

การศึกษาการใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือของนักเรียนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

ยุพาวดี ฐานชั้นแก้ว¹

บทคัดย่อ

การศึกษาการใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือของนักเรียนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ พฤติกรรมในการใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือและความต้องการในการใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ การวิจัยครั้งนี้เป็นวิจัยเชิงสำรวจ โดยใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนโรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย จำนวน 370 ตัวอย่าง ที่ใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากความพึงพอใจในการใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือพบว่า พึงพอใจต่อแอปพลิเคชันที่สามารถใช้งานได้ทุกที่ ทุกเวลา อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 4.57 พฤติกรรมในการใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ พบว่าผู้ใช้ส่วนใหญ่ใช้งานมากกว่า 5 ชั่วโมง จำนวน 263 คน คิดเป็นร้อยละ 71.08 ค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยต่อเดือน ต่ำกว่า 200 บาท จำนวน 238 คน คิดเป็นร้อยละ 64.32 ใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือยี่ห้อ Samsung จำนวน 186 คน คิดเป็นร้อยละ 50.27 ใช้งานระบบปฏิบัติการ Android OS จำนวน 189 คน คิดเป็นร้อยละ 51.08 ความต้องการในการใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ พบว่าผู้ใช้งานส่วนใหญ่ต้องการใช้งานการสนทนาและถ่ายรูป จำนวน 370 คน คิดเป็นร้อยละ 17.31

คำสำคัญ: แอปพลิเคชัน โทรศัพท์มือถือ

THE STUDY OF MOBILE APPLICATIONS USAGE OF THE STUDENT IN AYUTTHAYA PROVINCE

Yupawadee Thankunkaew¹**ABSTRACT**

The study of mobile applications usage of the student in Ayutthaya province. Aims to study the satisfaction on mobile applications. Behavior to use applications on mobile and needs to use applications on mobile. This research is a survey research. The sample group consisted of 370 students of students of Ayutthaya Witthayalai School usage mobile applications.

Data Analysis Results of from satisfied to use applications on mobile. Found that the satisfaction with an application that can be used anywhere, anytime, at the level most. With a mean of 4.57. Behavior of use Apple applications on mobile. Found that the most users work more than 5 hours on 263 people, 71.08 percent. The average per month cost less than 200 baht 238 persons, 64.32 percent. Use applications on the mobile Samsung brand 186 persons, 50.27 percent. System Android OS work 189 persons, 51.08 percent. The demand for use applications on the mobile. Found that the most users want to the conversation and take photos of 370 persons, 17.31 percent.

Keywords: Applications, Mobile

บทนำ

ในปัจจุบันเทคโนโลยีทางด้านโทรศัพท์มือถือได้เข้ามามีบทบาทในการดำเนินชีวิตมากขึ้น เพราะความต้องการด้านต่างๆ และพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปของคนในยุคปัจจุบัน จึงทำให้โทรศัพท์มือถือถูกพัฒนารูปแบบและคุณสมบัติต่างๆ ให้เหมาะสมกับยุคสมัย เพราะนอกจากโทรศัพท์มือถือจะใช้สำหรับสนทนา ส่งข้อความ (SMS) ส่งรูปภาพ (MMS) และยังสามารถทำการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือด้วย ผลการสำรวจพบว่าวัยรุ่นไทยมีโทรศัพท์มือถือเป็นของตัวเองมาก เป็นอันดับ 1 ของภูมิภาค ซึ่งมีอัตราเฉลี่ยการพูดคุยโทรศัพท์อยู่ที่ 1.7 ชั่วโมงต่อวัน ขณะที่อัตราเฉลี่ยของภูมิภาคอยู่ที่ประมาณ 49 นาทีต่อวัน นอกจากนี้ยังพบว่า วัยรุ่นไทย ยังเป็นที่ต้องการใช้บริการต่างๆ จากมือถือ เป็นอันดับต้นๆ ของภูมิภาคเอเชีย โดย 67% ใช้มือถือไปกับการฟังเพลง สูงกว่าค่าเฉลี่ยของภูมิภาค ซึ่งอยู่ที่ ประมาณ 51% ขณะที่อีก 47% ใช้ไปกับการฟังวิทยุสูงกว่าค่าเฉลี่ยของภูมิภาค ซึ่งอยู่ที่ 23% ใช้มือถือในการ ถ่ายรูป 65% สูงกว่าค่าเฉลี่ยภูมิภาคซึ่งอยู่ที่ 47% และ 1 ใน 3 ใช้ไปกับการบันทึกวิดีโอ 32% สูงกว่าค่าเฉลี่ย ภูมิภาคซึ่งอยู่ที่ 21% (ธนชพร จินตามณีโรจน์ และ ปรียานุช อภิบุญโยภาส 2555) วรวิสุทธิ์ ภิญโญยาง (2555) กล่าวว่า กระแสสมาร์ตโฟนที่เกิด ขึ้น 2-3 ปี ที่ผ่านมา นอกจากจะเปลี่ยนแปลงเรื่องตัวเครื่อง โทรศัพท์ที่ผู้ผลิตต่างนำเทคโนโลยีและ นวัตกรรมล่าสุดมาแข่งขัน อีกสิ่ง que เปลี่ยนแปลงชัดเจน คือ การเกิดขึ้นของ อุตสาหกรรมแอปพลิเคชัน สถิติจาก Asymco พบว่าการดาวน์โหลดแอปพลิเคชันมีกว่า 30 ล้านครั้งในแต่ละวัน จึงกล่าวได้ว่า ปัจจุบัน แอปพลิเคชันเป็นสินค้าดิจิทัลที่ได้รับความนิยมมากที่สุด บริษัทวิจัย Canalys ได้ประเมิน ว่า ภายในสิ้นปี 2555 มูลค่าตลาดแอปพลิเคชันสูงถึง 17,000 ล้านดอลลาร์ และจะพุ่งทะลุ 37,000 ล้านดอลลาร์ ภายในปี 2558

เมื่อโทรศัพท์มือถือมีประสิทธิภาพมากขึ้น พฤติกรรมการใช้งานของผู้บริโภคย่อมมีการเปลี่ยนแปลงไปตามค่านิยม วิวัฒนาการและยุคสมัย เพื่อให้สอดคล้องต่อความต้องการของผู้บริโภคในการใช้งานแอปพลิเคชันที่มีมากมาย ดังนั้นผู้จัดทำ จึงต้องการศึกษาความพึงพอใจ พฤติกรรมและความต้องการในการใช้งานแอปพลิเคชันบนมือถือที่เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาของจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ซึ่งผลจากการวิจัยครั้งนี้ อาจใช้เป็นแนวทางสำหรับการพัฒนาแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ ให้ตรงกับความต้องการของผู้บริโภคให้มากขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ
2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมในการใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ
3. เพื่อศึกษาความต้องการในการใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยครั้งนี้ได้ศึกษาการใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ ของนักเรียนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา โดยมีขอบเขตของประชากรและกลุ่มตัวอย่างของการวิจัยดังนี้

1.1 ประชากรของการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาของโรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย ในอำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยาอยุธยา จำนวน 4,946 คน จากข้อมูลสารสนเทศของโรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย ประจำปีเดือน พฤษภาคม 2557

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาของโรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย ในอำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ที่ใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ โดยคำนวณตามสูตร ทาโร่ ยามาเน่ ณ ระดับความคลาดเคลื่อน 0.05 ได้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 370 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ได้ศึกษาเชิงสำรวจ โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อศึกษาความพึงพอใจในการใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือของนักเรียนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ซึ่งประกอบด้วย 4 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล

เป็นแบบสอบถามข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคลของนักเรียน ซึ่งเป็นคำถามปลายปิด เพื่อทราบเกี่ยวกับ เพศ อายุ ระดับการศึกษาและรายได้ต่อเดือน

ตอนที่ 2 พฤติกรรมในการใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ

เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมในการใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบสอบถามปลายปิด เพื่อให้ทราบเกี่ยวกับ ชั่วโมงในการใช้งาน ค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ย ยี่ห้อโทรศัพท์มือถือและระบบปฏิบัติการที่ใช้

ตอนที่ 3 ความพึงพอใจในการใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ

เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจในการใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบสอบถามปลายปิด เพื่อให้ทราบเกี่ยวกับความพึงพอใจในการใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือของกลุ่มตัวอย่าง ลักษณะของแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่าตามแบบของลิเคิร์ต (Likert Scales) แบ่ง ออกเป็น 5 ระดับ โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

5 หมายถึง ระดับความพึงพอใจมากที่สุด

4 หมายถึง ระดับความพึงพอใจมาก

3 หมายถึง ระดับความพึงพอใจปานกลาง

2 หมายถึง ระดับความพึงพอใจน้อย

1 หมายถึง ระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด

ตอนที่ 4 ความต้องการในการใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ

เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความต้องการในการใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือของกลุ่มตัวอย่าง โดยสามารถเลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ และผู้ตอบแบบสอบถามสามารถแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลครั้งนี้ กำหนดวิธีการคัดเลือกตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) โดยเลือกเจาะจงนักเรียนจากโรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย

ขั้นตอนที่ 2 ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental sampling) โดยจะทำการเก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่างนักเรียนจากโรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย ซึ่งจะใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 370 คน

ขั้นตอนที่ 3 ตรวจสอบความสมบูรณ์และความเรียบร้อยของแบบสอบถามแต่ละฉบับ ก่อนนำแบบสอบถามมาทำการวิเคราะห์ข้อมูล

ขั้นตอนที่ 4 จากนั้นจึงนำแบบสอบถามมาบันทึกข้อมูลและประมวลผล

4. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลครั้งนี้ ได้ใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่

4.1 การคำนวณร้อยละ

$$\text{ร้อยละ} = \frac{n \times 100}{N}$$

n = จำนวนข้อมูลที่ได้จากการสุ่มตัวอย่าง

N = จำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด

4.2 ค่าเฉลี่ย

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

โดย \bar{x} คือ ค่าเฉลี่ย

x คือ คะแนนแต่ละจำนวน

$\sum x$ คือ ผลรวมคะแนน

n คือ จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

5.3 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

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

S.D. = ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

X = คะแนนในแต่ละจำนวน

N = จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

ผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเรื่อง การศึกษาการใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ ของนักเรียนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ผู้วิจัยได้ใช้แบบสอบถามที่เก็บรวบรวมได้จำนวน 370 ตัวอย่าง มาทำการวิเคราะห์ โดยได้แบ่งผลการวิจัยออกเป็น 5 ตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล

1. เพศ พบว่าผู้ใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ เป็นเพศหญิงมากที่สุด จำนวน 213 คน คิดเป็นร้อยละ 57.57 รองลงมาเป็นเพศชาย จำนวน 157 คน คิดเป็นร้อยละ 42.43
2. อายุ พบว่าผู้ใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ ส่วนใหญ่อยู่ในช่วงอายุ 16 – 18 ปีจำนวน 234 คน คิดเป็นร้อยละ 63.24 รองลงมาคือช่วงอายุ 13 – 15 ปี จำนวน 136 คน คิดเป็นร้อยละ 36.76 ช่วงอายุต่ำกว่า 13 ปีและ 18 ปีขึ้นไป จำนวน 0 คน คิดเป็นร้อยละ 0
3. ระดับการศึกษา พบว่าผู้ใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ ส่วนใหญ่ศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 234 คน คิดเป็นร้อยละ 63.24 รองลงมาคือระดับมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 136 คน คิดเป็นร้อยละ 36.76 และระดับต่ำกว่ามัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 0 คน คิดเป็นร้อยละ 0
4. รายได้ต่อเดือน พบว่าผู้ใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ ส่วนใหญ่รายได้อยู่ในช่วง 3,000 – 5,000 บาท จำนวน 204 คน คิดเป็นร้อยละ 55.14 รองลงมาคือช่วง ต่ำกว่า 3,000 บาท จำนวน 156 คน คิดเป็นร้อยละ 42.16 ช่วง 5,001 – 8,000 บาท จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 1.89 และช่วง 8,000 บาทขึ้นไป จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 0.81

ตอนที่ 2 พฤติกรรมในการใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ

1. ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมในการใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ โดยจำแนกตาม การใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ พบว่าผู้ใช้ส่วนใหญ่เคยใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ จำนวน 370 คน คิดเป็นร้อยละ 100 และ ไม่เคยใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ จำนวน 0 คน คิดเป็นร้อยละ 0
2. ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมในการใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ โดยจำแนกตาม ชั่วโมงการใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ โดยเฉลี่ยใน 1 วัน พบว่าผู้ใช้ส่วนใหญ่ใช้งานมากกว่า 5 ชั่วโมง จำนวน 263 คน คิดเป็นร้อยละ 71.08 รองลงมาคือใช้งาน 3-5 ชั่วโมง จำนวน 98 คน คิดเป็นร้อยละ 26.49 ใช้งาน 1-3 ชั่วโมง จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 2.43 และใช้นานน้อยกว่า 1 ชั่วโมง จำนวน 0 คน คิดเป็นร้อยละ 0
3. ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมในการใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ โดยจำแนกตาม ค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยต่อเดือนในการใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ พบว่าผู้ใช้ส่วนใหญ่มีค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยต่อเดือนต่ำกว่า 200 บาท จำนวน 238 คน คิดเป็นร้อยละ 64.32 รองลงมาคือค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยต่อเดือน 200 – 500 บาท จำนวน 127 คน คิดเป็นร้อยละ 34.32 ค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยต่อเดือน 501 – 1,000 บาท จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 1.36 และ ค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยต่อเดือน 1,000 บาท ขึ้นไป จำนวน 0 คน คิดเป็นร้อยละ 0
4. ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมในการใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ โดยจำแนกตาม ยี่ห้อโทรศัพท์มือถือที่ใช้งาน พบว่าผู้ใช้ส่วนใหญ่ใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือยี่ห้อ Samsung จำนวน 186 คน คิดเป็นร้อยละ 50.27 รองลงมาคือยี่ห้อ iPhone จำนวน 156 คน คิดเป็นร้อยละ 42.17 ยี่ห้อ Nokia จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 3.51 ยี่ห้อ BlackBerry จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 1.89 ยี่ห้อ Sony Ericson และยี่ห้ออื่นๆ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 0.81 และยี่ห้อ LG จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.54
5. ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมในการใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ โดยจำแนกตามระบบปฏิบัติการใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ พบว่าผู้ใช้ส่วนใหญ่ใช้งานระบบปฏิบัติการ Android OS จำนวน 189 คน คิดเป็นร้อยละ 51.08 รองลงมาคือระบบปฏิบัติการ ios (iPhone OS) จำนวน 156 คน คิดเป็นร้อยละ 42.17 ระบบปฏิบัติการ Windows Mobile จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 3.51 ระบบปฏิบัติการ

BlackBerry OS จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 1.89 ระบบปฏิบัติการ WEB OS (Palm) และระบบปฏิบัติการอื่นๆ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 0.81 และระบบปฏิบัติการ Symbian OS จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.54

ตอนที่ 3 ความพึงพอใจในการใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ

ความพึงพอใจในการใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ	X	S.D.	ระดับของค่าเฉลี่ย
1. แอปพลิเคชันที่สามารถใช้งานได้ทุกที่ ทุกเวลา	4.57	0.75	มากที่สุด
2. แอปพลิเคชันที่มีความสะดวกรวดเร็วในการเข้าใช้งาน	4.15	0.86	มาก
3. แอปพลิเคชันที่รองรับกับระบบปฏิบัติการที่ใช้	4.23	0.87	มาก
4. แอปพลิเคชันที่มีความเร็วในการโหลดข้อมูล	4.51	0.73	มากที่สุด
5. แอปพลิเคชันที่สามารถดาวน์โหลดและติดตั้งได้ด้วยตนเอง	4.52	0.58	มากที่สุด
6. แอปพลิเคชันที่มีกระบวนการใช้งานง่าย ไม่ยุ่งยากซับซ้อน	4.32	0.55	มาก
7. แอปพลิเคชันที่มีคำแนะนำการใช้งาน	3.69	0.81	มาก
8. แอปพลิเคชันที่ออกแบบได้อย่างสวยงามและดึงดูดผู้ใช้งาน	4.39	0.63	มาก
9. คุณพอใจที่จะใช้งานแอปพลิเคชันที่มีค่าใช้จ่าย	2.15	0.96	น้อย
10. แอปพลิเคชันที่คุณใช้มีความเหมาะสมของค่าใช้จ่าย	4.19	0.82	มาก

