บทที่ 4
ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การประยุกต์ใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อของลูกค้า กรณีศึกษาวิสาหกิจชุมชนกลุ่มน้ำผึ้งคิชฌกูฏ จังหวัดจันทบุรี คณะผู้วิจัยได้มุ่งหมายที่จะศึกษาถึงความแตกต่างของปัจจัยส่วนบุคคลมีผลต่อการตัดสินใจซื้อของลูกค้า ความพึงพอใจของลูกค้าที่มีต่อสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงที่ได้รับการพัฒนามา และเปรียบเทียบประสิทธิภาพของสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริงที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อของลูกค้า กรณีศึกษาวิสาหกิจชุมชนกลุ่มน้ำผึ้งคิชฌกูฏ จังหวัดจันทบุรี

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการแปลความหมายของการวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

ปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 58 อายุอยู่ระหว่าง 31-40 ปี จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 25 อาชีพพนักงานบริษัทเอกชน จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 26 ส่วนใหญ่มีรายได้เฉลี่ยของครอบครัวต่อเดือนต่ำกว่า 30,000 บาท จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 31 ระดับการศึกษาส่วนใหญ่สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี มีผู้ตอบเป็นจำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ 52 โดยมีวัตถุประสงค์ในการเข้าใช้งานสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) มากที่สุด มีวัตถุประสงค์เพราะสนใจวิธีทำผลิตภัณฑ์ เป็นจำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 23 ความถี่ในการเข้าใช้งานสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) ส่วนใหญ่มีการเข้าใช้งานทุกครึ่งเดือน มีผู้ตอบเป็นจำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 25 รายละเอียดดังตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 ปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม

ปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม	จำนวน (n=100)	ร้อยละ
1. เพศ		
-ชาย	42	42
-หญิง	58	58
2. อายุ		
-20 ปีหรือต่ำกว่า	15	15
-21-30 ปี	21	21
-31-40 ปี	25	25
-41-50 ปี	18	18
-51-60 ปี	13	13
-มากกว่า 60 ปี	8	8

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

ปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม	จำนวน (n=100)	ร้อยละ
3. อาชีพ		
-นักเรียน นักศึกษา	16	16
-เจ้าของกิจการ	5	5
-รับราชการ	19	19
-พนักงานรัฐวิสาหกิจ	17	17
-พนักงานบริษัทเอกชน	26	26
-แม่บ้าน/ว่างงาน	17	17
-อื่น ๆ (โปรดระบุ)	-	-
4. รายได้เฉลี่ยของครอบครัวต่อเดือน		
-น้อยกว่า 30,000 บาท	31	31
-30,001 – 40,000 บาท	22	22
-40,001 – 50,000 บาท	14	14
-50,001 – 60,000 บาท	19	19
-60,001 – 70,000 บาท	12	12
-มากกว่า 70,000 บาทขึ้นไป	2	2
5. ระดับการศึกษา		
-ต่ำกว่าปริญญาตรี	40	40
-ปริญญาตรี	52	52
-สูงกว่าปริญญาตรี	8	8
6. วัตถุประสงค์ในการเข้าใช้งานสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR)		
-อยากทดลองใช้สื่อเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR)	19	19
-ได้รับการแนะนำจากเพื่อน/คนรู้จัก/นักศึกษา	17	17
-ร้านวิสาหกิจชุมชนกลุ่มน้ำผึ้งคิชฌกูฏแนะนำ	8	8
-โปรโมชั่นน่าสนใจ	12	12
-อยากรู้ราคาสินค้า	16	16
-สนใจวิธีทำผลิตภัณฑ์	23	23
-อยากไปดูสถานที่-แหล่งผลิตจริง	5	5
7. ความถี่ในการเข้าใช้งานสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR)		
-ทุกครึ่งเดือน	25	25
-ทุกเดือน	19	19
-1-2 เดือนต่อครั้ง	22	22
-3-4 เดือนต่อครั้ง	13	13
-นานกว่า 4 เดือนต่อครั้ง	21	21

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

การหาค่าประสิทธิภาพของสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริง

ผลจากการทดสอบของกลุ่มตัวอย่างที่มีจำนวน 30 คน ด้วยชุดแบบทดสอบที่มีคำถาม 15 ข้อ ให้น้ำหนักข้อละ 5 คะแนน โดยเกณฑ์การตัดสินผ่าน คือร้อยละ 50 ดังนั้น ถ้าผู้ทำการทดสอบจะผ่านได้ต้องมีคะแนนสอบเกินว่า 35 คะแนน หรือมีคะแนนรวมเกินร้อยละ 50 ขึ้นไป

