

การพัฒนาแอปพลิเคชันเรื่องประวัติและผลงานของนักกีฬาทีมชาติไทย
ในซีเกมส์ 2017 บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์
ของบริษัท อสมท จำกัด (มหาชน)

กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์, Ph.D.¹

สุวิชัย ศุภลักษณ์¹

คุณัญญา เทิดทินวิฑิต¹

ธนพล ชุมเสนา¹

นฤมล มิตรเกษม¹

บทคัดย่อ

การวิจัยและพัฒนาในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจความต้องการแอปพลิเคชันเรื่องประวัติและผลงานของนักกีฬาทีมชาติไทยในซีเกมส์ 2017 บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ของบริษัท อสมท จำกัด (มหาชน) เพื่อประเมินคุณภาพ ประเมินผลการรับรู้ และศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ประกอบด้วย แบบสำรวจความต้องการแอปพลิเคชันเรื่องประวัติและผลงานของนักกีฬาทีมชาติไทยในซีเกมส์ 2017 บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ของบริษัท อสมท จำกัด (มหาชน) แบบประเมินคุณภาพ แบบทดสอบวัดผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่าง และแบบประเมินความพึงพอใจ โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้คือ สื่อมวลชนฝ่ายสำนักข่าวไทย บริษัท อสมท จำกัด (มหาชน) จำนวนทั้งสิ้น 30 คน ซึ่งได้มาจากวิธีการสุ่มแบบเจาะจงจากผู้มีประสบการณ์ทำงานตั้งแต่ 2 ปีขึ้นไป ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างต้องการให้มีแอปพลิเคชันประวัติและผลงานของนักกีฬาทีมชาติไทยฯ เฉลี่ยรวมในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.54$ S.D. = 0.50) เนื้อหาต้องการเน้นตัวอักษรมากที่สุด ($\bar{x} = 4.61$ S.D. = 0.48) ด้านกราฟิกที่ใช้ต้องการแบบคลาสสิกมากที่สุด ($\bar{x} = 4.77$ S.D. = 0.43) ต้องการโทนสีเย็นมากที่สุด ($\bar{x} = 4.83$ S.D. = 0.38) ด้านปุ่มสัญลักษณ์ต้องการแบบเรียบง่ายสบายตามากที่สุด ($\bar{x} = 4.80$ S.D. = 0.41) คณะผู้วิจัยได้พัฒนาแอปพลิเคชันเรื่องประวัติและผลงานของนักกีฬาทีมชาติไทยในซีเกมส์ 2017 บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ของบริษัท อสมท จำกัด (มหาชน) ซึ่งผลจากการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญพบว่า มีผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.71$ S.D. = 0.38) ผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อการนำเสนออยู่ในระดับ

¹ ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

ดีมาก ($\bar{x} = 4.72$ S.D. = 0.43) กลุ่มตัวอย่างมีผลการรับรู้จากการทำแบบทดสอบ ส่วนใหญ่ได้คะแนนอยู่ในระดับมาก จำนวน 24 คน (คิดเป็นร้อยละ 80.00) และความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.51$ S.D. = 0.70) ดังนั้นแอปพลิเคชันเรื่องนักกีฬาทีมชาติไทยที่พัฒนาขึ้น จึงสามารถนำไปใช้ได้อย่างมีคุณภาพ

คำสำคัญ: การพัฒนา แอปพลิเคชัน ประวัติและผลงานของนักกีฬาทีมชาติไทย ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ บริษัท อสมท จำกัด (มหาชน)

The Development of Application Entitled “Biographies and Records of National Athletes in SEA GAMES 2017” on Android Platform by MCOT (PCL)

Abstract

This research and development was aimed to survey the demands for an application entitled “Biographies and Records of National Athletes in SEA GAMES 2017” on Android platform by MCOT (PCL), to evaluate the quality, to evaluate the awareness and to examine the satisfaction of the sampling group. The tools used in this study included a questionnaire on the demands for the application entitled “Biographies and Records of National Athletes in SEA GAMES 2017” on Android platform by MCOT (PCL), a quality evaluation form, an awareness test for the sampling group, and a satisfaction questionnaire. The sampling group in this study consisted of 30 people in the Thai News Agency of MCOT (PCL) who were chosen using purposive sampling method out of those with over 2 years of working experience. The research results showed that the demands of the sampling group for the application entitled “Biographies and Records of National Athletes” were at the highest level ($\bar{x} = 4.54$ S.D. = 0.50).

Regarding the contents, text was the most preferred feature ($\bar{x} = 4.61$ S.D. = 0.48). Regarding the graphics, classic mode was the most preferred feature ($\bar{x} = 4.77$ S.D. = 0.43). Cool color tone was the most preferred feature ($\bar{x} = 4.83$ S.D. = 0.38). Regarding the symbols, simple and clear type was the most preferred feature ($\bar{x} = 4.80$ S.D. = 0.41). The researchers developed the application entitled “Biographies and Records of National Athletes in SEA GAMES 2017” on Android platform by MCOT (PCL) and it was evaluated by the expert panel to be at a very good level ($\bar{x} = 4.71$ S.D. = 0.38). The majority of the sampling group or 24 people (or 80 percent) showed a high level of awareness after the test. The sampling group expressed the highest level of satisfaction ($\bar{x} = 4.51$ S.D. = 0.70). Therefore, the developed application entitled “Biographies and Records of National Athletes in SEA GAMES 2017” could be used in an effective manner.

Keywords: Development, Application, Biographies and Records of National Athletes, Android platform, MCOT (PCL)

ที่มาและความสำคัญ

ปัจจุบันระบบเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นสิ่งสำคัญสำหรับองค์กรที่เข้ามาช่วยอำนวยความสะดวกในการดำเนินงานทุกเรื่อง ตลอด 24 ชั่วโมง เทคโนโลยีจึงเป็นส่วนสำคัญที่ขับเคลื่อนบริษัทให้เจริญก้าวหน้า ทั้งด้านแรงงาน อุตสาหกรรม หรือด้านการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารให้กับลูกค้ากลุ่มเป้าหมายของบริษัท ซึ่งปัจจุบันเทคโนโลยีมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องทำให้มีการรับข้อมูลข่าวสารผ่านช่องทางต่างๆได้หลากหลายมากขึ้น ในการเข้าถึงข้อมูลมีความรวดเร็ว การติดต่อสื่อสารมีประสิทธิภาพ และช่วยประหยัดต้นทุนในการดำเนินงานด้านต่างๆของหน่วยงานที่เชื่อมต่อในระบบอินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะเป็นโทรศัพท์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ สื่อออนไลน์ โทรศัพท์ในรูปแบบของสมาร์ทโฟน และ แท็บเล็ต ฯลฯ เป็นต้น ในปัจจุบันมีการพัฒนาระบบการสื่อสารแบบไร้สายที่หลากหลายมากขึ้น ระบบ 4G หรือ LTE เป็นเทคโนโลยีการสื่อสารในยุคที่ 4 โดยการพัฒนาของ 4G ทำให้เกิดการให้บริการมัลติมีเดียและส่งผ่านข้อมูลในระบบแบบไร้สายด้วยอัตราความเร็วที่สูงขึ้นและเป็นที่ยอมรับเป็นอย่างมาก สิ่งที่มาควบคู่กับการเชื่อมต่อแบบไร้สายนั้นคืออุปกรณ์ทางเทคโนโลยีและโมบายแอปพลิเคชันที่ใช้บนโทรศัพท์มือถือ และแท็บเล็ต ที่มีคนนิยมใช้ คือระบบปฏิบัติการ iOS และระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ทำให้มีการเขียนหรือพัฒนาแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนมากมาย รวมทั้งทางด้านธุรกิจก็มีการเข้าไปเน้นในการพัฒนาโมบายแอปพลิเคชันเพื่อเพิ่มช่องทางในการสื่อสารมากขึ้น ทำให้เกิดความรวดเร็วในการดำเนินการทางธุรกิจไม่ว่าจะเป็นทางด้านการประชาสัมพันธ์ การเผยแพร่ข่าวสาร การเข้าถึงข้อมูลต่างๆก็สามารถทำได้ตลอดเวลา (ปุณีย์, 2554)

แอปพลิเคชันเป็นสื่อที่ใช้ในการพกพา ซึ่งนอกจากจะใช้งานได้ตามพื้นฐานของโทรศัพท์แล้ว ยังทำงานได้เหมือนกับเครื่องคอมพิวเตอร์ ปัจจุบันมักใช้ทำหน้าที่ได้หลายอย่างในการติดต่อแลกเปลี่ยนข่าวสารกับคอมพิวเตอร์เป็นการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์สำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่ เช่น โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต โดยโปรแกรมจะช่วยตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค อีกทั้งยังสนับสนุนให้ผู้ใช้โทรศัพท์ได้ง่ายยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังมี แอปพลิเคชันประเภทต่างๆ ที่ใช้เป็นสื่อการสอนได้ เช่น แอปพลิเคชันแบบเรียน หรือแบบทดสอบ ที่มีลักษณะการนำเสนอที่สอดคล้องและคล้ายคลึงกับการอ่านหนังสือทั่วไป แต่จะมีลักษณะพิเศษคือ สะดวกและรวดเร็วในการค้นหาและผู้อ่านสามารถอ่านพร้อมๆกันได้โดยไม่ต้องรอให้อีกฝ่ายหนึ่งส่งคินห้องสมุด เพราะฐานข้อมูลต่างๆอยู่บนซอฟต์แวร์ที่ทำงานในรูปแบบคำสั่ง เพื่ออำนวยความสะดวกต่างๆ บนอุปกรณ์สื่อสารแบบพกพา ซึ่ง แอปพลิเคชันเหล่านี้จะทำงานบน

ระบบปฏิบัติการที่แตกต่างกันไป ตัวอย่างของระบบปฏิบัติการบนอุปกรณ์สื่อสารแบบพกพา ได้แก่ Windows mobile ของค่าย Microsoft BlackBerry OS ของค่าย RIM (Research In Motion) Web OS ของ ค่าย Palm iPhone OS ของค่าย Apple และ Android OS ของค่าย Google ซึ่งเป็นค่ายล่าสุดในขณะนี้ เป็นต้นโดยผู้ใช้สามารถดาวน์โหลดและติดตั้งไปยังอุปกรณ์ของตนได้ ในส่วนของระบบปฏิบัติการที่มีผู้ใช้และเป็นที่ยอมรับมากที่สุดคือ IOS และ Android จึงทำให้เกิดการเขียนและพัฒนาแอปพลิเคชันลงบนสมาร์ท-

โฟนอย่างต่อเนื่อง และหลายธุรกิจก็เข้าไปเน้นในการพัฒนา โดยใช้ Framework (เฟรมเวิร์ก) เข้าช่วย ด้วยจุดประสงค์ที่ต้องการให้สามารถทำงานบนระบบปฏิบัติการได้ทุกระบบ (บริษัท ซีเอส โก้ ซีเอสเต็มส์ อิงค์, 2558)

ในส่วนของระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ เป็นระบบปฏิบัติการสำหรับอุปกรณ์พกพาทำงานบนพื้นฐาน ลินุกซ์ เคอร์เนล เริ่มพัฒนาโดยบริษัทแอนดรอยด์ จากนั้นบริษัทถูกซื้อโดย Google และนำแอนดรอยด์ไปพัฒนาต่อ ภายหลังจากถูกพัฒนาในนามของ Open Handset Alliance ซึ่งทางGoogleได้เปิดให้นักพัฒนาสามารถแก้ไขโค้ดต่างๆ ด้วยภาษาจาวา และควบคุมอุปกรณ์ผ่านทางชุด Java libraries ที่ถูกพัฒนาขึ้น สำหรับข้อดีของการใช้ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์นั้นคือ ไม่มีค่าใช้จ่าย จึงเป็นการลดต้นทุนในการผลิตทำให้อุปกรณ์ถูกลงและสามารถใช้ได้กับอุปกรณ์ในทุกราคา นอกจากนี้ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ได้รับการปรับปรุงระบบให้ใช้งานแก้ไขข้อผิดพลาดอย่างสม่ำเสมอ จึงทำให้มีการอัปเดตเวอร์ชันออกมาบ่อยและสามารถรองรับการใช้งานได้ในอนาคต (วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี, 2558) โดยคณะผู้วิจัยมีความเห็นว่า ควรมีการนำเทคโนโลยีสารสนเทศดังกล่าวมาใช้ในการจัดทำฐานข้อมูลของนักกีฬาทีมชาติไทยเพื่อความสะดวกและรวดเร็วในการทำงานข่าวของผู้สื่อข่าวไทยโดยเฉพาะในเกมการแข่งขันระดับนานาชาติสำคัญ ทั้งนี้ นักกีฬาทีมชาติไทย คือบุคคลที่เล่นกีฬาประเภทต่างๆ มีทั้งแบบสมัครเล่นและแบบอาชีพของประเทศไทย มีทักษะที่แตกต่างกันออกไปแล้วแต่ละชนิดกีฬา ซึ่งการแข่งขันซีเกมส์ ครั้งที่ 29 ที่กรุงกัวลาลัมเปอร์ ณ ประเทศมาเลเซีย ประเทศไทยได้ส่งนักกีฬาเข้าร่วมแข่งขันจำนวน 38 กีฬารวมทั้งหมด 405 รายการ ได้แก่ กรีฑา กีฬาทางน้ำ (ว่ายน้ำ กระโดดน้ำ โปโลน้ำ ระเบิดน้ำ ว่ายน้ำมาราธอน) ยิงธนู แบดมินตัน บาสเกตบอล บิลเลียด-สนุกเกอร์ มวยสากล คีรกีเกิด จักรยาน ชีมน้ำ ฟุตบอล ยิมนาสติก เทควันโด กอล์ฟ ฮอกกี้ ฮอกกี้น้ำแข็ง สเก็ตน้ำแข็ง คาราเต้ ลอนโบวล์ส เนตบอล บันจี้สไลด์ เปตอง รักบี้ฟุตบอล 7 คน เรือใบ ตะกร้อ ยิงปืน สควอช เทเบิลเทนนิส เทนนิส โบว์ลิ่ง วอลเลย์บอล สกีน้ำ ยกน้ำหนัก วูซู มวย ไตรกีฬา ยูโด และฟันดาบทั้งหมดคือ

นักกีฬาทีมชาติไทย ซึ่งประเทศมาเลเซีย เป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขันกีฬาซีเกมส์ โดยเป็นการจัดการแข่งขันที่มีนักกีฬาทั้งหมดจาก 11 ประเทศ ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เข้าร่วมแข่งขัน จัดการแข่งขันระหว่างวันที่ 19–30 สิงหาคม พ.ศ. 2560 โดยทั้งหมดจะอยู่ภายใต้กฎบัตรซีเกมส์ มีจุดมุ่งหมายเพื่อสานความสัมพันธ์อันดีงามระหว่างประเทศ (วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี, 2556)

บริษัท อสมท จำกัด (มหาชน) เป็นรัฐวิสาหกิจในรูปบริษัทมหาชนจำกัด และเป็นกิจการสื่อสารมวลชนภายใต้การกำกับของรัฐบาลไทย โดยสำนักนายกรัฐมนตรีประกอบธุรกิจสื่อสารมวลชน อันประกอบด้วย กิจการวิทยุโทรทัศน์ แพร่ภาพออกอากาศตลอด 24 ชั่วโมง ด้วยระบบสี 625 เส้น จากสถานีแม่ข่าย ในกรุงเทพมหานคร ไปยังสถานีเครือข่ายในภูมิภาคจำนวน 35 สถานี มีพื้นที่ให้บริการครอบคลุมเกือบทั่วประเทศไทย ทางช่อง 9 ในชื่อ สถานีโทรทัศน์โมเดิร์นไนน์ทีวี และยังมีสถานีโทรทัศน์ในระบบดิจิทัล กิจการวิทยุกระจายเสียง ส่งกระจายเสียงด้วยระบบเอฟเอ็ม ทั้งในส่วนกลาง และส่วนภูมิภาค จำนวน 35 สถานี และในระบบเอเอ็ม ในส่วนกลาง 2 สถานี สำนักข่าวไทย ดำเนินการผลิต รวบรวม จัดเก็บ และวิเคราะห์ข่าวสาร ทั้งทางสื่อโทรทัศน์ และวิทยุกระจายเสียง รวมไปถึงสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ดังนั้น บริษัท อสมท จำกัด (มหาชน) จึงเป็นผู้นำด้านข่าวสารและสื่อสารมวลชนระดับต้นๆ ของประเทศไทยที่ทำหน้าที่กระจายข่าวสารและข้อมูลใหม่ๆ ให้มวลชนได้ทราบหรือรับรู้ข่าวสารนั้นๆ รวมไปถึง เรื่องประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนด้วย ซึ่งปัจจุบันนี้ บริษัท อสมท จำกัด (มหาชน) ได้มีช่องทาง ในการประชาสัมพันธ์ใหม่ผ่านทางแอปพลิเคชันไลน์ และยังมีสื่อประชาสัมพันธ์คือสติ๊กเกอร์ไลน์ ทั้งนี้ด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่มีการพัฒนาอยู่เสมอ ทำให้สติ๊กเกอร์ไลน์มีการพัฒนาให้สามารถเคลื่อนไหวได้ แต่ยังไม่มียแอปพลิเคชันเพื่อสนับสนุนข้อมูลนักกีฬาไทยในปัจจุบัน ซึ่งจะ เป็นประโยชน์ด้านข้อมูลแก่ฝ่ายข่าวของบริษัทฯต่อไป

จากการสำรวจงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเรื่อง การออกแบบแอปพลิเคชัน บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ เรื่อง กีฬาแบดมินตัน ของสายฝน พรหมเทพ กฤติกา สังขวดี และปัญญา สังขวดี (2559) ทำให้ทราบว่าแอปพลิเคชันเป็นสื่อที่สามารถทำให้ผู้ใช้ได้รับรู้เรื่องกีฬาได้จริง และเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างรวดเร็วเพียงแค่ใช้สมาร์ตโฟนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ก็สามารถค้นคว้าแอปพลิเคชันที่สนใจได้ ซึ่งกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัยเรื่องการออกแบบแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ วิชาสุขศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ของสุมน คนานิตย์ (2558) กล่าวไว้ว่ากลุ่มตัวอย่างต้องการแอปพลิเคชันในการเรียนรู้เพราะเป็นสื่อ

ที่เข้าใจง่าย ประกอบไปด้วย ภาพ เนื้อหา กราฟิก และเสียง ซึ่งทำให้สนใจในการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น ดังนั้นคณะผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะวิจัยและพัฒนาแอปพลิเคชันเรื่องประวัติและผลงานระดับนานาชาติ ของนักกีฬาทีมชาติไทย บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ของบริษัท อสมท จำกัด (มหาชน) เพื่อให้ได้แอปพลิเคชันที่มาจากกรวิจัยและพัฒนาเพื่อสามารถนำไปเผยแพร่ได้อย่างมีคุณภาพต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสำรวจความต้องการในการพัฒนาแอปพลิเคชันเรื่องประวัติและผลงานของนักกีฬาทีมชาติไทย ในซีเกมส์ 2017 บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ของบริษัท อสมท จำกัด (มหาชน)
2. เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันเรื่องประวัติและผลงานของนักกีฬาทีมชาติไทย ในซีเกมส์ 2017 บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ของบริษัท อสมท จำกัด (มหาชน)
3. เพื่อประเมินคุณภาพของแอปพลิเคชันเรื่องประวัติและผลงานของนักกีฬาทีมชาติไทย ในซีเกมส์ 2017 บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ของบริษัท อสมท จำกัด (มหาชน)
4. เพื่อประเมินผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อแอปพลิเคชันเรื่องประวัติและผลงานของนักกีฬาทีมชาติไทย ในซีเกมส์ 2017 บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ของบริษัท อสมท จำกัด (มหาชน)
5. เพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อแอปพลิเคชันเรื่องประวัติและผลงานของนักกีฬาทีมชาติไทย ในซีเกมส์ 2017 บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ของบริษัท อสมท จำกัด (มหาชน)

สมมติฐานของการศึกษา

1. กลุ่มตัวอย่างมีความต้องการให้พัฒนาแอปพลิเคชันเรื่องประวัติและผลงานของนักกีฬาทีมชาติไทย ในซีเกมส์ 2017 บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ของบริษัท อสมท จำกัด (มหาชน) ในระดับมากขึ้นไป

2. คุณภาพของการพัฒนาแอปพลิเคชันเรื่องประวัติและผลงานของนักกีฬาทีมชาติไทย ในซีเกมส์ 2017 บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ของบริษัท อสมท จำกัด (มหาชน) มีคุณภาพอยู่ในระดับดีขึ้น

3. ผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการพัฒนาแอปพลิเคชันเรื่องประวัติและผลงานของนักกีฬาทีมชาติไทย ในซีเกมส์ 2017 บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ของบริษัท อสมท จำกัด (มหาชน) อยู่ในระดับมากขึ้น

4. ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง ที่มีต่อการพัฒนาแอปพลิเคชันเรื่องประวัติและผลงานของนักกีฬาทีมชาติไทย ในซีเกมส์ 2017 บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ของบริษัท อสมท จำกัด (มหาชน) อยู่ในระดับมากขึ้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้พัฒนาแอปพลิเคชันเรื่องประวัติและผลงานของนักกีฬาทีมชาติไทย ในซีเกมส์ 2017 บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ของบริษัท อสมท จำกัด (มหาชน)

2. ได้สื่อใหม่ที่มีความทันสมัยสามารถนำไปใช้ในการทำงานของบริษัท อสมท จำกัด (มหาชน)

ขอบเขตการศึกษา

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาแอปพลิเคชันเรื่องประวัติและผลงานของนักกีฬาทีมชาติไทย ในซีเกมส์ 2017 บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ของบริษัท อสมท จำกัด (มหาชน) ศึกษาข้อมูลนักกีฬาไทย ที่ได้เหรียญทอง ที่ไปแข่งขันกีฬาซีเกมส์ 2017 ณ ประเทศมาเลเซีย จำนวน 27 ชนิด ได้แก่ ว่ายน้ำ กรีฑา แบดมินตัน บิลเลียด- สนุกเกอร์ มวยสากล คริกเก็ต จักรยาน ฟุตบอล- ฟุตซอล กอล์ฟ ฮอกกี้ ไอซ์สเก็ต ยูโด คาราเต้ มวย บันจัมปีลด์ เปตอง รักบี้ เรือใบ เซปัก ตะกร้อ-ชินลง ยิงปืน ปิงปอง เทควันโด เทนนิส โบว์ลิ่ง วอลเลย์บอล สกี-เวคบอร์ด ยกน้ำหนัก มีขอบเขตของการวิจัยดังนี้

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ สื่อมวลชนสำนักข่าวไทยที่อยู่ในบริษัท อสมท จำกัด (มหาชน) จำนวน 354 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ กลุ่มตัวอย่างที่ได้มาจากการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากสื่อมวลชนสำนักข่าวไทยสายกีฬาและสายอื่นๆที่เกี่ยวข้อง มีประสบการณ์การทำงานตั้งแต่ 2 ปีขึ้นไป จำนวน 30 คน

ผู้เชี่ยวชาญ

ผู้เชี่ยวชาญคือผู้ที่มีความรู้ ความสามารถ มีความชำนาญเพื่อประเมินคุณภาพในการพัฒนาแอปพลิเคชัน ไว้ใช้เป็นฐานข้อมูลในการศึกษาของภาครัฐและเอกชน ซึ่งได้จากวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เป็นผู้ทรงคุณวุฒิแบบแท้จริงและยินดีที่จะมาเป็นผู้เชี่ยวชาญ แบ่งออกเป็น

1. ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา คือ ผู้ที่มีวุฒิการศึกษาไม่ต่ำกว่าระดับปริญญาตรี มีความรู้และความเข้าใจด้านสายข่าวกีฬาเป็นอย่างดี มีประสบการณ์การทำงาน 5 ปีขึ้นไป ได้จากวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Specified Sampling) ซึ่งเป็นผู้ทรงคุณวุฒิอย่างแท้จริงและยินดีที่จะมาเป็นผู้เชี่ยวชาญ เพื่อประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน
2. ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการนำเสนอ คือ ผู้ที่มีวุฒิการศึกษาไม่ต่ำกว่าระดับปริญญาตรี มีความรู้และความเข้าใจด้านการพัฒนาสื่อมีประสบการณ์การทำงาน 5 ปีขึ้นไป ได้จากวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Specified Sampling) ซึ่งเป็นผู้ทรงคุณวุฒิอย่างแท้จริง และยินดีที่จะมาเป็นผู้เชี่ยวชาญ เพื่อประเมินคุณภาพด้านสื่อ จำนวน 3 ท่าน
3. ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล คือ ผู้ที่มีวุฒิการศึกษาไม่ต่ำกว่าระดับปริญญาตรี มีความรู้ความเข้าใจด้านการวัดและประเมินผล ด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา ด้านจิตวิทยาหรือสาขาที่เกี่ยวข้องไม่น้อยกว่า 5 ปีขึ้นไป ได้จากวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Specified Sampling) ซึ่งเป็นผู้ทรงคุณวุฒิอย่างแท้จริงและยินดีที่จะมาเป็นผู้เชี่ยวชาญ เพื่อประเมินคุณภาพของเครื่องมือวิจัย จำนวน 3 ท่าน

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้

1. แบบสำรวจความต้องการ ในการพัฒนาแอปพลิเคชันเรื่องประวัติและผลงานของนักกีฬาทีมชาติไทย ในซีเกมส์ 2017 บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ของบริษัท อสมท จำกัด (มหาชน)

2. แอปพลิเคชันเรื่องประวัติและผลงานของนักกีฬาทีมชาติไทย ในซีเกมส์ 2017 บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ของบริษัท อสมท จำกัด (มหาชน)

3. แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านสื่อการนำเสนอ ซึ่งประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ ด้านเนื้อหาและด้านสื่อการนำเสนอ ตามเกณฑ์ของ Likert Scale

4. แบบทดสอบวัดผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่าง ที่มีต่อแอปพลิเคชันเรื่องประวัติและผลงานของนักกีฬาทีมชาติไทย ในซีเกมส์ 2017 บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ของบริษัท อสมท จำกัด (มหาชน) แบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

5. แบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง ที่มีต่อแอปพลิเคชันเรื่องประวัติและผลงานของนักกีฬาทีมชาติไทย ในซีเกมส์ 2017 บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ของบริษัท อสมท จำกัด (มหาชน)

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ใช้สถิติต่อไปี้ การคำนวณหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาความต้องการในการพัฒนาแอปพลิเคชันเรื่องประวัติและผลงานของนักกีฬาทีมชาติไทย ในซีเกมส์ 2017 บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ของบริษัท อสมท จำกัด (มหาชน) พบว่าต้องการให้มีการพัฒนาแอปพลิเคชันเรื่องประวัติและผลงานของนักกีฬาทีมชาติไทย ในซีเกมส์ 2017 ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.54$, S.D = 0.50) เนื้อหาต้องการเน้นตัวอักษรมากที่สุด ($\bar{x} = 4.61$ S.D. = 0.48) ด้านกราฟิกที่ใช้ต้องการแบบคลาสสิกมากที่สุด ($\bar{x} = 4.77$ S.D. = 0.43) ต้องการโทนสีเย็นมากที่สุด ($\bar{x} = 4.83$ S.D. = 0.38) ด้านปุ่มสัญลักษณ์ต้องการแบบเรียบง่ายสบายตามากที่สุด ($\bar{x} = 4.80$ S.D. = 0.41) ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย

2. ผลการพัฒนาแอปพลิเคชันเรื่องประวัติและผลงานของนักกีฬาทีมชาติไทย ในซีเกมส์ 2017 บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ของบริษัท อสมท จำกัด (มหาชน) ดังตัวอย่างต่อไปี้



RESULTS

COUNTRY	GOLD	SILVER	Bronze	TOTAL
MALAYSIA	185	92	86	323
THAILAND	72	86	88	246
VIETNAM	58	50	60	168
SINGAPORE	57	58	75	188
INDONESIA	38	52	90	180
PHILIPPINES	28	33	64	121
MYANMAR	7	10	22	37
CAMBODIA	5	2	12	17
LAO PDR	2	3	21	26
BRUNEI	0	5	9	14
TIMOR LESTE	0	0	5	5





รูปที่ 1-6 ภาพแสดงสื่อแอปพลิเคชันเรื่องประวัติและผลงานของนักกีฬาทีมชาติไทยใน ซีเกมส์ 2017 บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ของบริษัท อสมท จำกัด (มหาชน)

3. ผลการประเมินคุณภาพของ การพัฒนาแอปพลิเคชันเรื่องประวัติและผลงานของนักกีฬาทีมชาติไทยใน ซีเกมส์ 2017 บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ของบริษัท อสมท จำกัด (มหาชน)

ตารางที่ 1 แสดงผลสรุประดับคุณภาพที่ได้จากการประเมินเนื้อหาและสื่อนำเสนอโดยผู้เชี่ยวชาญ

ผลการประเมิน	\bar{x}	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. ผลการประเมินคุณภาพของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา	4.74	0.38	ดีมาก
2. ผลการประเมินคุณภาพของผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการนำเสนอ	4.72	0.43	ดีมาก

ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาของแอปพลิเคชันเรื่องประวัติและผลงานของนักกีฬาทีมชาติไทยใน ซีเกมส์ 2017 อยู่ในเกณฑ์ดีมาก ($\bar{x} = 4.74$ S.D. = 0.38) คุณภาพด้านสื่อการนำเสนออยู่ในเกณฑ์ดีมาก ($\bar{x} = 4.72$ S.D. = 0.43) ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัย

4. ผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อแอปพลิเคชันเรื่องประวัติและผลงานของนักกีฬาทีมชาติไทยในซีเกมส์ 2017 บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ของบริษัท อสมท จำกัด (มหาชน)

ตารางที่ 2 แสดงผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่าง

ระดับเกณฑ์	ระดับคะแนน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
คะแนนอยู่ในระดับมาก	14 - 20	24	80.00
คะแนนอยู่ในระดับปานกลาง	7 - 13	4	13.33
คะแนนอยู่ในระดับน้อย	0 - 6	2	6.67

ผลการวิจัยพบว่า ผลการรับรู้จากการทำแบบทดสอบ คะแนนอยู่ในระดับมาก จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 80.00 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานของการวิจัย

5. ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการใช้แอปพลิเคชันเรื่อง ประวัติและผลงานของนักกีฬาทีมชาติไทยในซีเกมส์ 2017 บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ของ บริษัท อสมท จำกัด(มหาชน)

ตารางที่ 3 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง

หัวข้อในการประเมิน	ผลการประเมินความพึงพอใจ		
	\bar{x}	S.D.	ระดับ
1.ด้านเนื้อหา			
1.1 เนื้อหามีความถูกต้องน่าเชื่อถือ	4.83	0.37	มากที่สุด
1.2 เนื้อหากระชับเข้าใจง่าย	4.33	0.95	มาก
1.3 เนื้อหามีความน่าสนใจ	4.50	0.90	มากที่สุด
1.4 เนื้อหามีความเหมาะสม	4.70	0.53	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.59	0.69	มากที่สุด
2. ด้านอักษรและจัดรูปแบบข้อความ			
2.1 ขนาดตัวอักษรอ่านง่าย ชัดเจน	4.73	0.52	มากที่สุด
2.2 รูปแบบของตัวอักษรสวยงาม	4.30	0.79	มาก
2.3 สีของตัวอักษรมีความเหมาะสม	4.57	0.68	มากที่สุด
2.4 การจัดวางตำแหน่งตัวอักษรมีความเหมาะสม	4.47	0.73	มาก
เฉลี่ย	4.52	0.68	มากที่สุด
3.ด้านกราฟิก			
3.1 การจัดวางองค์ประกอบมีความสวยงาม	4.27	0.87	มาก
3.2 ความชัดเจนของภาพ	4.33	0.80	มาก

3.3 การใช้รูปภาพมีความสอดคล้องกับเนื้อหา	4.33	0.76	มาก
3.4 การจัดวางภาพมีความเหมาะสม	4.67	0.60	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.40	0.76	มาก
4.ด้านการมีปฏิสัมพันธ์			
4.1 ความถูกต้องของปุ่มเชื่อมโยงไปเนื้อหาอื่น	4.53	0.73	มากที่สุด
4.2 ปฏิสัมพันธ์มีความเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน	4.37	0.76	มาก
4.3 ความสอดคล้องของการเชื่อมโยงหน้าต่างๆ	4.63	0.49	มากที่สุด
4.4 มีการตอบสนองแบบทันทีทันใดของปุ่มที่เชื่อมโยง	4.53	0.73	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.52	0.68	มากที่สุด
ผลการประเมินรวม	4.51	0.70	มากที่สุด

จากการวิจัยพบว่า ผลการประเมินความพึงพอใจโดยกลุ่มตัวอย่าง เรื่องการพัฒนาแอปพลิเคชันเรื่องประวัติและผลงานของนักกีฬาทีมชาติไทยในซีเกมส์ 2017 บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ของบริษัท อสมท จำกัด (มหาชน) อยู่ในเกณฑ์มากที่สุด ($\bar{x} = 4.51$ S.D. = 0.70) ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัย

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการสำรวจความต้องการจากกลุ่มตัวอย่าง ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความต้องการ แอปพลิเคชันเรื่องประวัติและผลงานของนักกีฬาทีมชาติไทยใน ซีเกมส์ 2017 บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ของบริษัท อสมท จำกัด (มหาชน) พบว่าอยู่ในเกณฑ์มากที่สุด ($\bar{x} = 4.54$, S.D. = 0.50) เพราะแอปพลิเคชันที่ผลิตขึ้นนี้สามารถใช้ได้บนสมาร์ตโฟนในระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ซึ่งผู้เรียนเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ได้ง่าย สามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้ทุกที่ทุกเวลาและส่งเสริมการเรียนรู้สร้างแรงจูงใจได้เป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของเสาวภา สมจิตร (2556) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการกลุ่มร่วมกับแอปพลิเคชันบนคอมพิวเตอร์พกพา เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านน้ำฉา กล่าวว่าสาเหตุที่กลุ่มตัวอย่างมีความต้องการแอปพลิเคชันบนคอมพิวเตอร์พกพา เนื่องจากคอมพิวเตอร์พกพา จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถ

เรียนรู้ด้วยตนเอง เข้าถึงแหล่งเรียนรู้ได้ง่าย อีกทั้งยังสร้างแรงกระตุ้นและแรงจูงใจที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ของผู้เรียน ช่วยลดการบรรยายของครูลงแต่ช่วยให้นักเรียนเข้าใจง่ายขึ้นและสามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้มากขึ้น

2. ผลการพัฒนาแอปพลิเคชันเรื่องประวัติและผลงานของนักกีฬาทีมชาติไทยในซีเกมส์ 2017 บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ของบริษัท อสมท จำกัด (มหาชน) ผลการศึกษาพบว่า แอปพลิเคชันเรื่องประวัติและผลงานของนักกีฬาทีมชาติไทยในซีเกมส์ 2017 บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ของบริษัท อสมท จำกัด (มหาชน) เป็นผลมาจากการสร้างขึ้นอย่างเป็นระบบตามรูปแบบ ADDIE Model (ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล, 2561) โดยได้นำเสนอเนื้อหาจำนวน 3 หัวข้อ ได้แก่ 1. ชนิดกีฬา 2. ประวัตินักกีฬา และ 3. ผลงาน ซึ่งเป็นรูปแบบในการผลิตสื่อที่ได้รับความนิยมเป็นระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 40 ปี ซึ่งมีความเป็นมาตรฐาน สามารถคาดหวังคุณภาพของสื่อที่น่าจะบรรลุตามเป้าหมายได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของทศพร ดิษฐ์ศิริ (2558) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์แท็บเล็ต เรื่องการบวก ด้วยเทคนิค ซีคริท อีออฟ เมนเทิล แมธ เพื่อสร้างเสริมทักษะการคิดเลขเร็ว สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้รูปแบบ ADDIE Model สร้างแอปพลิเคชัน เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินงานในการออกแบบและการพัฒนาแอปพลิเคชัน ดังนี้ต่อไป 1. การวิเคราะห์เนื้อหาที่ใช้ในการสร้างและพัฒนาเครื่องมือ 2. การออกแบบศึกษาวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การบวก และศึกษาวิธีการพัฒนาแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์แท็บเล็ต จากเอกสารที่เกี่ยวข้องและแหล่ง ค้นคว้าข้อมูลต่างๆ 3. การพัฒนาแอปพลิเคชัน นำ Storyboard มาสร้างและพัฒนาแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์แท็บเล็ต 4. การหาประสิทธิภาพของแอปพลิเคชัน นำแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์แท็บเล็ต ไปทดลองใช้กับกลุ่ม ผู้เรียนที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างในการหาประสิทธิภาพของแอปพลิเคชัน

3. ผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา การประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา ผลการประเมินในส่วนของเนื้อหา ผลออกมาอยู่ในเกณฑ์ ดีมาก ($\bar{x} = 4.74$, S.D. 0.38) เมื่อพิจารณาด้านที่มีคุณภาพมากที่สุด คือ ด้านเนื้อหาของข้อมูลภายในแอปพลิเคชัน ($\bar{x} = 4.78$, S.D. = 0.38) และด้านภาพประกอบเนื้อหา แอปพลิเคชัน ($\bar{x} = 4.78$, S.D. = 0.38) ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยได้ศึกษาเนื้อหาของแอปพลิเคชันเรื่องประวัติและผลงานของนักกีฬาทีมชาติไทย จากแหล่งข้อมูลที่แท้จริง มีภาพประกอบที่เข้ากับเนื้อหาทำให้ผู้ใช้งานเข้าใจได้ดีขึ้นเมื่อใช้แอปพลิเคชัน และใช้ภาษาที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งสอดคล้องกับผลวิจัยของ สุมน คณานิตย์

(2558) ที่ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ วิชาสุขศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เนื่องจากมีการใช้ข้อมูลเนื้อหาที่ถูกต้อง มีภาพประกอบทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาการเรียนมากยิ่งขึ้น และใช้ภาษาที่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชน ทำให้ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาอยู่ในเกณฑ์ดีมาก ($\bar{x} = 4.85$, S.D. = 0.41)

ผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการนำเสนอ ผลการศึกษาพบว่า มีคุณภาพด้านสื่ออยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.72$, S.D. = 0.43) เมื่อพิจารณาด้านที่มีคุณภาพมากที่สุด คือ ด้านภาพ ($\bar{x} = 4.78$, S.D. = 0.33) ด้านกราฟิก ($\bar{x} = 4.78$, S.D. = 0.33) และด้านการมีปฏิสัมพันธ์ กราฟิก ($\bar{x} = 4.78$, S.D. = 0.33) เนื่องจากคณะผู้วิจัยได้นำทฤษฎีสื่อหลักการ ใช้สื่อสำหรับการสร้างสรรค์งานศิลปะและงานออกแบบ (ชไมพร แยมขำ, 2556) ซึ่งความรู้เรื่อง ทฤษฎีสื่อเป็นสิ่งสำคัญมากสำหรับงานออกแบบทุกชนิดและหากต้องการให้งานออกแบบดู สวยงามต้องเข้าใจเรื่องพื้นฐานของสื่อเพื่องานออกแบบก่อน โดยการออกแบบ การวางรูปภาพ ข้อความ การจัดขนาด สิ่งเหล่านี้จะมีรูปแบบกรรมวิธีและจะส่งผลต่อการรับรู้ของคนที่แตกต่างกันออกไป หากได้ตั้งเป้าหมายไว้แล้ว ก็จะทำให้การออกแบบมีความสะดวกในการสื่อ ความหมายได้ง่ายขึ้น โดยการใช้อยู่ลักษณะ เครื่องหมายข้อความ ภาพประกอบ และรูปแบบ ต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม ซึ่งจะส่งผลให้ผู้รับสามารถรับรู้ความหมายและแปลความได้ทางสายตา และจะเกิดการจดจำ เข้าใจในสิ่งที่ผู้ส่งต้องการสื่อสาร ซึ่งสอดคล้องกับสุภาณี ศรีอุทธา และ สวี ยา สุรมณี (2558) ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาเกมแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนแท็บเล็ต เรื่อง ฮาร์ดแวร์คอมพิวเตอร์ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ โดยรวมในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.63$, S.D. = 0.49)

4. ผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่าง ผลการศึกษาพบว่าผลการรับรู้จากการทำแบบทดสอบ คะแนนอยู่ในระดับมาก จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 80.00 คะแนนอยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 13.33 และคะแนนอยู่ในระดับน้อย จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 6.67 ซึ่งคณะผู้วิจัยได้นำแนวคิดการรับรู้ของ Mowen and Minor (2556) ที่กล่าวไว้ว่า การรับรู้ จะเป็นกระบวนการที่บุคคลเปิดรับต่อข้อมูลข่าวสาร ตั้งใจรับข้อมูลนั้นและทำความเข้าใจโดย แบ่งเป็น 3 ขั้น คือ 1.ขั้นเปิดรับ (Exposure Stage) ผู้บริโภคจะรับข้อมูลโดยผ่านทางประสาทสัมผัส 2.ขั้นตั้งใจรับ (Attention Stage) ผู้บริโภคจะแบ่งปันความสนใจมาสู่สิ่งเร้านั้นและ 3.ขั้น เข้าใจความหมาย (Comprehension Stage) ผู้บริโภคจะจัดองค์ประกอบข้อมูลและแปล ความหมายออกมาเพื่อให้เข้าใจได้ ซึ่งสอดคล้องกับกนกวรรณ เตียงสระน้อย สุานิดา หมอแก้ว ณัชนินทร์ แก้วเกษ พิมพมาดา โกจิราพันธ์ และพรรักษา ศาสตร์ขำ (2559) ที่ทำการวิจัยเรื่อง

การพัฒนาแอปพลิเคชันเรื่องนักกีฬาทีมชาติไทย 15 ชนิดกีฬา บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ของบริษัท อสมท จำกัด (มหาชน) ผลการรับรู้จากการทำแบบทดสอบ ส่วนใหญ่ได้คะแนนอยู่ในระดับมาก จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 86.70

5. ผลการประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่าง ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.51$, S.D. = 0.70) เมื่อพิจารณาด้านที่พึงพอใจลำดับแรก คือ ด้านเนื้อหา ($\bar{x} = 4.59$, S.D. = 0.69) และด้านอักษรและจัดรูปแบบข้อความ ($\bar{x} = 4.52$, S.D. = 0.65) เนื่องจากผู้วิจัยได้ศึกษาเนื้อหาของแอปพลิเคชันเรื่องประวัติและผลงานของนักกีฬาทีมชาติไทยจากแหล่งข้อมูลที่แท้จริง ออกแบบภาพอินโฟกราฟิกให้มีความสวยงาม สื่อความหมายได้อย่างถูกต้องชัดเจนและใช้การจัดวางองค์ประกอบที่เข้าใจง่ายไม่ซับซ้อน จึงช่วยให้เข้าใจเนื้อหาของแอปพลิเคชันได้ดีขึ้นและช่วยดึงดูดความสนใจของผู้ใช้ ซึ่งสอดคล้องกับ งานวิจัยของ บรรพพูนร์ สิงห์ดี (2558) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่องการวิจัยและพัฒนาสื่อแอปพลิเคชันบนแท็บเล็ตระบบปฏิบัติการ แอนดรอยด์ รายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้กล่าวไว้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในเรื่องรูปแบบกราฟิกที่สวยงามและชัดเจน ความเหมาะสมของการจัดวางตัวอักษรหรือข้อความในแต่ละกรอบ การควบคุมบทเรียนทำได้ง่ายและสะดวก และความเหมาะสมของการให้ข้อมูลย้อนกลับและการเสริมแรงอยู่ในระดับมากที่สุด และสอดคล้องกับงานวิจัยดาราวรรณ นนทวาลี (16) ที่ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนา แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ : กรณีศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนท่าชุมเงินวิทยาคาร จังหวัดลำพูน กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการใช้แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.51$, S.D.=0.14)

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

1. ฝ่ายข่าวกีฬา สำนักข่าวไทย บริษัท อสมท จำกัด (มหาชน) หรือผู้สื่อข่าวและหน่วยงานด้านกีฬา สามารถดาวน์โหลดแอปพลิเคชันผ่านทางโทรศัพท์ที่ใช้ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ เพื่อเป็นข้อมูลในการรายงานข่าวและยังเป็นการจัดการความรู้ (Knowledge Management) ของหน่วยงานอีกช่องทางหนึ่ง

2. แอปพลิเคชันที่พัฒนาขึ้น บริษัท อสมท จำกัด (มหาชน) สามารถนำไปเผยแพร่ เพื่อเป็นสื่อใหม่ที่ส่งเสริมภาพลักษณ์องค์กรด้านสื่อที่ทันสมัย

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาพฤติกรรมกรการใช้ ทักษะคิด และความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีต่อการพัฒนาแอปพลิเคชันเรื่องประวัติและผลงานของนักกีฬาทีมชาติไทยในซีเกมส์ 2017 บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ของบริษัท อสมท จำกัด (มหาชน)

2. ควรศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อคุณภาพของแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ เรื่องประวัติและผลงานของนักกีฬาทีมชาติไทยในซีเกมส์ 2017 บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ของบริษัท อสมท จำกัด (มหาชน)

บรรณานุกรม

กนกวรรณ เตียงสระน้อย สุานิดา หมอแก้ว ณัชนินทร์ แก้วเกษ พิมพ์มาดา โกจิราพันธ์ และพรรักษา ศาสตรืษา. (2559). การพัฒนาแอปพลิเคชันเรื่องนักกีฬาทีมชาติไทย 15 ชนิดกีฬา บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ของบริษัท อสมท จำกัด (มหาชน). โครงการงานศึกษาปริญญาเทคโนโลยีบัณฑิตภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครูศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, กรุงเทพฯ.

ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล, (2555, 24 เมษายน). การออกแบบระบบการสอน ADDIE MODEL [บทความ]. สืบค้นจาก <http://codexarticle.blogspot.com/2012/04/addie-model.html>

ชไมพร แยมขำ, (2556, 13 มีนาคม). องค์ประกอบงานกราฟิก (Element of Design). [บทความ]. สืบค้นจาก <http://chamiponmi.blogspot.com/2013/03/element-of-design.html>

ดาราวรรณ นนทวาสี. (2556). การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ : กรณีศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนทาจุมเงินวิทยาคาร จังหวัดลำพูน, [Online]. สืบค้นจาก <https://gsbooks.gs.kku.ac.th/57/grc15/files/hmo31.pdf> [25เมษายน2561].

ทศพร ดิษฐ์ศิริ. (2558). การพัฒนาแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์แท็บเล็ต เรื่องการบวก ด้วยเทคนิค ซีคริท ออฟ แมนเทิล แมธ เพื่อสร้างเสริมทักษะการคิดเลขเร็ว สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, กรุงเทพฯ.

แนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้ (Perception).(2556).[Online]. สืบค้นจาก

http://www.exmba.buu.ac.th/Research/Nonthaburi/PM4/51720921/05_ch2.pdf/

บรรพบุรุษ สิงห์ดี. (2558). การวิจัยและพัฒนาสื่อแอปพลิเคชันบนแท็บเล็ตระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ รายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1, การประชุมสัมมนาวิชาการนำเสนอผลงานวิจัย ระดับชาติและนานาชาติ เครือข่ายบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏภาคเหนือ, ครั้งที่15, 23 กรกฎาคม 2558, มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.

บริษัท ซิสโก้ ซิสเต็มส์ อิงค์. (2558). การใช้ประโยชน์สูงสุดจากแอปพลิเคชัน [Online]. สืบค้นจาก http://www.cisco.com/web/TH/solutions/brdc/blocks_optimization.html

ปุณเียว. (2554). เทคโนโลยีมีผลต่อการดำรงชีวิตในปัจจุบันอย่างไร [Online]. สืบค้นจาก http://socialtht.blogspot.com/2011/01/blog-post_834.html

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2558). แอนดรอยด์ (ระบบปฏิบัติการ)[Online]. สืบค้นจาก [https://th.wikipedia.org/wiki/แอนดรอยด์_\(ระบบปฏิบัติการ\)](https://th.wikipedia.org/wiki/แอนดรอยด์_(ระบบปฏิบัติการ))

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2556). กีฬาซีเกมส์ [Online]. สืบค้นจาก <https://th.wikipedia.org/wiki/กีฬาซีเกมส์>

สายฝน พรหมเทพ กฤติกา สังขวดี และปัญญา สังขวดี. (2559). การพัฒนาแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ เรื่อง กีฬา แบดมินตัน ,การประชุมสัมมนาวิชาการราชภัฏนครสวรรค์วิจัยครั้งที่ 1.

สุมน คณานิตย์. (2558). การออกแบบแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ วิชาสุขศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1, [Online]. สืบค้นจาก <https://www.sumon-kananit.wikispaces.com/file/view>

สุภาณี ศรีอุทธา และสวียา สุรมณี. (2558). การพัฒนาเกมแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนแท็บเล็ต เรื่อง ฮาร์ดแวร์คอมพิวเตอร์ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 [Online]. สืบค้นจาก <https://chair.rmu.ac.th/filepaper/sahachai.ng@gmail.com20150914112944.pdf>

เสาวภา สมจิตร. (2556). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการกลุ่มร่วมกับแอปพลิเคชันบนคอมพิวเตอร์พกพา (Tablet) เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านน้ำฉา (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรบัณฑิตมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, กรุงเทพฯ. สืบค้นจาก <http://www.newtdc.thailis.or.th/docview.aspx?tdcid=80550>