอปพลิเคชันบนมือถือ เพื่อให้เข้าใจมากยิ่งขึ้น					
7. ท่านมีความสนใจในการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ					
8. ท่านมีความสนใจที่จะเข้ารับการฝึกอบรมเกี่ยวกับการใช้การ แอปพลิเคชันบนมือถือ					
9. ท่านพยายามหาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับแอปพลิเคชันบนมือถือ เพื่อช่วยแก้ปัญหาในการ ใช้และการเข้าถึงข้อมูลบน แอปพลิเคชันบนมือถือ ต่างๆ					
ขั้นประเมินค่า					
10. ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันบนมือถือมีประโยชน์ต่อท่าน					
11. ท่านคิดว่า ท่านสามารถใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ ได้เป็นอย่างดี					
12. ท่านคิดว่าควรมีการนำแอปพลิเคชันบนมือถือมาใช้ในสาขา					
13. ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันบนมือถือเป็นเรื่องง่าย					
14. ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันบนมือถือเป็นเรื่องที่ไม่มีความยุ่งยากซับซ้อน เพราะไม่ต้องใช้ทักษะ และความเข้าใจมาก					
15. ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันบนมือถือไม่ทำให้ท่านสับสนกับวิธีการใช้สารสนเทศบนเว็บแบบเดิม					
16. ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันบนมือถือไม่ทำให้ท่านสิ้นเปลืองเวลาในการใช้สื่อในรูปแบบอื่นๆ					
ขั้นทดลองใช้					
17. ท่านไม่ต้องใช้เวลามากในการเรียนรู้เกี่ยวกับแอปพลิเคชันบนมือถือ					
18. ท่านจะเลือกใช้แอปพลิเคชันบนมือถือในการรับข้อมูลมากกว่าสื่อรูปแบบอื่นๆ					
ขั้นยอมรับ					
19. ท่านจะตั้งใจใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ ตามความต้องการของท่านโดยไม่ถูกบังคับ					
20. ท่านมีความต้องการที่จะพัฒนาแอปพลิเคชันบนมือถือ					

แบบสอบถาม	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
21. ท่านคิดว่าจะใช้แอปพลิเคชันบนมือถือต่อไปเรื่อยๆ					
22. ท่านจะใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ ถึงแม้ว่าท่านจะยังไม่ชำนาญใน การใช้					
23. ถึงแม้ว่า ท่านจะพบปัญหาในการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ แต่ท่านก็ยังคง ใช้ต่อไป					
24. ในอนาคตท่านมีความต้องการพัฒนาแอปพลิเคชันบนมือถือ					
25. ท่านจะแนะนำให้ผู้อื่นใช้ แอปพลิเคชันบนมือถือ					

ตอนที่ 3 ด้านความพึงพอใจในใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ

คำชี้แจง โปรดศึกษาข้อความในแบบสอบถามตามสภาพความเป็นจริงว่า ท่าน มีความคิดเห็น หรือได้ปฏิบัติตนในเรื่องต่อไปนี้ มากน้อยเพียงไร แล้ว กรุณา ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่กำหนดค่าระดับการความคิดเห็น ซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ระดับดังนี้

- ระดับ 5 หมายถึง ท่านมีความคิดเห็นสอดคล้องอยู่ในระดับ มากที่สุด
- ระดับ 4 หมายถึง ท่านมีความคิดเห็นสอดคล้องอยู่ในระดับ มาก
- ระดับ 3 หมายถึง ท่านมีความคิดเห็นสอดคล้องอยู่ในระดับ ปานกลาง
- ระดับ 2 หมายถึง ท่านมีความคิดเห็นสอดคล้องอยู่ในระดับ น้อย
- ระดับ 1 หมายถึง ท่านมีความคิดเห็นสอดคล้องอยู่ในระดับ น้อยที่สุด

แบบสอบถาม	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันบนมือถือง่ายต่อการใช้งาน					
2. แอปพลิเคชันบนมือถือนี้มีความเหมาะสมในการให้ข้อมูลในระดับใด					
3. ท่านคิดว่ามีความสะดวกในการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ และสามารถเปิด ทบทวนเมื่อใดก็ได้ตามที่ต้องการในระดับใด					
4. อุปกรณ์การถ่ายถอดเนื้อหา ทั้ง Hardware และ Software ที่ใช้เปิดแอป พลิเคชันบนมือถือ มีความรวดเร็ว และสมบูรณ์ ในระดับใด					
5. จากการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ นี้อ่านนี้สามารถในแรงจูงใจให้อยากรับ ข้อมูลในระดับใด					
6. ท่านมีความพึงพอใจในการเป็นผู้ชมผ่านแอปพลิเคชันบนมือถือในระดับใด					
7. การใช้แอปพลิเคชันบนมือถือทำให้ท่านมีสะดวกในการเข้าถึงข้อมูลในระดับ ใด					
8.ท่านมีความพึงพอใจแอปพลิเคชันบนมือถือมากกว่าสื่ออื่นๆ ในระดับใด					
9. ด้านกราฟิกท่านคิดแอปพลิเคชันบนมือถือนี้มีความสวยงามมากน้อยระดับใด					
10. ด้านการโต้ตอบท่านคิดว่าแอปพลิเคชันบนมือถือสื่อนี้มีความเหมาะสมมาก น้อยระดับใด					

ตอนที่ 4 ความคิดเห็นข้อเสนอแนะ และปัญหา

คำชี้แจง กรุณาระบุความคิดเห็นข้อเสนอแนะ และปัญหา ตามสภาพความเป็นจริงของท่าน

1. ความคิดเห็นและ ข้อเสนอแนะต่อการนำแอปพลิเคชันบนมือถือมาใช้ในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย
วิทยาเขตตรัง

.....
.....
.....

2. ปัญหาการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือของท่าน

.....
.....
.....

3. อื่นๆ

.....
.....

ขอขอบคุณที่ท่านให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามเป็นอย่างดี
คณะผู้วิจัย

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

ภาคผนวก ข

ผลการเก็บข้อมูลแบบสอบถามเรื่องการพัฒนาแอปพลิเคชันบนมือถือ เพื่อศึกษาการยอมรับและ
ความพึงพอใจของผู้ใช้สารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตตรัง
The Development of Mobile Application For A Study The Acceptance and Satisfaction of
Information User, Rajamangala University of Technology Srivijaya, Trang Campus

ผลการเก็บข้อมูลแบบสอบถามเรื่องการพัฒนาแอปพลิเคชันบนมือถือ เพื่อศึกษาการยอมรับและความพึงพอใจของผู้ใช้
สารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตตรัง

The Development of Mobile Application For A Study The Acceptance and Satisfaction of Information User,
Rajamangala University of Technology Srivijaya, Trang Campus

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง กรุณา ทำเครื่องหมาย ลงในช่อง และโปรดระบุรายละเอียดในช่อง อื่นๆ โปรดระบุ ตามสภาพ
ความเป็นจริงของท่าน

1. เพศ

ชาย	131	คน	หญิง	267	คน
-----	-----	----	------	-----	----

2. อายุ (ปี)

ต่ำกว่า 25 ปี	261	คน	25-30 ปี	51	คน
---------------	-----	----	----------	----	----

31-45 ปี	65	คน	มากกว่า 45 ปี	23	คน
----------	----	----	---------------	----	----

3. สถานภาพ

อาจารย์	12	คน	นักศึกษา	293	คน
---------	----	----	----------	-----	----

อื่นๆ โปรดระบุ	95	คน
----------------	----	----

ตอนที่ 2 ด้านการยอมรับการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ

แบบสอบถาม	ระดับความคิดเห็น					รวม	ค่าเฉลี่ย	SD
	5	4	3	2	1			
ขั้นรับทราบ								
1. ท่านทราบว่ามีการนำแอปพลิเคชันบนมือถือมาใช้ในการแจ้งข่าวสารกันในปัจจุบัน	148	221	27	2	2	400	4.28	0.65
2. ท่านทราบว่าแอปพลิเคชันบนมือถือเป็นนวัตกรรมที่สามารถเรียนรู้การใช้งานได้	102	229	65	2	2	400	4.07	0.69
3. ท่านทราบว่าแอปพลิเคชันบนมือถือ มีหลากหลายรูปแบบ หลายแอปพลิเคชันสามารถทำงานได้ใช้งานได้กับ smart phone และ tablel	117	192	85	3	3	400	4.04	0.78
4. ท่านทราบว่าแอปพลิเคชันบนมือถือเป็นนวัตกรรมที่สามารถเรียนรู้การใช้งานได้ไม่ยุ่งยาก ซับซ้อน	114	197	82	5	2	400	4.04	0.76
ขั้นสนใจ								
5. ท่านมีความสนใจที่จะทดลองใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ	120	197	77	4	2	400	4.07	0.76
6. ท่านพยายามหาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับแอปพลิเคชันบนมือถือ เพื่อให้เข้าใจมากยิ่งขึ้น	114	197	83	5	1	400	4.05	0.75
7. ท่านมีความสนใจในการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ	118	191	82	7	2	400	4.04	0.78
8. ท่านมีความสนใจที่จะเข้ารับการศึกษาเกี่ยวกับการใช้การแอปพลิเคชันบนมือถือ	107	207	80	4	2	400	4.03	0.74
9. ท่านพยายามหาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับแอปพลิเคชันบนมือถือ เพื่อช่วยแก้ปัญหาในการใช้และการเข้าถึงข้อมูลบนแอปพลิเคชันบนมือถือต่างๆ	120	198	75	3	4	400	4.07	0.78
ขั้นประเมินค่า								
10. ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันบนมือถือมีประโยชน์ต่อท่าน	125	204	67	2	2	400	4.12	0.73
11. ท่านคิดว่า ท่านสามารถใช้แอปพลิเคชันบนมือถือได้เป็นอย่างดี	128	185	80	5	2	400	4.08	0.78
12. ท่านคิดว่าควรมีการนำแอปพลิเคชันบนมือถือมาใช้ในสาขา	132	200	63	3	2	400	4.14	0.74

13. ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันบนมือถือเป็นเรื่องง่าย	120	207	66	5	2	400	4.10	0.74
14. ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันบนมือถือเป็นเรื่องที่ไม่มี ความยุ่งยากซับซ้อน เพราะไม่ต้องใช้ทักษะ และความ เข้าใจมาก	117	209	69	4	1	400	4.09	0.72
15. ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันบนมือถือไม่ทำให้ท่าน สับสนกับวิธีการใช้สารสนเทศบนเว็บแบบเดิม	120	203	72	3	2	400	4.09	0.74
16. ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันบนมือถือไม่ทำให้ท่าน สิ้นเปลืองเวลาในการใช้สื่อในรูปแบบอื่นๆ	111	212	71	4	2	400	4.07	0.73
ขั้นทดลองใช้								
17. ท่านไม่ต้องใช้เวลามากในการเรียนรู้เกี่ยวกับแอป พลิเคชันบนมือถือ	129	193	73	5	0	400	4.12	0.74
18. ท่านจะเลือกใช้แอปพลิเคชันบนมือถือในการรับ ข้อมูลมากกว่าสื่อรูปแบบอื่นๆ	120	194	77	8	1	400	4.06	0.77
ขั้นยอมรับ								
19. ท่านจะตั้งใจใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ ตามความ ต้องการของท่าน โดยไม่ถูกบังคับ	141	197	57	3	2	400	4.18	0.73
20. ท่านมีความต้องการที่จะพัฒนาแอปพลิเคชันบนมือ ถือ	129	207	53	10	1	400	4.13	0.75
21. ท่านคิดว่าจะใช้แอปพลิเคชันบนมือถือต่อไปเรื่อยๆ	157	209	31	3	0	400	4.30	0.64
22. ท่านจะใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ ถึงแม้ว่าท่านจะยัง ไม่ชำนาญใน การใช้	103	216	61	20	0	400	4.01	0.78
23. ถึงแม้ว่า ท่านจะพบปัญหาในการใช้แอปพลิเคชัน บนมือถือ แต่ท่านก็ยังคงใช้ต่อไป	109	203	82	5	1	400	4.04	0.74
24. ในอนาคตท่านมีความต้องการพัฒนาแอปพลิเคชัน บนมือถือ	118	196	82	4	0	400	4.07	0.73
25. ท่านจะแนะนำให้ผู้อื่นใช้ แอปพลิเคชันบนมือถือ	107	195	76	22	0	400	3.97	0.82
รวม	3,026	5,059	1,734	143	38	10,000	4.09	

ตอนที่ 3 ด้านความพึงพอใจในใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ

แบบสอบถาม	ระดับความคิดเห็น					รวม	ค่าเฉลี่ย	SD
	5	4	3	2	1			
1. ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันบนมือถือง่ายต่อการใช้งาน	165	199	36	0	0	400	4.32	0.63
2. แอปพลิเคชันบนมือถือนี้มีความเหมาะสมในการให้ข้อมูลในระดับใด	129	221	50	0	0	400	4.20	0.64
3. ท่านคิดว่ามีความสะดวกในการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ และสามารถเปิดทบทวนเมื่อใดก็ได้ตามที่ต้องการในระดับใด	134	205	60	1	0	400	4.18	0.68
4. อุปกรณ์การถ่ายถอดเนื้อหา ทั้ง Hardware และ Software ที่ใช้เปิดแอปพลิเคชันบนมือถือ มีความรวดเร็ว และสมบูรณ์ในระดับใด	112	195	90	3	0	400	4.03	0.73
5. จากการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ นี้ตอนนี้สามารถในแรงจูงใจให้อยากรับข้อมูลในระดับใด	131	187	79	3	0	400	4.12	0.74
6. ท่านมีความพึงพอใจในการเป็นผู้ชมผ่านแอปพลิเคชันบนมือถือในระดับใด	123	202	72	3	0	400	4.11	0.71
7. การใช้แอปพลิเคชันบนมือถือทำให้ท่านมีความสะดวกในการเข้าถึงข้อมูลในระดับใด	127	215	54	4	0	400	4.16	0.68
8. ท่านมีความพึงพอใจแอปพลิเคชันบนมือถือมากกว่าสื่ออื่นๆ ในระดับใด	145	183	66	4	2	400	4.16	0.77
9. ด้านกราฟิกท่านคิดแอปพลิเคชันบนมือถือนี้มีความสวยงามมากน้อยระดับใด	140	185	69	5	1	400	4.15	0.76
10. ด้านการได้ตอบท่านคิดว่าแอปพลิเคชันบนมือถือนี้มีความเหมาะสมมากน้อยระดับใด	143	182	66	7	2	400	4.14	0.79
รวม	1,349	1,974	642	30	5	4,000	4.16	

ภาคผนวก ค

แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคแอปพลิเคชันบนมือถือ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคแอปพลิเคชันบนมือถือ

คำชี้แจงและการพิทักษ์สิทธิของผู้ยินยอมให้ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันบนมือถือ ศึกษาการยอมรับและความพึงพอใจของผู้ใช้สารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตตรัง

1. แบบประเมินสื่อนี้ แบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ
ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ
ตอนที่ 2 แบบประเมินแอปพลิเคชันบนมือถือ
ตอนที่ 3 ความคิดเห็นข้อเสนอแนะ และปัญหา

ขอขอบคุณเป็นอย่างสูง ที่ท่านให้ความร่วมมือในการให้ข้อมูลครั้งนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ

คำชี้แจง กรุณา ทำเครื่องหมาย ลงในช่อง และโปรดระบุรายละเอียดในช่อง อื่นๆ โปรดระบุ ตามสภาพความเป็นจริงของท่าน

1. ผู้เชี่ยวชาญด้าน

ตอนที่ 2 แบบประเมินแอปพลิเคชันบนมือถือ

คำชี้แจง โปรดศึกษาข้อความในแบบสอบถามตามสภาพความเป็นจริงว่า ท่าน มีความคิดเห็น หรือได้ปฏิบัติในเรื่องต่อไปนี้ มากน้อยเพียงไร แล้ว กรุณา ทำเครื่องหมาย ลงในช่องที่กำหนดค่าระดับการความคิดเห็น ซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ระดับดังนี้

- ระดับ 5 หมายถึง ท่านมีความคิดเห็นสอดคล้องอยู่ในระดับ มากที่สุด
- ระดับ 4 หมายถึง ท่านมีความคิดเห็นสอดคล้องอยู่ในระดับ มาก
- ระดับ 3 หมายถึง ท่านมีความคิดเห็นสอดคล้องอยู่ในระดับ ปานกลาง
- ระดับ 2 หมายถึง ท่านมีความคิดเห็นสอดคล้องอยู่ในระดับ น้อย
- ระดับ 1 หมายถึง ท่านมีความคิดเห็นสอดคล้องอยู่ในระดับ น้อยที่สุด

แบบสอบถาม	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. ด้านเนื้อหา					
1.1 ความถูกต้องของข้อมูล					
1.2 ความเหมาะสมในการลำดับข้อมูล					
1.3 ท่านคิดว่ามีความสะดวกในการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ					
1.4 ข้อมูลมีความสอดคล้องกับภาพประกอบ					
1.5 ข้อมูลมีความสอดคล้องกับสื่อมัลติมีเดียต่างๆ					
2. ด้านการออกแบบ					
2.1 ตัวอักษรและสี					
2.1.1 รูปแบบของตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอ					
2.1.2 ขนาดของตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอโดยรวม					
2.1.3 สีของตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอโดยรวม					
2.1.4 การจัดวางรูปแบบตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอโดยรวม					

แบบสอบถาม	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
2.2 ภาพ กราฟิก และสี					
2.2.1 ภาพโดยรวมมีความคมชัด ดูง่าย น่าสนใจ					
2.2.2 การใช้สีมีความเหมาะสม					
2.2.3 การใช้สีมีความกลมกลืน					
2.2.4 ขนาดของกราฟิกมีความเหมาะสม					
2.2.5 ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ					
2.3 เสียง และวิดีโอ					
2.3.1 คุณภาพของเสียงที่นำมาใช้ประกอบสื่อต่างๆ					
2.3.2 คุณภาพของวิดีโอที่นำมาใช้ประกอบสื่อต่างๆ					
3. ด้านการใช้งาน					
3.1 ใช้งานง่าย					
3.2 ความเร็วในการเข้าถึงข้อมูล					
3.3 UI มีความสอดคล้องสามารถทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง					
3.4 UI มีการตอบสนองในการใช้งานได้อย่างรวดเร็ว					
3.5 มีการโต้ตอบที่เหมาะสม					

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นข้อเสนอแนะ และปัญหา

คำชี้แจง กรุณาระบุความคิดเห็นข้อเสนอแนะ และปัญหา ตามสภาพความเป็นจริงของท่าน

1. ความคิดเห็นและ ข้อเสนอแนะต่อการนำแอปพลิเคชันบนมือถือ ใช้ในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตตรัง

.....

.....

.....

2. ปัญหาการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือของท่าน

.....

.....

.....

3. อื่นๆ

.....

.....

ขอขอบคุณที่ท่านให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามเป็นอย่างดี
คณะผู้วิจัย

ภาคผนวก ง

ผลประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคแอปพลิเคชันบนมือถือ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคแอฟฟลิเคชันบนมือถือ

คำชี้แจงและการพิทักษ์สิทธิของผู้ยินยอมให้ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแอฟฟลิเคชันบนมือถือ ศึกษาการยอมรับและความพึงพอใจของผู้ใช้สารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตตรัง

1. แบบประเมินสื่อนี้ แบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ
ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ
ตอนที่ 2 แบบประเมินแอฟฟลิเคชันบนมือถือ
ตอนที่ 3 ความคิดเห็นข้อเสนอแนะ และปัญหา

ขอขอบคุณเป็นอย่างสูง ที่ท่านให้ความร่วมมือในการให้ข้อมูลครั้งนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ

คำชี้แจง กรุณา ทำเครื่องหมาย ลงในช่อง และโปรดระบุรายละเอียดในช่อง อื่นๆ โปรดระบุ ตามสภาพความเป็นจริงของท่าน

1. ผู้เชี่ยวชาญด้าน สื่อ

ตอนที่ 2 แบบประเมินแอฟฟลิเคชันบนมือถือ

คำชี้แจง โปรดศึกษาข้อความในแบบสอบถามตามสภาพความเป็นจริงว่า ท่าน มีความคิดเห็น หรือได้ปฏิบัติตนในเรื่องต่อไปนี้ มากน้อยเพียงไร แล้ว กรุณา ทำเครื่องหมาย ลงในช่องที่กำหนดค่าระดับการความคิดเห็น ซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ระดับดังนี้

- ระดับ 5 หมายถึง ท่านมีความคิดเห็นสอดคล้องอยู่ในระดับ มากที่สุด
ระดับ 4 หมายถึง ท่านมีความคิดเห็นสอดคล้องอยู่ในระดับ มาก
ระดับ 3 หมายถึง ท่านมีความคิดเห็นสอดคล้องอยู่ในระดับ ปานกลาง
ระดับ 2 หมายถึง ท่านมีความคิดเห็นสอดคล้องอยู่ในระดับ น้อย
ระดับ 1 หมายถึง ท่านมีความคิดเห็นสอดคล้องอยู่ในระดับ น้อยที่สุด

แบบสอบถาม	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. ด้านเนื้อหา					
1.1 ความถูกต้องของข้อมูล	2	1	0	0	0
1.2 ความเหมาะสมในการลำดับข้อมูล	2	1	0	0	0
1.3 ท่านคิดว่ามีความสะดวกในการใช้แอฟฟลิเคชันบนมือถือ	1	2	0	0	0
1.4 ข้อมูลมีความสอดคล้องกับภาพประกอบ	1	2	0	0	0
1.5 ข้อมูลมีความสอดคล้องกับสื่อมัลติมีเดียต่างๆ	1	1	1	0	0
2. ด้านการออกแบบ					
2.1 ตัวอักษรและสี	3	0	0	0	0
2.1.1 รูปแบบของตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอ					
2.1.2 ขนาดของตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอโดยรวม	1	2	0	0	0
2.1.3 สีของตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอโดยรวม	3	0	0	0	0
2.1.4 การจัดวางรูปแบบตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอโดยรวม	1	2	0	0	0

แบบสอบถาม	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
2.2 ภาพ กราฟิก และสี					
2.2.1 ภาพโดยรวมมีความคมชัด ดูง่าย น่าสนใจ	3	0	0	0	0
2.2.2 การใช้สีมีความเหมาะสม	3	0	0	0	0
2.2.3 การใช้สีมีความกลมกลืน	3	0	0	0	0
2.2.4 ขนาดของกราฟิกมีความเหมาะสม	1	2	0	0	0
2.2.5 ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ	0	3	0	0	0
2.3 เสียง และวิดีโอ					
2.3.1 คุณภาพของเสียงที่นำมาใช้ประกอบสื่อต่างๆ	0	3	0	0	0
2.3.2 คุณภาพของวิดีโอที่นำมาใช้ประกอบสื่อต่างๆ	0	3	0	0	0
3. ด้านการใช้งาน					
3.1 ใช้งานง่าย	0	2	1	0	0
3.2 ความเร็วในการเข้าถึงข้อมูล	0	2	1	0	0
3.3 UI มีความสอดคล้องสามารถทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง	3	0	0	0	0
3.4 UI มีการตอบสนองในการใช้งานได้อย่างรวดเร็ว	3	0	0	0	0
3.5 มีการโต้ตอบที่เหมาะสม	3	0	0	0	0

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นข้อเสนอแนะ และปัญหา

คำชี้แจง กรุณาระบุความคิดเห็นข้อเสนอแนะ และปัญหา ตามสภาพความเป็นจริงของท่าน

1. ความคิดเห็นและ ข้อเสนอแนะต่อการนำแอปพลิเคชันบนมือถือ ใช้ในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตตรัง

อุปกรณ์ยังมีราคาสูง

2. ปัญหาการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือของท่าน

ควรมีคู่มือมือการใช้หรือปุ่ม Help

3. อื่นๆ

.....

ขอขอบคุณที่ท่านให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามเป็นอย่างดี
 คณะผู้วิจัย