จากแบบทดสอบข้อที่ 1 พบว่ามีผู้ตอบถูกจำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 80 ข้อที่ 2 มีผู้ตอบถูกจำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 70 ข้อที่ 3 มีผู้ตอบถูกจำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 43.33 ข้อที่ 4 มีผู้ตอบถูกจำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 70 ข้อที่ 5 มีผู้ตอบถูกจำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 93.33 ข้อที่ 6 มีผู้ตอบถูกจำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 83.33 ข้อที่ 7 มีผู้ตอบถูกจำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 50 ข้อที่ 8 มีผู้ตอบถูกจำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 83.33 ข้อที่ 9 มีผู้ตอบถูกจำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 80 ข้อที่ 10 มีผู้ตอบถูกจำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 83.33 ข้อที่ 11 มีผู้ตอบถูกจำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 80 ข้อที่ 12 มีผู้ตอบถูกจำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 50 ข้อที่ 13 มีผู้ตอบถูกจำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 76.67 ข้อที่ 14 มีผู้ตอบถูกจำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 73.33 และข้อที่ 15 มีผู้ตอบถูกจำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 76.67 โดยผู้ที่ผ่านในแต่ละข้อมีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละได้ 72.89

แต่เมื่อรวมคะแนนทั้งหมดแล้ว มีผู้สอบผ่าน 24 คนจากผู้เรียนทั้งหมด 30 คน มีคะแนนรวมของผู้สอบผ่านชุดการสอนคิดเป็นร้อยละ 79.72

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลประสิทธิภาพของแบบทดสอบ คือ 72.89/79.72 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ได้กำหนดไว้คือ 60/60 ดังตารางที่ 4.2

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ตารางที่ 4.2 ผลจากการทดสอบของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน

คนที่	ข้อสอบ 15 ข้อ คะแนนเต็ม ข้อละ 5 คะแนน เกณฑ์การผ่าน คือ ร้อยละ 50															คะแนนรวม75คะแนน	
	ข้อ1	ข้อ2	ข้อ3	ข้อ4	ข้อ5	ข้อ6	ข้อ7	ข้อ8	ข้อ9	ข้อ10	ข้อ11	ข้อ12	ข้อ13	ข้อ14	ข้อ15	รวม	ร้อยละ
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75.00	100.00
2	5	0	0	0	5	5	5	0	0	5	0	0	0	5	5	35.00	46.67
3	0	0	0	5	5	0	0	5	5	0	5	0	0	5	5	35.00	46.67
4	5	5	5	5	0	0	0	0	5	5	5	0	5	0	0	40.00	53.33
5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	70.00	93.33
6	0	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	5	5	60.00	80.00
7	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	70.00	93.33
8	5	0	5	5	5	5	0	5	0	0	5	5	5	5	5	55.00	73.33
9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	0	60.00	80.00
10	5	0	0	0	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	55.00	73.33
11	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	5	0	5	5	5	60.00	80.00
12	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	70.00	93.33
13	5	5	0	0	5	5	5	5	5	5	0	0	5	0	0	45.00	60.00
14	0	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	5	5	60.00	80.00
15	5	5	0	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	65.00	86.67
16	5	0	0	0	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	55.00	73.33
17	5	5	0	5	0	0	0	0	5	5	5	0	5	0	0	35.00	46.67
18	0	0	0	5	5	0	0	5	5	0	5	0	0	5	5	35.00	46.67
19	5	5	0	0	5	5	5	5	5	5	0	0	5	0	0	45.00	60.00
20	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	0	60.00	80.00
21	5	0	0	0	5	5	0	0	0	5	0	0	0	5	5	30.00	40.00
22	5	5	0	0	5	5	5	5	5	5	0	0	5	0	0	45.00	60.00
23	0	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	65.00	86.67
24	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	70.00	93.33
25	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	0	5	65.00	86.67
26	5	0	0	0	5	5	5	0	0	5	0	0	0	5	5	35.00	46.67
27	5	5	0	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	65.00	86.67
28	5	5	0	5	5	0	5	5	5	0	5	5	5	5	5	60.00	80.00
29	5	0	5	5	5	5	5	5	0	0	5	0	5	5	5	55.00	73.33
30	0	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	65.00	86.67
รวม	120	105	65	105	140	125	75	125	120	125	120	75	115	110	115	1,640.00	1,913.33
ร้อยละ	80.00	70.00	43.33	70.00	93.33	83.33	50.00	83.33	80.00	83.33	80.00	50.00	76.67	73.33	76.67	72.89	79.72
คนผ่าน	24	21	13	21	28	25	15	25	24	25	24	15	23	22	23		
ร้อยละของผู้ผ่านแต่ละข้อเฉลี่ย = 72.89%																	
ประสิทธิภาพที่วัดได้จากแบบสอบถาม 72.89/79.72																	

ความพึงพอใจของลูกค้าที่มีต่อสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR)

ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจต่อสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) โดยรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย 3.90 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .72 สามารถแยกออกมาเป็นรายด้านได้ดังนี้

ด้านการใช้งานสื่อโดยรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย 3.82 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .70 เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจ ด้านการใช้งานสื่ออยู่ในระดับมากทุกข้อ โดยเรียงตามลำดับดังนี้ ในเรื่องสื่อที่พัฒนามานี้ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อของลูกค้า เป็นอันดับแรก ค่าเฉลี่ย 3.98 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .60 รองลงมาคือ เรื่องเนื้อหากับเวลาที่ใช้ในการศึกษาสื่อมีความเหมาะสม เป็นอันดับ 2 ค่าเฉลี่ย 3.97 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .80 เรื่องวีดิโอมีการบรรยายได้ชัดเจน เป็นอันดับ 3 ค่าเฉลี่ย 3.95 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .77 เรื่องสื่อที่พัฒนามีความสวยงามและเข้าใจง่าย เป็นอันดับ 4 ค่าเฉลี่ย 3.70 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .59 เรื่องสื่อที่พัฒนามานี้ทำให้สินค้ามีความน่าสนใจเพิ่มขึ้น เป็นอันดับ 5 ค่าเฉลี่ย 3.66 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .64 และเรื่องรูปภาพประกอบสอดคล้องกับสื่อ เป็นอันดับสุดท้าย ค่าเฉลี่ย 3.63 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .80

ด้านการออกแบบสื่อ โดยรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย 3.99 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .73 เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจ ด้านการออกแบบสื่ออยู่ในระดับมากทุกข้อ โดยเรียงตามลำดับดังนี้ ในเรื่องสื่อแสดงวิธีการและขั้นตอนได้ชัดเจน เป็นอันดับแรก ค่าเฉลี่ย 4.08 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .69 รองลงมาคือ เรื่องโปรแกรมติดตั้งง่ายเป็นมิตรกับผู้ใช้งาน เป็นอันดับ 2 ค่าเฉลี่ย 4.02 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .64 เรื่องสีสรรสวยงาม ภาพคมชัด เป็นอันดับ 3 ค่าเฉลี่ย 4.01 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .75 เรื่องสื่อที่พัฒนามานี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับสินค้าอื่น ๆ ได้ เป็นอันดับ 4 ค่าเฉลี่ย 3.94 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .83 และองค์ประกอบและการจัดวางหน้าจอมีความเหมาะสม เป็นอันดับสุดท้าย ค่าเฉลี่ย 3.88 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .76

ตารางที่ 4.3 ความพึงพอใจของลูกค้าที่มีต่อสื่อเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) ด้านการใช้งานสื่อได้รับการพัฒนาประกอบด้วย 2 ด้าน คือ ด้านการใช้งานสื่อ และด้านการออกแบบสื่อ

รายการ	$\overline{X}$	S.D.	ระดับ	อันดับที่
1. ด้านการใช้งานสื่อ				
1.1 สื่อที่พัฒนามีความสวยงามและเข้าใจง่าย	3.70	0.59	มาก	4
1.2 รูปภาพประกอบสอดคล้องกับสื่อ	3.63	0.80	มาก	6
1.3 วีดิโอมีการบรรยายได้ชัดเจน	3.95	0.77	มาก	3
1.4 เนื้อหากับเวลาที่ใช้ในการศึกษาสื่อมีความเหมาะสม	3.97	0.80	มาก	2
1.5 สื่อที่พัฒนามานี้ทำให้สินค้ามีความน่าสนใจเพิ่มขึ้น	3.66	0.64	มาก	5
1.6 สื่อที่พัฒนามานี้ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อของลูกค้า	3.98	0.60	มาก	1
ค่าเฉลี่ยรวม	3.82	0.70	มาก	-
2. ด้านการออกแบบสื่อ				
2.1 องค์ประกอบและการจัดวางหน้าจอมีความเหมาะสม	3.88	0.76	มาก	5
2.2 สีสรรสวยงาม ภาพคมชัด	4.01	0.75	มาก	3
2.3 สื่อแสดงวิธีการและขั้นตอนได้ชัดเจน	4.08	0.69	มาก	1
2.4 โปรแกรมติดตั้งง่ายเป็นมิตรกับผู้ใช้งาน	4.02	0.64	มาก	2
2.5 สื่อที่พัฒนามานี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับสินค้าอื่น ๆ ได้	3.94	0.83	มาก	4
ค่าเฉลี่ยรวม	3.99	0.73	มาก	-
ค่าเฉลี่ยรวมทุกด้าน	3.90	0.72	มาก	-

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี