

การพัฒนาแอปพลิเคชันบนมือถือเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ เรื่อง “ความรู้เบื้องต้น  
เกี่ยวกับการประกอบธุรกิจ”

Mobile phone application development for the promotion Of  
Introduction to Business

กิตติพงษ์ รัตนวงกต<sup>1</sup> สุปราณี ทัพมงคล<sup>2</sup> และ เทพรัตน์ เอื้อธรรมถาวร<sup>3</sup>

Kittiphong Rattanawongkoed Supranee Tupmongkhon and Tapparat Aeuthumthaworn

Received: 5 February 2020; Revised: 1 March 2020; Accepted: 7 March 2020

### บทคัดย่อ

งานวิจัยการพัฒนาแอปพลิเคชันบนมือถือเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่อง “ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการประกอบธุรกิจ” มีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการประกอบธุรกิจ 2) ศึกษาการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันบนมือถือเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่อง “ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการประกอบธุรกิจ” บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ และ 3) ศึกษาความพึงพอใจต่อการใช้แอปพลิเคชัน กลุ่มตัวอย่างคือ กลุ่มผู้ใช้งานแอปพลิเคชันจากนักศึกษา วิทยาลัยนครราชสีมา จำนวน 20 คน โดยวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ใช้แบบประเมินคุณภาพของสื่อสำหรับผู้เชี่ยวชาญ แบบประเมินความพึงพอใจ และแบบประเมินความคิดเห็น มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) แบ่งระดับความคิดเห็นเป็น 5 ระดับ ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจต่อแอปพลิเคชัน มีความเข้าใจเกี่ยวกับความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการประกอบธุรกิจมากยิ่งขึ้น มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.07

**คำสำคัญ :** แอปพลิเคชันบนมือถือ, แอปพลิเคชันส่งเสริมการเรียนรู้, การประกอบธุรกิจ

<sup>1</sup> อาจารย์ คณะสารสนเทศศาสตร์ วิทยาลัยนครราชสีมา E-mail: maigame@hotmail.com เบอร์โทร: 044-466050 ต่อ 141

<sup>2</sup> อาจารย์ คณะสารสนเทศศาสตร์ วิทยาลัยนครราชสีมา

<sup>3</sup> อาจารย์ คณะบริหารธุรกิจ วิทยาลัยนครราชสีมา

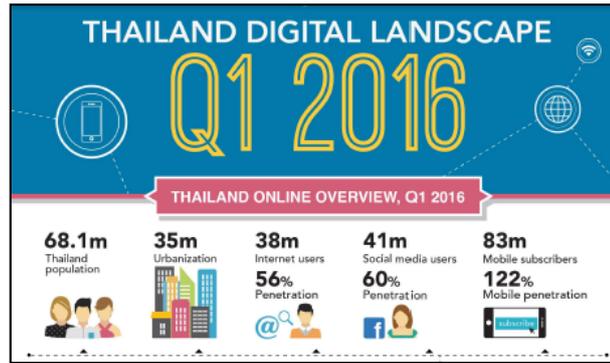
## Abstract

The purposes of this research were 1) to study the data of introduction to business 2) to study application design and mobile application development for the promotion of computer learning of introduction to business as showed on Android and 3) to study the satisfaction of application usage. The examples were purposive sampling from 20 students in Nakhon Ratchasima College. The researcher exploited the assessment forms to evaluate media quantity for experts, satisfaction and questionnaire with five rating scales. The result findings were 1) the students satisfied this application 2) the students had more understanding of introduction to business, the mean was 4.07.

**Keyword :** Mobile phone application, Learning support application, Introduction to Business

## บทนำ

จากเทคโนโลยีที่ก้าวหน้าในปัจจุบัน โดยสมาคมโฆษณาดิจิทัล (ประเทศไทย) Digital Advertising Association (Thailand) หรือ DAAT ร่วมกับเว็บไซต์ MarketingOps.com ได้จัดทำ Info graphic แสดงตัวเลขภาพรวมและพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของคนไทย พบว่า ปัจจุบันประชากรของประเทศไทย (Thailand Population) มีจำนวนทั้งสิ้น 68.1 ล้านคน มีผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต (Internet Users) จำนวน 38 ล้านคน คิดเป็น 56% ของจำนวนประชากรทั้งหมด มีผู้ใช้โทรศัพท์มือถือในประเทศไทยช่วงไตรมาสที่ 4 ปี 2558 มีอัตราการเติบโตเพิ่มขึ้น โดยเฉพาะสมาร์ทโฟนที่มีจำนวนผู้ใช้ 20 ล้านเลขหมาย (DAAT, 2559) โดยบริษัทวิเคราะห์ข้อมูล Gartner ได้เปิดเผยข้อมูลการขายสมาร์ทโฟนทั่วโลกเพิ่มขึ้น 7.6% ในไตรมาสที่ 1 ของปี 2560 (เมษายน-มิถุนายน) โดยมีจำนวนทั้งสิ้น 366.2 ล้านเครื่อง คิดเป็นสมาร์ทโฟนระบบ Android จำนวน 87.7% และ iOS จำนวน 12.1%



ภาพที่ 1 สถิติการใช้งานอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2558

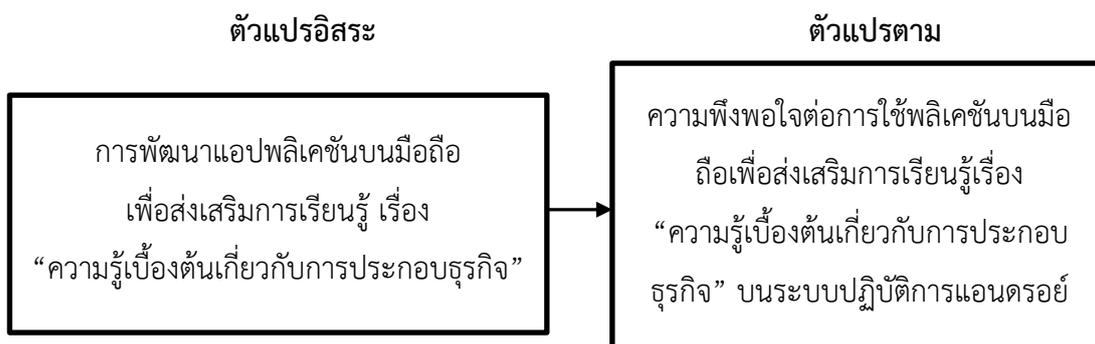
จากข้อมูลดังกล่าวทำให้ในสมาร์ทโฟน (Smart Phone) กลายมาเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร และการสืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตได้อย่างง่ายดาย การพัฒนาองค์ความรู้ และข่าวสารต่างๆ ถูกพัฒนาให้สามารถใช้งานบนสมาร์ทโฟนได้อย่างเหมาะสม ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ (Android) เป็นระบบปฏิบัติการบนสมาร์ทโฟนตัวหนึ่งที่ได้รับ ความสนใจจากบุคคลทุกระดับชั้นในสังคม และตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งานในระดับต่างๆ ได้เป็นอย่างดี สำหรับผู้ใช้สมาร์ตโฟนผ่านระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ สามารถติดตั้งแอปพลิเคชันบน Google Play Store ได้ด้วยตนเอง (จักรชัย โสอินทร์ และพงษ์ศธร จันทร์ยอย, 2554)

ทางผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์สำหรับให้ความรู้เกี่ยวกับ ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่อง “ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการประกอบธุรกิจ” เพื่ออีกทางเลือกหนึ่งให้กับนักเรียนนักศึกษา หรือผู้ที่สนใจ ได้ศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับการประกอบธุรกิจ โดยงานวิจัยของวิวัฒน์ มีสุวรรณ กล่าวไว้ว่า การเรียนรู้เกิดขึ้นได้จากเครื่องมือหรืออุปกรณ์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์สมาร์ตโฟน ทำให้การเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศตอบสนองความต้องการที่หลากหลายของผู้ใช้งานมากขึ้นด้วย (วิวัฒน์, 2555)

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการประกอบธุรกิจ
2. ศึกษาการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันบนมือถือเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่อง “ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการประกอบธุรกิจ” บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์
3. ศึกษาความพึงพอใจต่อการใช้อุปกรณ์บนมือถือเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่อง “ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการประกอบธุรกิจ” บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์

## กรอบแนวคิดในการวิจัย



## วิธีดำเนินการวิจัย

## ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

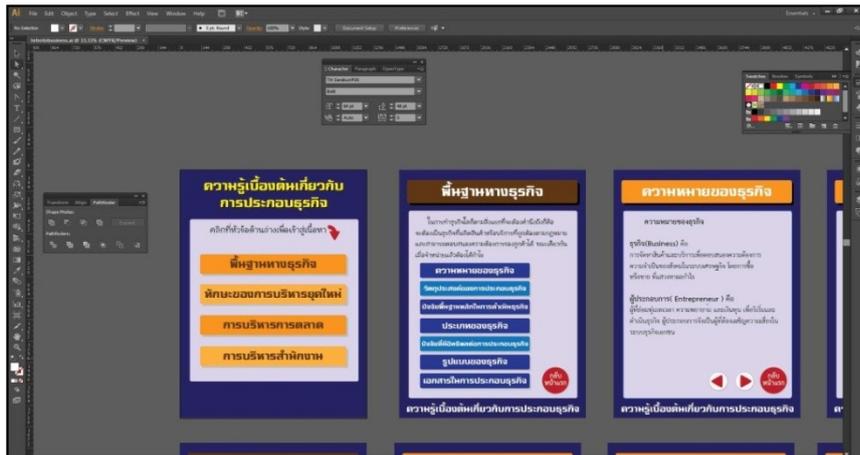
ประชากร ได้แก่ นักศึกษาวิทยาลัยนครราชสีมา โดยกลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาคณะวารสารศาสตร์ จำนวน 7 คน และคณะบริหารธุรกิจ จำนวน 13 คน รวม 20 คน โดยวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

## เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- (1) แอปพลิเคชันบนมือถือเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่อง “ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการประกอบธุรกิจ”
- (2) แบบประเมินคุณภาพของสื่อสำหรับผู้เชี่ยวชาญ
- (3) แบบประเมินความพึงพอใจ มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) แบ่งระดับความคิดเห็นเป็น 5 ระดับ
- (4) แบบประเมินความคิดเห็น มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) แบ่งระดับความคิดเห็นเป็น 5 ระดับ

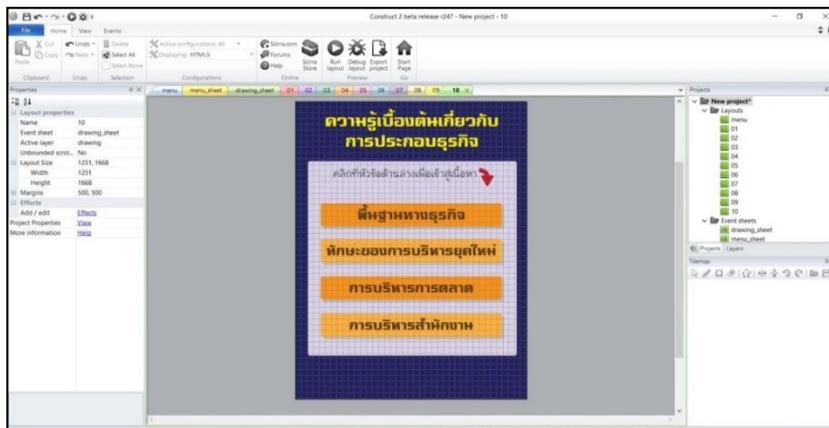
## การดำเนินการวิจัย

- (1) ศึกษาข้อมูลเรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการประกอบธุรกิจ โดยคณาจารย์จากคณะบริหารธุรกิจ วิทยาลัยนครราชสีมา เป็นผู้ให้ข้อมูล และตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล
- (2) ศึกษาการออกแบบ และพัฒนาแอปพลิเคชันบนมือถือในระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์
  - ออกแบบหน้าจอแอปพลิเคชัน (User Interface) โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator CS6 (ธนัชสร จิตต์เนื่อง, 2556) ดังภาพที่ 1



ภาพประกอบที่ 1 หน้าจอโปรแกรม Adobe Illustrator CS6

- พัฒนาแอปพลิเคชัน ผู้วิจัยได้นำหน้าจอแอปพลิเคชันที่ออกแบบไว้ มาพัฒนาเป็นแอปพลิเคชัน บนมือถือในระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ด้วยโปรแกรม Construct 2 (เป็นโปรแกรมสำหรับพัฒนาแอปพลิเคชันและเกมบนระบบปฏิบัติการบนมือถือโดยเฉพาะ) ดังภาพที่ 2



ภาพประกอบที่ 2 หน้าจอโปรแกรม Construct 2

ใช้โปรแกรม Cordova (เป็นแพลตฟอร์มตัวหนึ่งที่ได้รับหน้าที่สร้างแอปพลิเคชันบนมือถือ โดยใช้ภาษา HTML, CSS3 และ JS) เมื่อประมวลผลแล้วเสร็จ จะได้ผลลัพธ์เป็นแอปพลิเคชันที่ใช้งานบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ดังภาพที่ 3



ภาพประกอบที่ 3 หน้าจอแอปพลิเคชันบนมือถือเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่อง “ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการประกอบธุรกิจ”

- ดำเนินการทดลองโดยให้กลุ่มตัวอย่างใช้แอปพลิเคชันบนมือถือเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่อง “ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการประกอบธุรกิจ”
- ประเมินความพึงพอใจและสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาต่อการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่อง “ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการประกอบธุรกิจ”
- นำคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบและแบบวัดมาตรฐานให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด แล้วนำข้อมูลมาวิเคราะห์หาค่าสถิติได้แก่ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ )

#### การวิเคราะห์ข้อมูล

การหาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) จากแบบวัดความพึงพอใจมีต่อแอปพลิเคชันบนมือถือเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่อง “ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการประกอบธุรกิจ”

#### ผลการวิจัย

จากที่ผู้วิจัยได้มีการศึกษาข้อมูลและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ออกแบบ และพัฒนาแอปพลิเคชันเมื่อเสร็จสิ้นจึงนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ทดลองใช้งานเพื่อปรับปรุงและพัฒนาให้มีความถูกต้องของข้อมูล จากนั้นนำข้อเสนอแนะไปปรับแก้ไข และทดลองใช้งานกับกลุ่มตัวอย่างโดยการทดลองการใช้งานแอปพลิเคชันบนมือถือเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่อง “ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการประกอบธุรกิจ” ผู้วิจัยใช้กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาคณะสารสนเทศศาสตร์และคณะบริหารธุรกิจ วิทยาลัยนครราชสีมา จำนวน 20 คน หาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) แปลผลเป็น 5 ระดับ โดยการเก็บข้อมูลจากผู้ใช้งานด้วยแบบสอบถามจำนวน 20 ชุด (แบบประเมินคุณภาพของสื่อสำหรับผู้เชี่ยวชาญ แบบประเมินความพึงพอใจ และแบบประเมินความคิดเห็น) พบว่า 1) แอปพลิเคชันบนมือถือเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่อง “ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการประกอบธุรกิจ” ที่พัฒนาขึ้น

มีคุณภาพอยู่ในระดับมาก 2) นักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยแอปพลิเคชันบนมือถือเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่อง “ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการประกอบธุรกิจ” โดยรวมอยู่ในระดับมาก และ 3) นักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้ต่อแอปพลิเคชันบนมือถือเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่อง “ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการประกอบธุรกิจ” โดยรวมอยู่ในระดับมาก

**ตารางที่ 1** ผลประเมินความพึงพอใจการใช้งานแอปพลิเคชันบนมือถือเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่อง “ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการประกอบธุรกิจ”

ข้อที่	ข้อความคำถาม	$\bar{X}$	แปลผล
1	แอปพลิเคชันมีความเหมาะสม	3.69	ดี
2	แอปพลิเคชันมีความสวยงามน่าใช้	4.15	ดี
3	แอปพลิเคชันมีความง่ายต่อการเข้าใช้งาน	4.36	ดี
4	แอปพลิเคชันมีเนื้อหาที่อ่านเข้าใจง่าย	3.98	ดี
5	แอปพลิเคชันมีส่วนช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ด้านการประกอบธุรกิจ	4.18	ดี
รวม		4.07	ดี

จากตารางที่ 1 ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นชาย 10 คน คิดเป็น 50 เปอร์เซ็นต์ หญิง 10 คน คิดเป็น 50 เปอร์เซ็นต์ ผลการเก็บข้อมูล พบว่า แอปพลิเคชันมีความเหมาะสม อยู่ในระดับดี  $\bar{X} = 3.69$  ความสวยงามอยู่ในระดับดี  $\bar{X} = 4.15$  ความง่ายต่อการใช้งานอยู่ในระดับดี  $\bar{X} = 4.36$  เนื้อหาอ่านเข้าใจง่ายอยู่ในระดับดี  $\bar{X} = 3.98$  และแอปพลิเคชันมีส่วนช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ด้านการประกอบธุรกิจอยู่ในระดับดี  $\bar{X} = 4.18$  โดยมีค่าเฉลี่ยรวม 4.07 อยู่ในระดับดี

### อภิปรายผล

จากผลการทดลองของกลุ่มผู้ใช้งานแอปพลิเคชันบนมือถือเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่อง “ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการประกอบธุรกิจ” มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับดี มีความสวยงามใช้งานง่าย เนื้อหาอ่านเข้าใจง่าย สอดคล้องกับงานวิจัยของวิวัฒน์ มีสุวรรณ (วิวัฒน์, 2555) กล่าวว่า การเรียนรู้เกิดขึ้นได้จากเครื่องมือหรืออุปกรณ์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์สมาร์ตโฟน ทำให้การเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศตอบสนองความต้องการที่หลากหลายของผู้ใช้งานมากขึ้น ดังนั้น แอปพลิเคชันบนมือถือเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่อง “ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการประกอบธุรกิจ” จึงเป็นอีกสื่อหนึ่ง ที่สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับนักเรียนนักศึกษาหรือบุคคลที่มีความสนใจ

## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. การเก็บข้อมูลของกลุ่มตัวอย่าง อาจมีตัวแปรแทรก เช่น สิ่งแวดล้อม สภาพแวดล้อม วัฒนธรรมเข้ามาส่งผลต่อการรับรู้ และตีความของกลุ่มตัวอย่างทำให้ผลลัพธ์ที่ได้ไม่เป็นจริง จึงควรทำความเข้าใจผู้ใช้งานที่เป็นกลุ่มตัวอย่างก่อน จะทำให้สามารถสะท้อนถึงความเป็นจริงได้ดีกว่า
2. ควรแปลคำบรรยายเนื้อหาเป็นภาษาอังกฤษหรือภาษาอื่นๆ ที่มีความหลากหลาย เพื่อนำไปเผยแพร่กับชาวต่างชาติอื่นจะส่งผลให้แอปพลิเคชันเป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น

### ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการสร้างสื่อในรูปแบบที่น่าสนใจ และมีความทันสมัยให้เหมาะสมกับสื่อเทคโนโลยีที่ทันสมัย เพื่อส่งเสริมความสามัคคีและนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันที่มีการเปลี่ยนแปลงของสังคม
2. ควรพัฒนาแอปพลิเคชันให้ครอบคลุมทุกระบบปฏิบัติการ เนื่องจากปัจจุบันมีการรองรับเพียงระบบปฏิบัติการแอนดรอยเท่านั้น

## เอกสารอ้างอิง

- จักรชัย โสอินทร์ และพงษ์ศธร จันทร์ยอย. 2554. **Basic Android App Development**. นนทบุรี. ไอดีซี พรีเมียร์.
- ธนัชสร จิตต์เนื่อง. 2556. **คู่มือใช้งาน Illustrator CS6**. สวัสดิ์ ไอที, บจก.
- วิวัฒน์ มีสุวรรณ. 2555. **ปัญหาสะสม บนสังคมออนไลน์**. วารสารศึกษาศาสตร์. ปีที่ 14 (ฉบับที่1): หน้า 91-100.
- Android Developers**. สืบค้นวันที่ 10 มกราคม 2559. จาก <https://developer.android.com/index.html>.
- DAAT. **ข้อมูลผู้ใช้อินเทอร์เน็ตของไทย ไตรมาส 1 ประจำปี 2559**. สืบค้นวันที่ 10 มกราคม 2559. จาก <http://www.daat.in.th/index.php/daat-internet/>.