ตอนที่ 4 ความต้องการในการใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ

ข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการในการใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ พบว่าผู้ใช้งานส่วนใหญ่ต้องการใช้งานการสนทนาและถ่ายรูป จำนวน 370 คน คิดเป็นร้อยละ 17.31 รองลงมาต้องการใช้งานตกแต่งรูปภาพ จำนวน 327 คน คิดเป็นร้อยละ 15.29 ลำดับที่ 4 ต้องการใช้เล่นเกมส์ จำนวน 325 คน คิดเป็นร้อยละ 15.20 ลำดับที่ 5 ต้องการฟังเพลง จำนวน 264 คน คิดเป็นร้อยละ 12.35 ลำดับที่ 6 ต้องการใช้ถ่ายวิดีโอ จำนวน 245 คน คิดเป็นร้อยละ 11.46 ลำดับที่ 7 ต้องการรับข้อมูลข่าวสารใหม่ๆ จำนวน 176 คน คิดเป็นร้อยละ 8.23 ลำดับที่ 8 ต้องการใช้ซื้อสินค้า จำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 1.78 ลำดับที่ 9 ต้องการใช้ติดต่อสื่อสาร, e-mail จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 1.08 และลำดับที่ 10 ต้องการใช้งานอื่นๆ จำนวน 0 คน คิดเป็นร้อยละ 0

ตอนที่ 5 ผลการทดสอบสมมติฐาน

ผู้จัดทำได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน นักเรียนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาที่มีเพศต่างกัน มีผลต่อความต้องการในการใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือที่ไม่แตกต่างกัน ณ ระดับนัยสำคัญ 0.05 หรือที่ความเชื่อมั่น ร้อยละ 95 แทนค่าจากสมมติฐานทางสถิติ

H_0 : เพศที่ต่างกันมีผลต่อความต้องการในการใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือที่ไม่แตกต่างกัน

H_1 : เพศที่ต่างกันมีผลต่อความต้องการในการใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือที่แตกต่างกัน

ความต้องการในการใช้งาน แอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ	เพศ			
	ชาย		หญิง	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
ติดต่อสื่อสาร, e-mail	9	0.96	14	1.17
รับข้อมูลข่าวสารใหม่ๆ	75	7.97	101	8.43
สนทนา	157	16.68	213	17.78
เล่นเกมส์	157	16.68	168	14.02
ซื้อสินค้า	9	0.96	29	2.42
ฟังเพลง	117	12.43	147	12.27
ถ่ายรูป	157	16.68	213	17.78
ตกแต่งรูปภาพ	146	15.52	182	15.19
ถ่ายวิดีโอ	114	12.11	131	10.93
อื่นๆ	0	0.00	0	0.00

df 16

t Stat -0.854674435

P(T<=t) two-tail 0.405347452

t Critical two-tail 2.119905299

จากผลการทดสอบสมมติฐาน แบบ t-Test โดยใช้ Two-Sample Assuming Equal Variances พบว่า ค่า t Stat มีค่าน้อยกว่า ค่า t Critical (ไม่พิจารณาเครื่องหมาย) และค่า P(T<=t) มากกว่าระดับนัยสำคัญที่ตั้งไว้ 0.05 ดังนั้นจึงจะยอมรับสมมติฐาน H_0 และปฏิเสธสมมติฐาน H_1 หมายความว่า เพศที่ต่างกันมีผลต่อความต้องการในการใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือที่ไม่แตกต่างกัน

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยสามารถสรุปผลที่สำคัญตามวัตถุประสงค์การวิจัยได้ดังนี้

1. ผลของความพึงพอใจในการใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ

พบว่าผู้ใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือส่วนใหญ่พึงพอใจแอปพลิเคชันที่สามารถใช้งานได้ทุกที่ทุกเวลา อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 4.57 รองลงมาพึงพอใจแอปพลิเคชันที่สามารถดาวน์โหลดและติดตั้งได้ด้วยตนเอง อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 4.52 ลำดับที่ 3 พึงพอใจแอปพลิเคชันที่มีความเร็วในการโหลดข้อมูล อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 4.51 ลำดับที่ 4 พึงพอใจแอปพลิเคชันที่ออกแบบได้อย่างสวยงามและดึงดูดผู้ใช้งาน อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 4.39 ลำดับที่ 5 พึงพอใจแอปพลิเคชันที่มีกระบวนการใช้งานง่าย ไม่ยุ่งยากซับซ้อน อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 4.32 ลำดับที่ 6 พึงพอใจแอปพลิเคชันที่รองรับกับระบบปฏิบัติการที่ใช้งาน อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 4.23 ลำดับที่ 7 พึงพอใจแอปพลิเคชันที่ผู้ใช้มีความเหมาะสมของค่าใช้จ่าย อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 4.19 ลำดับที่ 8 พึงพอใจแอปพลิเคชันที่มีความสะดวกรวดเร็วในการเข้าใช้งาน อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 4.15 ลำดับที่ 9 พึงพอใจแอปพลิเคชันที่มี

คำแนะนำการใช้งาน อยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 3.69 และ ลำดับที่ 10 ฟังพอใจที่จะใช้งานแอปพลิเคชันที่มีค่าใช้จ่าย อยู่ในระดับน้อย โดยมีค่าเฉลี่ย 2.15

2. ผลของพฤติกรรมในการใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ

2.1 พบว่าผู้ใช้ส่วนใหญ่เคยใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ จำนวน 370 คน คิดเป็นร้อยละ 100 และ ไม่เคยใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ จำนวน 0 คน คิดเป็นร้อยละ 0

2.2 พบว่าผู้ใช้ส่วนใหญ่ใช้งานมากกว่า 5 ชั่วโมง จำนวน 263 คน คิดเป็นร้อยละ 71.08 รองลงมาคือใช้งาน 3-5 ชั่วโมง จำนวน 98 คน คิดเป็นร้อยละ 26.49 ใช้งาน 1-3 ชั่วโมง จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 2.43 และใช้งานน้อยกว่า 1 ชั่วโมง จำนวน 0 คน คิดเป็นร้อยละ 0

2.3 พบว่าผู้ใช้ส่วนใหญ่มีค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยต่อเดือน ต่ำกว่า 200 บาท จำนวน 238 คน คิดเป็นร้อยละ 64.32 รองลงมาคือค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยต่อเดือน 200 – 500 บาท จำนวน 127 คน คิดเป็นร้อยละ 34.32 ค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยต่อเดือน 501 – 1,000 บาท จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 1.36 และ ค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยต่อเดือน 1,000 บาท ขึ้นไป จำนวน 0 คน คิดเป็นร้อยละ 0

2.4 พบว่าผู้ใช้ส่วนใหญ่ใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือยี่ห้อ Samsung จำนวน 186 คน คิดเป็นร้อยละ 50.27 รองลงมาคือยี่ห้อ iPhone จำนวน 156 คน คิดเป็นร้อยละ 42.17 ยี่ห้อ Nokia จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 3.51 ยี่ห้อ BlackBerry จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 1.89 ยี่ห้อ Sony Ericson และยี่ห้ออื่นๆ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 0.81 และยี่ห้อ LG จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.54

2.5 พบว่าผู้ใช้ส่วนใหญ่ใช้งานระบบปฏิบัติการ Android OS จำนวน 189 คน คิดเป็นร้อยละ 51.08 รองลงมาคือระบบปฏิบัติการ ios (iPhone OS) จำนวน 156 คน คิดเป็นร้อยละ 42.17 ระบบปฏิบัติการ Windows Mobile จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 3.51 ระบบปฏิบัติการ BlackBerry OS จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 1.89 ระบบปฏิบัติการ WEB OS (Palm) และระบบปฏิบัติการอื่นๆ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 0.81 และระบบปฏิบัติการ Symbian OS จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.54

3. ผลของความต้องการในการใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ

พบว่าผู้ใช้งานส่วนใหญ่ต้องการใช้งานการสนทนาและถ่ายรูป จำนวน 370 คน คิดเป็นร้อยละ 17.31 รองลงมาต้องการใช้งานตกแต่งรูปภาพ จำนวน 327 คน คิดเป็นร้อยละ 15.29 ลำดับที่ 4 ต้องการใช้เล่นเกมส์ จำนวน 325 คน คิดเป็นร้อยละ 15.20 ลำดับที่ 5 ต้องการฟังเพลง จำนวน 264 คน คิดเป็นร้อยละ 12.35 ลำดับที่ 6 ต้องการใช้ถ่ายวิดีโอ จำนวน 245 คน คิดเป็นร้อยละ 11.46 ลำดับที่ 7 ต้องการใช้รับข้อมูลข่าวสารใหม่ๆ จำนวน 176 คน คิดเป็นร้อยละ 8.23 ลำดับที่ 8 ต้องการใช้ซื้อสินค้า จำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 1.78 ลำดับที่ 9 ต้องการใช้ติดต่อสื่อสาร, e-mail จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 1.08 และลำดับที่ 10 ต้องการใช้งานอื่นๆ จำนวน 0 คน คิดเป็นร้อยละ 0

4. ผลการทดสอบสมมติฐานนักเรียนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาที่มีเพศต่างกันมีผลต่อความต้องการในการใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือที่ไม่แตกต่างกัน ณ ระดับนัยสำคัญ 0.05 หรือที่ความเชื่อมั่น ร้อยละ 95 ซึ่งได้ผลที่ได้พบว่า เพศที่ต่างกันมีผลต่อความต้องการในการใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือที่ไม่แตกต่างกัน

ข้อเสนอแนะ

1. จากการวิจัยพบว่าค่าใช้จ่ายโดยเฉลี่ยต่อเดือนของนักเรียนในการใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือมีอย่างน้อย แต่มีความต้องการในการใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือหลายด้านโดยเฉพาะการสนทนาและการถ่ายรูป
2. ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเฉพาะการใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนของโรงเรียนอยุธยาวิทยาลัยเท่านั้น ในครั้งต่อไปควรทำการศึกษากับประชาชนทั่วไปจะทำให้ได้ผลการวิจัยที่เป็นประโยชน์ต่อไปในอนาคต
3. ควรมีการทำการวิจัยอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากความต้องการในการใช้งานแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือของบุคคลอาจมีการเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา

เอกสารอ้างอิง

- เจณิภา คงอิม. (2557). พฤติกรรมการใช้บริการอินเทอร์เน็ตของเยาวชน.[ออนไลน์]. เข้าถึงจาก: http://krookung.rc.ac.th/research/ABTRACT/ABSTRACT_Jenipa.pdf (วันที่ค้นข้อมูล: 20 พฤษภาคม 2557).
- ชาติชาย ลิขิตธนาคม. (2553). ทศนคติ พฤติกรรมและความพึงพอใจต่อการใช้ระบบอินเทอร์เน็ตของพนักงานธนาคารเพื่อการส่งออกและนำเข้าแห่งประเทศไทย สำนักงานใหญ่. สารนิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ สาขาการจัดการ. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ฐิติพร พรไพรินทร์. (2548). พฤติกรรมการใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ของวัยรุ่น เขตบางเขน. วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจ มหาบัณฑิต สาขาการตลาด, มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร.
- ธนะพร จินตามณีโรจน์ และปริญญช อภิบุญโยภาส. (2555). ปัจจัยที่มีผลต่อประเภทแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ ประเภทสมาร์ตโฟน ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจ ภาควิชาการจัดการ, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- พรมประภา พรมนิกร. (2557). พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่. [ออนไลน์]. เข้าถึงจาก: <http://library.kbu.ac.th/research/M.B.A/MBA46.php> (วันที่ค้นข้อมูล: 20 พฤษภาคม 2557).
- วราภรณ์ สามโกเศศ. (2547). ประวัติศาสตร์โทรศัพท์มือถือ. มติชนรายวัน. กันยายน หน้า 6.
- วรวิสุทธิ ภิญโญยาง. (2557). นักคิด นิวมีเดีย รุ่นใหม่ [ออนไลน์]. เข้าถึงจาก: <http://www.bangkokbiznews.com/home/detail/it/it/20090914/76952/วรวิสุทธิ-ภิญโญยาง-นักคิด-นิวมีเดีย-รุ่นใหม่.html> (วันที่ค้นข้อมูล: 20 พฤษภาคม 2557).