

## สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ.....	(1)
บทคัดย่อภาษาไทย.....	(2)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	(4)
สารบัญ.....	(5)
สารบัญตาราง.....	(7)
สารบัญภาพ.....	(8)
<b>บทที่ 1 บทนำ</b> .....	1
ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	3
ขอบเขตการวิจัย.....	3
คำจำกัดความที่ใช้ในงานวิจัย.....	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
<b>บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง</b>	6
แนวความคิดเกี่ยวกับโลกเสมือนจริง.....	6
แนวความคิดเกี่ยวกับกลุ่มวิสาหกิจชุมชน.....	8
แนวความคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจของลูกค้า.....	9
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	11
กรอบแนวความคิดของการวิจัย.....	13
<b>บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย</b>	14
ประชากรและการสุ่มตัวอย่าง.....	14
วิธีการดำเนินการวิจัย.....	14
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	14
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	15
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	15
วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	17
การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้.....	17
<b>บทที่ 4 ผลการวิจัย</b>	19
ปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	19
การหาค่าประสิทธิภาพของสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริง.....	21
ความพึงพอใจของลูกค้าที่มีต่อสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR).....	22

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	24
สรุปผลการวิจัย.....	24
อภิปรายผล.....	25
ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้.....	26
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป.....	26
บรรณานุกรม.....	27
ภาคผนวก.....	30
ภาคผนวก ก คู่มือการใช้งาน Aurasma Khitchakut Honey Bee....	31
ภาคผนวก ข แบบสอบถาม.....	54
ภาคผนวก ค แบบทดสอบการใช้งานสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริง.....	58

## สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
3.1	ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) รายด้าน.....	16
4.1	ปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	19
4.2	ความพึงพอใจของลูกค้าที่มีต่อสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) ด้านการใช้งานสื่อได้รับการพัฒนาประกอบด้วย 2 ด้าน คือ ด้านการใช้งานสื่อ และด้านการออกแบบสื่อ.....	22
4.3	ผลจากการทดสอบของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน.....	23

## สารบัญญภาพ

ภาพที่		หน้า
2.1	กรอบแนวความคิดของโครงการวิจัย.....	13



ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี