

**การใช้พอดแคสต์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะพนักงานใน
อุตสาหกรรมโลจิสติกส์ ช่วงสถานการณ์ Covid-19**
**The Use of Podcasts to Promote Skills Development with
Employees in Logistics Industry During the Covid-19 Situation**

วรัญญา ทิโลกะวิชัย¹ และจิตติมา คงรัตนประเสริฐ²

Varanya Tilokavichai¹ and Jittima Kongrattanaprasert²

Received : April 25, 2021 Revised : May 16, 2021 Accepted: May 24, 2021

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาระดับความสำคัญขององค์ประกอบของแอปพลิเคชันพอดแคสต์ที่ส่งเสริมการพัฒนาทักษะพนักงานในอุตสาหกรรมโลจิสติกส์ 2) เพื่อศึกษาลักษณะประชากรศาสตร์ที่ส่งผลต่อการใช้พอดแคสต์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะพนักงานในอุตสาหกรรมโลจิสติกส์ 3) เพื่อศึกษาองค์ประกอบของแอปพลิเคชันที่ส่งผลต่อการใช้พอดแคสต์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะพนักงานในอุตสาหกรรมโลจิสติกส์ โดยเก็บข้อมูลจากประชากรที่ทำงานในอุตสาหกรรมโลจิสติกส์ จำนวน 400 คน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบไคสแควร์

ผลการวิจัยพบว่า 1) ระดับความสำคัญขององค์ประกอบของแอปพลิเคชันต่อการใช้พอดแคสต์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะพนักงานในอุตสาหกรรมโลจิสติกส์ พบว่า ด้านรูปแบบ ด้านเนื้อหา ด้านการทำให้ตรงความต้องการเฉพาะของลูกค้า ด้านการเชื่อมโยง และด้านการพาณิชย์ มีความสำคัญในระดับมากที่สุด ส่วนด้านความเป็นชุมชน และด้านการติดต่อสื่อสาร มีความสำคัญระดับมาก 2) จากการทดสอบลักษณะประชากรศาสตร์ที่ส่งผลต่อการใช้พอดแคสต์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะพนักงานในอุตสาหกรรมโลจิสติกส์ พบว่า ตำแหน่งงานส่งผลต่อการใช้พอดแคสต์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะพนักงานในอุตสาหกรรมโลจิสติกส์มากที่สุด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 3) จากการทดสอบองค์ประกอบของแอปพลิเคชันที่ส่งผลต่อการใช้พอดแคสต์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะพนักงานในอุตสาหกรรมโลจิสติกส์ พบว่า องค์ประกอบของแอปพลิเคชันในด้านรูปแบบ ด้านเนื้อหา ด้านความเป็นชุมชน ด้านการทำให้ตรงความต้องการเฉพาะของลูกค้า ด้านการติดต่อสื่อสาร ด้านการเชื่อมโยง และด้านการพาณิชย์ ส่งผลต่อการใช้พอดแคสต์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะพนักงานในอุตสาหกรรมโลจิสติกส์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

คำสำคัญ : การใช้พอดแคสต์ ส่งเสริมการพัฒนาทักษะ อุตสาหกรรมโลจิสติกส์

^{*} อาจารย์ บัณฑิตวิทยาลัยการจัดการและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

^{*} Lecturer, Graduate School of Management and Innovation, King Mongkut's University of Technology Thonburi

² นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรการจัดการสำหรับการเป็นผู้ประกอบการเชิงนวัตกรรม บัณฑิตวิทยาลัยการจัดการและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

² Graduate Student, Master of Business Administration in Innovative Entrepreneurship Management, Graduate School of Management and Innovation, King Mongkut's University of Technology Thonburi

Abstract

The research objectives as follows 1) To study the important level of podcast application components to promote skills development with employees in logistics industry 2) To study the demographic characteristics that affect the use of podcasts to promote skills development with employees in logistics industry 3) To study the podcast application components that affect the use of podcasts to promote skills development with employees in logistics industry. The sample was 400 people that work in logistics industry. The data were analyzed by using frequency, percentage, mean, standard deviation and chi-square test.

The results found that 1) The important level of podcast application components to promote skills development with employees in logistics industry, it was found that the context, content, customization, connection and commerce were extremely important level. Moreover, the community and communication were very important level 2) The results of hypothesis test found that the job position was affected using podcasts to promote skills development with employees in logistics industry at significance level of 0.05 3) The podcast application components include of the context, content, community, customization, communication, connection and commerce were affected using podcasts to promote skills development with employees in logistics industry at significance level of 0.05.

Keywords : The Use of Podcasts, Promote Skills Development, Logistics Industry

1. บทนำ

จากสถานการณ์โควิดที่มีการแพร่ระบาดกันทั่วโลก ส่งผลกระทบด้านเศรษฐกิจ รวมทั้งวิถีการทำงานอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงแทบทุกอุตสาหกรรม ปัจจัยหนึ่งที่สำคัญที่ทำให้องค์กรอยู่รอดได้ คือ การเพิ่มทักษะใหม่ (Reskill) และพัฒนาทักษะเดิม (Upskill) ให้กับพนักงานขององค์กร เพื่อให้สามารถปรับตัวได้ทันกับการเปลี่ยนแปลง ในขณะที่พนักงานจำเป็นต้องทราบว่าทักษะใดบ้างที่มีความจำเป็น เพื่อเพิ่มทักษะให้ตนเองกลายเป็นบุคลากรที่ต้องการขององค์กร ซึ่งการเพิ่มทักษะใหม่ (Reskill) และพัฒนาทักษะเดิม (Upskill) สร้างโอกาสให้กับตนเอง ให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงานและอุตสาหกรรม เป็นการเพิ่มคุณค่าให้กับตนเองและองค์กร ซึ่งหลายองค์กรมีการปรับแผนการทำงาน เพื่อป้องกันภาวะระบาด และลดความเสี่ยงจากการติดเชื้อจากภายนอก (บริษัท พีทีที โกลบอล เคมิคอล จำกัด (มหาชน), 2563) โดยปัจจุบันพบว่า แรงงานที่มีคุณภาพไม่เพียงพอต่อความต้องการของผู้ประกอบการ สถานประกอบการขาดแคลนแรงงานที่มีทักษะ แรงงานที่จบการศึกษาส่วนใหญ่เป็นแรงงานที่ไม่ตรงกับความต้องการของผู้ประกอบการ มีแรงงานไทยเข้าสู่ตลาดแรงงานเพิ่มขึ้นทุกปี แต่ความต้องการขององค์กรที่จะรับบุคลากรกลับมีลดลง นอกจากนั้นระบบการศึกษาสร้างแรงงานไม่ตรงกับความต้องการและไม่สามารถทำงานได้จริงในองค์กร ดังนั้น แรงงานจำเป็นต้องพัฒนาทักษะทางเทคโนโลยี ทักษะทางสังคม และทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ (แบรนดอินไซด์ รูทิกคิดใหม่, 2563) การเพิ่มทักษะใหม่และพัฒนาทักษะเดิม จึงเป็นสิ่งจำเป็นเพื่อให้แรงงานสามารถเข้าสู่ตลาดแรงงานและทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งการเพิ่มทักษะความรู้มีแพลตฟอร์มการเรียนรู้ที่หลากหลาย รวมทั้งพอดแคสต์ (Podcast) ที่เป็นรายการวิทยุบนอินเทอร์เน็ตมีประเภทย่อย

เนื้อหาที่หลากหลาย (นับทอง ทองใบ, 2562) ผู้ใช้สามารถฟังพอดแคสต์ผ่านแอปพลิเคชันและสามารถดาวน์โหลดเก็บไว้ในอุปกรณ์ของตัวเองได้ เพื่อฟังหรือดูในเวลาที่ต้องการ พอดแคสต์จึงเป็นอีกหนึ่งทางเลือกในการเรียนรู้ของผู้บริโภคที่มีข้อจำกัดทางด้านเวลา และในยุคที่มีการแข่งขันในสังคมสูง การพัฒนาตัวเอง พัฒนาความรู้ผ่านการฟังพอดแคสต์ สามารถผลิตเพลย์ลิสต์ได้ในช่วงเวลาสั้น และเป็นช่องทางในการเรียนรู้ที่ได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง (ชนินทร เพ็ญสูตร, 2561) และเนื่องด้วยเหตุการณ์ของโควิด 19 ทำให้การซื้อ-ขายสินค้าออนไลน์กลายเป็นความปกติใหม่ (New Normal) ของผู้บริโภค กลุ่มธุรกิจ ด้านการค้าและการตลาดออนไลน์ มีการเติบโตที่สอดคล้องกับพฤติกรรมผู้บริโภคของผู้คนในปัจจุบันที่มีการซื้อ-ขายสินค้าออนไลน์เพิ่มมากขึ้น ซึ่งส่งผลต่อธุรกิจด้านขนส่งโลจิสติกส์ และบรรจภัณฑ์ (ประชาชาติธุรกิจออนไลน์, 2564) อีกทั้งอุตสาหกรรมโลจิสติกส์เป็น 1 ใน 10 ของอุตสาหกรรมเป้าหมาย (S-Curve) ที่มีกลไกขับเคลื่อนเศรษฐกิจ เพื่ออนาคตที่ภาครัฐมีนโยบายส่งเสริมและให้สิทธิประโยชน์ต่ออุตสาหกรรม (คณิศ แสงสุพรรณ, 2558) ในช่วงสถานการณ์โควิด 19 บุคลากรที่ทำงานในอุตสาหกรรมโลจิสติกส์จึงจำเป็นต้องมีการเพิ่มทักษะและพัฒนาทักษะเดิม เพื่อรองรับการเติบโตของอุตสาหกรรมโลจิสติกส์ ซึ่งพอดแคสต์เป็นอีกหนึ่งทางเลือกในการเรียนรู้ของคนทำงานที่มีข้อจำกัดทางด้านเวลา แต่ต้องการพัฒนาตัวเอง โดยเรียนรู้ผ่านการฟังพอดแคสต์จะทำให้คนทำงานสะดวกที่จะเรียนรู้ ในระยะเวลาอันสั้น เป็นการยกระดับและการพัฒนาทักษะใหม่ๆ แก่แรงงานสถานการณ์ โควิด 19 จึงมีความสำคัญต่อการเติบโตอย่างยั่งยืนขององค์กรและเป็นการเพิ่มคุณค่าให้แก่ตัวพนักงานเองด้วย จากวิกฤตโควิด 19 สร้างให้เป็นโอกาสพัฒนาตนเองให้พร้อมรับมือกับความท้าทายที่จะเกิดขึ้น สร้างความก้าวหน้า และเพิ่มคุณค่าให้กับตนเอง

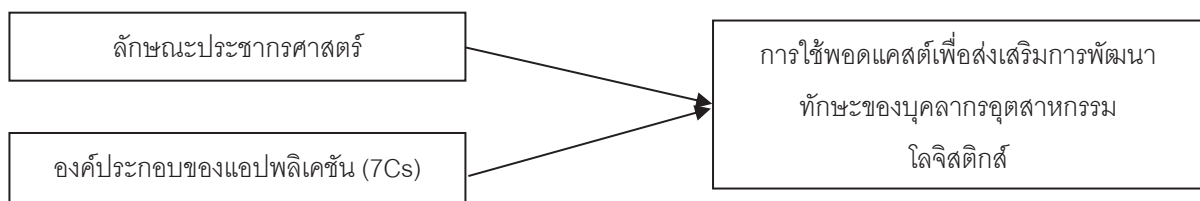
ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาการใช้พอดแคสต์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะพนักงานอุตสาหกรรมโลจิสติกส์ช่วงสถานการณ์โควิด 19 เพื่อสามารถจะนำผลการศึกษาวិเคราะห์ไปเป็นประโยชน์ในการพัฒนาแอปพลิเคชันพอดแคสต์แหล่งเรียนรู้สำหรับเพิ่มทักษะใหม่ พัฒนาทักษะเดิมของบุคลากรในอุตสาหกรรมโลจิสติกส์ และสามารถเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจนำข้อมูลไปใช้ในธุรกิจที่ใกล้เคียงกันได้ต่อไป

2. เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและสมมติฐานของการวิจัย

เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการศึกษาการใช้พอดแคสต์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะพนักงานในอุตสาหกรรมโลจิสติกส์ช่วงสถานการณ์ Covid-19 โดยมีกรอบแนวคิดการวิจัยดังนี้

รูปภาพประกอบ 1
กรอบแนวคิดการวิจัย

การใช้พอดแคสต์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะพนักงานในอุตสาหกรรมโลจิสติกส์ช่วงสถานการณ์ Covid-19



2.1 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเกี่ยวกับประชากรศาสตร์

ภาวิณี กาญจนานา (2559) ได้ให้ความหมาย คุณลักษณะของประชากรด้านขนาด การกระจาย และโครงสร้างของประชากร ว่าสามารถจำแนกคุณสมบัติเฉพาะของบุคคล เพื่อจำแนกประชากรออกเป็นกลุ่มตามลักษณะประชากรได้แก่ เพศ อายุ รายได้ การศึกษา สถานภาพ ส่วนภักทรณัย พิริยะธณัท (2558) ได้จำกัดความว่าเป็น ลักษณะทางประชากรศาสตร์ ประกอบไปด้วย อายุ เพศ สถานะทางครอบครัว สถานภาพ อาชีพ รายได้ และระดับการศึกษา ซึ่งนิยมนำมาใช้เพื่อแบ่งส่วนการตลาด และเป็นตัวกำหนดเป้าหมายการตลาด ซึ่งปัจจัยเหล่านี้ อาจส่งผลกระทบต่อการใช้พอดแคสต์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะของบุคลากรอุตสาหกรรมโลจิสติกส์ทั้งทางตรงและทางอ้อม ผ่านค่านิยมและรูปแบบการตัดสินใจของบุคคล ความคิด ความรู้สึก ประสบการณ์ รวมถึงพฤติกรรมหรือการกระทำที่เกิดขึ้นระหว่างกระบวนการตัดสินใจของบุคคล และสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ที่สร้างความพึงพอใจแก่บุคคล เพื่อจะนำผลที่ได้มาวางแผนกลยุทธ์ที่สามารถตอบสนองของกลุ่มผู้ใช้งานพอดแคสต์ได้อย่างเหมาะสม

แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบการจัดรูปแบบ และเผยแพร่เนื้อหาบนแอปพลิเคชัน

อารียา สิลารัศมี (2558) ได้ให้เทคนิคที่ใช้ในการออกแบบแอปพลิเคชันตามหลัก 7C's ประกอบด้วย การออกแบบรูปแบบ (Context) เป็นการวางโครงร่างของการจัดองค์ประกอบบนหน้าแอปพลิเคชันเพื่อสื่อความหมายให้ง่ายต่อการรับรู้และการใช้งานเครื่องมือบนหน้าแอปพลิเคชัน การออกแบบเนื้อหา (Content) เป็นการนำเสนอข้อมูลบนแอปพลิเคชัน โดยอาจอยู่ในรูปของข้อความ รูปภาพ หรือมัลติมีเดียที่เป็นสื่อผสมทั้งภาพและเสียง เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ การออกแบบความเป็นชุมชน (Community) เป็นการออกแบบแอปพลิเคชันเพื่อให้มีแหล่งหรือสถานที่นัดพบสำหรับผู้สนใจในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการจัดการโลจิสติกส์ เพื่อแลกเปลี่ยนทัศนคติข้อคิดเห็น และข้อมูลข่าวสารระหว่างกัน การออกแบบการทำให้ตรงความต้องการเฉพาะของลูกค้า (Customization)) เป็นการใช้เทคนิคที่ช่วยให้ผู้ใช้สามารถปรับแต่งการใช้งานแอปพลิเคชันได้ตามที่ต้องการ เช่น ขนาดตัวอักษร สีพื้นหลัง สีตัวอักษร และภาษา การออกแบบการติดต่อสื่อสาร (Communication) เป็นการสร้างช่องทางในการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้ใช้งานกับผู้ให้บริการแอปพลิเคชันพอดแคสต์สำหรับการจัดการโลจิสติกส์การออกแบบช่องทางการติดต่อสื่อสารของแอปพลิเคชัน ประกอบด้วย อีเมล ระบบแจ้งข่าวสาร SMS Line และFacebook การออกแบบการเชื่อมโยง (Connection) เป็นการออกแบบแอปพลิเคชันในการติดต่อสื่อสารไปยังเว็บไซต์ หรือแอปพลิเคชันปลายทางที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารระหว่างกัน ตลอดจนเป็นการอำนวยความสะดวกให้กับผู้ใช้งานในการเข้าถึงข้อมูลปลายทางที่สนใจ การออกแบบการพาณิชย์ (Commerce) เป็นการออกแบบขั้นตอนการทำรายการสั่งซื้อสินค้า และชำระค่าบริการแอปพลิเคชันพอดแคสต์สำหรับการจัดการโลจิสติกส์ ประกอบด้วย การอธิบายรายละเอียดวิธีการสั่งซื้อสินค้า ระบบการลงทะเบียนสมาชิก ระบบรักษาความปลอดภัยสำหรับข้อมูลส่วนบุคคล ระบบชำระเงิน โดยพรพรรณ สมบัติ (2558) สรุปว่า การออกแบบแอปพลิเคชันควรใส่ใจถึงสิ่งที่จำเป็น การใช้งานของผู้ใช้ แอปพลิเคชันต้องมีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะ คำนึงถึงการใช้งาน ความเรียบง่าย ความสะดวกสบายของผู้ใช้งานด้วย ไม่เปลืองเวลา ประหยัดแบตเตอรี่ ใช้งานง่ายไม่หลายขั้นตอน เพื่อตอบสนองด้านระยะเวลาการใช้งานของผู้ใช้ การจัดวางตำแหน่งขององค์ประกอบต่าง ๆ ควรจัดลำดับหัวข้อและจัดลำดับเนื้อหาอย่างชัดเจน แอปพลิเคชันนี้ การตอบกลับต่อผู้ใช้งาน เพื่อให้ผู้ใช้งานจะได้ทราบถึงการทำงานขณะนั้น ๆ และการแจ้งเตือนต้องมีความเหมาะสมด้วย ใช้ข้อความที่ไม่ซับซ้อน น่าสนใจ เข้าใจได้ง่าย ซึ่งปัจจัยเหล่านี้ อาจส่งผลกระทบต่อการใช้แอปพลิเคชันพอดแคสต์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะของบุคลากรอุตสาหกรรมโลจิสติกส์ โดยนำผลที่ได้มาใช้ในการออกแบบแอปพลิเคชันให้

สอดคล้องกับองค์ประกอบในแต่ละด้านที่ผู้ใช้งานให้ความสำคัญในการเลือกใช้บริการแอปพลิเคชันพอดแคสต์ เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะ

แนวคิดเกี่ยวกับพอดแคสต์

นับทอง ทองใบ (2562) ได้ให้ความหมายว่า พอดแคสต์ คือ สื่อเสียงรูปแบบใหม่ที่มีประเภทของเนื้อหาที่หลากหลาย ทั้งรายการสนทนา บทวิเคราะห์ ข่าว สัมภาษณ์ ธุรกิจ ปรัชญา โดยผู้ใช้งานไม่ต้องฟังผ่านคลื่นวิทยุ แต่เป็น วิทยุบนอินเทอร์เน็ตแบบเรียกดูและฟังได้ตามต้องการ (Internet Radio On-demand) ไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย แต่ต้องผ่านอุปกรณ์ตัวกลางในการเข้าถึง เช่น โทรศัพท์ หรือคอมพิวเตอร์ที่เข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ และสามารถเลือกฟังช่องรายการพอดแคสต์ (Podcast Station) ซึ่งอาจมีรายการย่อยในหนึ่งช่อง และแบ่งเป็นตอน (Episode) ตามหัวเรื่องที่ต้องการสื่อ ผ่านแอปพลิเคชันได้หลายแพลตฟอร์ม เช่น กูเกิล พอดแคสต์ (Google Podcasts) สปอทิฟาย (Spotify) ซาวด์คลาวด์ (SoundCloud) แอปเปิล พอดแคสต์ (Apple Podcasts) ซึ่งองค์ประกอบในการผลิตรายการพอดแคสต์มีความคล้ายคลึงกับองค์ประกอบของการสื่อสาร ที่ประกอบด้วย ผู้ส่งสาร สาร ช่องทางการสื่อสาร และผู้รับสาร โดยองค์ประกอบในการผลิตรายการพอดแคสต์ ประกอบด้วยองค์ประกอบที่สำคัญดังนี้ 1) ผู้ผลิตรายการ หรือพอดแคสเตอร์ (Podcaster) 2) เนื้อหา หรือสาร 3) ช่องทางการสื่อสาร หรือสื่อ 4) ผู้ฟัง และ 5) การประเมินผล (สุมน อยู่สิน และคณะ, 2552) โดยชินนิต เพ็ญสูตร (2561) แบ่งพอดแคสเตอร์ได้ 2 กลุ่ม ได้แก่ พอดแคสเตอร์ที่มีรายการพอดแคสต์ของตนเอง และ พอดแคสเตอร์ผู้รับจ้างเป็นพอดแคสเตอร์ที่จัดรายการตามเนื้อหาที่ผู้จ้างต้องการ ซึ่งในงานวิจัยนี้จะนำผลมาใช้ในการวางแผนการเผยแพร่พอดแคสต์ในช่องทางแอปพลิเคชันให้ตรงกลุ่มผู้ใช้งาน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

มูหำหมัด สาแลบิง และกัลยาณี เจริญช่าง นุชมี (2560) ศึกษาเกี่ยวกับผลการเรียนรู้ด้วยพอดแคสต์ เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาขามลาญ พบว่า พอดแคสต์สร้างความพึงพอใจที่ดีให้กับผู้เรียน เนื่องจากพอดแคสต์เป็นสื่อที่ผู้เรียนสามารถทบทวนด้วยตนเองได้ทุกที่ ทุกเวลาที่ใช้เรียนใช้อุปกรณ์พกพา จึงทำให้ผู้เรียนมีโอกาสได้ฟังซ้ำ ๆ และฝึกทักษะทางภาษาได้บ่อยได้ตามความต้องการ

ภโวทัย ประเทืองสุขสกุล (2560) ศึกษาเกี่ยวกับอิทธิพลด้านการรับรู้คุณภาพและการรับรู้ประโยชน์ต่อความตั้งใจในการใช้บริการแอปพลิเคชัน มิวสิกสตรีมมิง ของกลุ่มเจนเนอเรชั่นวาย พบว่าการรับรู้ประโยชน์ด้านราคา ด้านความสะดวกสบาย และด้านสันติภาพ ส่งผลต่อความตั้งใจในการใช้บริการแอปพลิเคชันฟังเพลง “มิวสิก สตรีมมิง” ของกลุ่มเจนเนอเรชั่นวาย ในเขตกรุงเทพมหานคร ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการรับรู้ถึงคุณประโยชน์ต่างๆ เป็นสิ่งสำคัญ เพื่อใช้ประกอบการตัดสินใจ อีกทั้งยังนำมาใช้ประเมิน ความต้องการของตนเองได้ สำหรับการรับรู้ประโยชน์ด้านราคา จะทำให้ผู้บริโภคสามารถนำราคามาเปรียบเทียบกับคุณสมบัติ และการใช้งานของตนเองว่ามีความคุ้มค่าหรือไม่ และด้านการรับรู้ประโยชน์ ด้านความสะดวกสบาย อาจทำให้ผู้บริโภคตัดสินใจในการซื้อผลิตภัณฑ์หรือบริการได้ง่ายขึ้น

ณัฐวรา จันทร์เอี่ยม และคณะ (2562) ศึกษาเกี่ยวกับประสิทธิผลและความพึงพอใจในการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อการสอนเสมือนจริงในการดูแลแผลกดทับของนิสิตพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พบว่า ความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ผ่านสื่อการสอนเสมือนจริงเรื่องการดูแลแผลกดทับของนิสิตพยาบาลศาสตร์มีคะแนนความพึงพอใจรายข้อในด้านความทันสมัยน่าสนใจของสื่อเสมือนจริงมากที่สุด อธิบายได้ว่า การผสมผสานการเรียนรู้โดยใช้สื่อเสมือนจริงเพื่อเพิ่มความสามารถในการเรียนนอกเหนือจากการเรียนทฤษฎีบรรยายในห้องเรียนนิสิตแต่ละคนสามารถทำซ้ำในแต่ละขั้นตอนต่อ ๆ ไปเพื่อเพิ่มขีดความสามารถให้กับผู้เรียน และได้รับประโยชน์ในการเรียนรู้ด้วยตนเอง และสามารถปรับเปลี่ยนการเรียนรู้ของตนเองตามความเหมาะสม เป็นส่วนหนึ่ง

ในการเพิ่มความน่าสนใจในการเรียนรู้ซึ่งไม่เหมือนการเรียนรู้แบบเดิม คณะเน้นเฉลี่ยความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับที่ดีถึงดีมาก

รัตนสินี ออมสินสมบูรณ์ (2559) ศึกษาแนวทางการพัฒนาโมบายแอปพลิเคชันประเภทการคมนาคมขนส่งทางบก พบว่าผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านคมนาคมทางบก ในด้านของเนื้อหาข้อมูลในแอปพลิเคชันด้านคมนาคมจะต้องมีการรวบรวมข้อมูลให้เชื่อมโยงกันและนำมาไว้แหล่งเดียวกัน รวมทั้งต้องมีการอัปเดตข้อมูลให้ทันสมัยอยู่ตลอดเวลา ในด้านการคมนาคมคำนึงถึงเรื่องความปลอดภัยของผู้ใช้บริการเป็นเรื่องสำคัญที่สุด ส่วนผลการสัมภาษณ์ของผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาโมบายแอปพลิเคชัน การสร้างประสบการณ์ใหม่ที่ทำให้ผู้ใช้ประทับใจเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้ใช้อยากกลับมาใช้แอปพลิเคชันซ้ำมากที่สุด ทำให้ทราบว่าหากต้องการพัฒนาแอปพลิเคชันควรเชื่อมโยงข้อมูลต่าง ๆ รวมกันไว้ในที่เดียวกัน และออกแบบให้สามารถใช้งานง่าย ซึ่งเป็นองค์ประกอบของแอปพลิเคชันด้านรูปแบบ และการเชื่อมโยง จะเพิ่มโอกาสที่ผู้ใช้งานกลับมาใช้ซ้ำ

สุทธิพงศ์ สุวรรณเดชากุล (2560) ได้ศึกษาการพัฒนาแอปพลิเคชันบนมือถือสำหรับสนับสนุนการปฏิบัติงานของช่างไฟฟ้าการประปาส่วนภูมิภาคเขต 5 พบว่า ผู้ใช้มีความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันทั้งหมด 5 ด้าน ประกอบด้วย ด้านเนื้อหา ต้องมีการประมวลผลถูกต้อง แม่นยำ ครอบคลุมการใช้งานและมีความน่าเชื่อถือของข้อมูล ด้านโปรแกรม ต้องมีความเร็วในการประมวลผล การติดตั้งแอปพลิเคชัน ด้านความสวยงาม ต้องมีขนาดตัวอักษรชัดเจน รูปภาพเหมาะสม และความน่าสนใจในการใช้งาน ด้านองค์ความรู้ ต้องมีความน่าเชื่อถือของข้อมูล และด้านการใช้งานนอกสถานที่ต้องมีความสะดวกในการนำไปใช้งาน ความสะดวกในการส่งต่อข้อมูล ซึ่งหากใช้ปัจจัยเหล่านี้เป็นองค์ประกอบในการออกแบบแอปพลิเคชัน จะสามารถตอบสนองของความพึงพอใจของผู้ใช้งานได้

2.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.2.1 เพื่อศึกษาลักษณะประชากรศาสตร์ที่ส่งผลต่อการใช้พอดแคสต์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะพนักงานในอุตสาหกรรมโลจิสติกส์

2.2.2 เพื่อศึกษาองค์ประกอบของแอปพลิเคชันที่ส่งผลต่อการใช้พอดแคสต์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะพนักงานในอุตสาหกรรมโลจิสติกส์

2.3 สมมติฐานของการวิจัย

สมมติฐานสำหรับงานวิจัย มีดังต่อไปนี้

สมมติฐานที่ 1 : ลักษณะทางประชากรศาสตร์ส่งผลต่อการใช้พอดแคสต์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะพนักงานในอุตสาหกรรมโลจิสติกส์

สมมติฐานที่ 2 : องค์ประกอบของแอปพลิเคชันส่งผลต่อการใช้พอดแคสต์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะพนักงานในอุตสาหกรรมโลจิสติกส์

3. วิธีการดำเนินงานวิจัย

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ ผู้ที่มีอายุตั้งแต่ 18 ปีขึ้นไปและทำงานในอุตสาหกรรมโลจิสติกส์ในเขตพื้นที่กรุงเทพฯ และปริมณฑล เนื่องจากไม่ทราบจำนวนประชากรที่แน่นอน จึงทำการสุ่มตัวอย่างแบบไม่มีความน่าจะเป็น (Nonprobability Sampling) โดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 400 ตัวอย่าง

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูลคือ แบบสอบถาม (Questionnaire) แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้ ส่วนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้พอดแคสต์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะพนักงานในอุตสาหกรรมโลจิสติกส์ ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับองค์ประกอบของแอปพลิเคชันที่ส่งผลต่อพฤติกรรมข้อมูลพฤติกรรมการใช้พอดแคสต์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะพนักงานในอุตสาหกรรมโลจิสติกส์ ส่วนที่ 3 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

3.3 การสร้างและพัฒนาเครื่องมือในการวิจัย

ผู้วิจัยมีขั้นตอนในการดำเนินการดังนี้

3.3.1 ศึกษาจากข้อมูลของผลการศึกษา เอกสาร บทความ ทฤษฎีรวมถึงข้อมูลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาสร้างกรอบวิจัย

3.3.2 สร้างแบบสอบถาม เพื่อนำมาเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง โดยอ้างอิงข้อมูลจากกรอบแนวคิดการวิจัย และวัตถุประสงค์การวิจัย

3.3.3 นำส่งแบบสอบถาม ให้คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์พิจารณา เพื่อรับรองโครงการ

3.3.4 นำแบบสอบถามที่ผ่านการรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์มาทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 40 ชุด เพื่อทดสอบความเชื่อมั่น (Reliability) โดยหาค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น ครอนบาคอัลฟา (Cronbach's Alpha Coefficient) ซึ่งมีเกณฑ์การยอมรับอยู่ที่ 0.7 ขึ้นไป (Cronbach, 1990)

3.3.5 เก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน เนื่องจากการเก็บข้อมูลอยู่ในช่วงสถานการณ์ Covid 19 เพื่อรักษาระยะห่างทางสังคม (Social Distancing) และลดการสัมผัส จึงทำการเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามออนไลน์ ไปยังกลุ่มคนทำงานในอุตสาหกรรมโลจิสติกส์

3.4 สถิติที่ใช้ในการวิจัย

สำหรับการวิจัยครั้งนี้ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติในการวิจัย ดังนี้

3.4.1 สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) โดยการบรรยายคุณลักษณะโดยทั่วไปของข้อมูลประกอบด้วย ค่าความถี่ (Frequencies) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

3.4.2 ทดสอบสมมติฐาน (Testing Hypothesis) โดยการทดสอบไคสแควร์ (Chi-Square Test)

3.5 การทดสอบความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม

การทดสอบค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามจำนวน 40 ชุด ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นของตัวแปรองค์ประกอบของแอปพลิเคชัน (Cronbach's Alpha Coefficient) ด้านรูปแบบ เท่ากับ 0.933 ด้านเนื้อหา เท่ากับ 0.957 ด้านความเป็นชุมชน เท่ากับ 0.923 ด้านการทำให้ตรงความต้องการเฉพาะของลูกค้า เท่ากับ 0.905 ด้านการติดต่อสื่อสาร เท่ากับ 0.813 ด้านการเชื่อมโยง เท่ากับ 0.933 ด้านการพาณิชย์ เท่ากับ 0.949 โดยรวมมีค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.979 ซึ่งมากกว่าเกณฑ์ยอมรับที่ 0.7 แสดงว่าแบบสอบถามมีความน่าเชื่อถือ

4. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล สรุป และอภิปรายผล

ผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องในการศึกษาการใช้พอดแคสต์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะพนักงานในอุตสาหกรรมโลจิสติกส์ช่วงสถานการณ์ Covid-19

4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4.1.1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

ตาราง 1 แสดงจำนวน และสัดส่วนของข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 400 คน

ลักษณะประชากรศาสตร์	จำนวน	ร้อยละ
ด้านเพศ		
ชาย	158	39.5
หญิง	242	60.5
ด้านเพศโดยรวม (N = 400)	400	100.0
ด้านอายุ		
18 – 24 ปี	94	23.5
25 – 39 ปี	195	48.8
40 – 54 ปี	104	26.0
55 ปีขึ้นไป	7	1.8
ด้านอายุโดยรวม (N = 400)	400	100.0
ด้านระดับการศึกษา		
ต่ำกว่าปริญญาตรี	58	14.5
ปริญญาตรี	265	66.3
ปริญญาโท	75	18.8
ปริญญาเอก	2	0.5
ด้านระดับการศึกษาโดยรวม (N = 400)	400	100.0
ด้านตำแหน่งงาน		
ระดับปฏิบัติการ	230	57.5
หัวหน้างาน	88	22.0
ผู้บริหารระดับกลาง	46	11.5
ผู้บริหารงานระดับสูง	36	9.0
ด้านตำแหน่งงานโดยรวม (N = 400)	400	100.0
ด้านรายได้		
ต่ำกว่า 15,000 บาท	58	14.5
15,000 – 25,000 บาท	143	35.8
25,001 – 35,000 บาท	82	20.5
35,001 – 45,000 บาท	42	10.5
45,001 บาทขึ้นไป	75	18.8
ด้านรายได้โดยรวม (N = 400)	400	100.0

จากตาราง 1 ศึกษากลุ่มตัวอย่างจำนวนทั้งหมด 400 คน พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 242 คน (60.5%) อยู่ในช่วงอายุ 25 – 39 ปี จำนวน 195 คน (48.8%) ส่วนใหญ่จบการศึกษาระดับปริญญาตรี

จำนวน 265 คน (66.3%) อยู่ในตำแหน่งระบบปฏิบัติการ จำนวน 230 คน (57.5%) มีรายได้ 15,000 – 25,000 บาท จำนวน 143 คน (35.8%)

4.1.2 ข้อมูลพฤติกรรม

ตาราง 2 แสดงจำนวน และสัดส่วนของพฤติกรรมการใช้พอดแคสต์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะพนักงานในอุตสาหกรรมโลจิสติกส์ ของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 400 คน

พฤติกรรมการใช้พอดแคสต์	จำนวน	ร้อยละ
ช่วงเวลาที่ต้องการฟังพอดแคสต์		
00.01 น.-03.00 น.	25	6.3
03.01 น.-06.00 น.	7	1.8
06.01 น.-09.00 น.	51	12.8
09.01 น.-12.00 น.	54	13.5
12.01 น.-15.00 น.	51	12.8
15.01 น.-18.00 น.	41	10.3
18.01 น.-21.00 น.	151	37.8
21.01 น.-00.00 น.	142	35.5
ความถี่ที่ต้องการฟังพอดแคสต์		
สัปดาห์ละ 1-3 วัน	309	77.3
สัปดาห์ละ 4-6 วัน	51	12.8
ทุกวัน	22	5.5
อื่นๆ	18	4.5
ผู้มีอิทธิพลต่อการฟังพอดแคสต์		
เพื่อน	202	50.5
เพื่อนร่วมงาน	145	36.3
หัวหน้างาน	93	23.3
อาจารย์	66	16.5
ผู้เชี่ยวชาญ	114	28.5
อื่นๆ	11	2.8
แพลตฟอร์มให้บริการพอดแคสต์ที่ต้องการ		
Google Podcasts	130	32.5
Spotify	124	31.0
SoundCloud	33	8.3
Apple Podcasts	78	19.5
Youtube	285	71.3
ลักษณะเนื้อหาพอดแคสต์		
การสนทนา	164	41.0

พฤติกรรมการใช้พอดแคสต์	จำนวน	ร้อยละ
การสัมภาษณ์	122	30.5
การบรรยาย	152	38.0
การเล่าเรื่อง	233	58.3
ความยาวของพอดแคสต์		
น้อยกว่า 10 นาที	101	25.3
10 – 20 นาที	216	54.0
21 – 30 นาที	63	15.8
มากกว่า 30 นาที	20	5.0

จากตาราง 2 การศึกษาพฤติกรรมการใช้พอดแคสต์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะพนักงานในอุตสาหกรรมโลจิสติกส์ พบว่า ส่วนใหญ่ต้องการฟังพอดแคสต์ช่วงเวลา 18.01 น. – 21.00 น. จำนวน 151 คน (37.8%) ฟังพอดแคสต์สัปดาห์ละ 1 - 3 วัน จำนวน 309 คน (77.3%) เพื่อนและเพื่อนร่วมงานมีอิทธิพลต่อการใช้งาน จำนวน 347 คน (86.75%) ใช้แพลตฟอร์ม Youtube ในการฟังพอดแคสต์ จำนวน 285 คน (71.3%) ซึ่งชอบฟังเป็นลักษณะการเล่าเรื่อง จำนวน 233 คน (58.3%) ด้านความยาวของพอดแคสต์ที่ต้องการฟังแต่ละครั้ง 10 – 20 นาที จำนวน 216 คน (54%)

4.1.3 ข้อมูลผลระดับความสำคัญขององค์ประกอบของแอปพลิเคชัน

ตาราง 3 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความสำคัญขององค์ประกอบของแอปพลิเคชันพอดแคสต์ที่ส่งเสริมการพัฒนาทักษะพนักงานในอุตสาหกรรมโลจิสติกส์

การจัดรูปแบบและเผยแพร่เนื้อหาบนแอปพลิเคชัน	Mean	S.D.	ระดับ ความสำคัญ
ด้านรูปแบบ (Context)			
1. แพลตฟอร์มมีรูปแบบทันสมัย และสวยงาม	4.16	0.79	มาก
2. แพลตฟอร์มมีความเป็นระเบียบ จัดเรียงเนื้อหาเป็นหมวดหมู่	4.34	0.70	มากที่สุด
3. แพลตฟอร์มสามารถใช้งานได้ง่ายและเข้าใจได้ง่าย	4.43	0.73	มากที่สุด
4. แพลตฟอร์มมีความรวดเร็วในการใช้งาน	4.40	0.72	มากที่สุด
5. แพลตฟอร์มมีการอัปเดตข้อมูล ข่าวสารที่ทันสมัย	4.42	0.73	มากที่สุด
6. แพลตฟอร์มมีระบบในการให้คะแนน และรีวิวพอดแคสต์	4.05	0.83	มาก
ด้านรูปแบบโดยรวม	4.30	0.58	มากที่สุด
ด้านเนื้อหา (Content)			
7. มีการให้ข้อมูลเกี่ยวกับรายละเอียดของพอดแคสต์ เช่น เนื้อหา ความยาว(นาที) จำนวนการรับชม	4.20	0.75	มาก
8. สามารถเรียนรู้วิธีการใช้งานแพลตฟอร์มสื่อการเรียนรู้พอดแคสต์ด้วยตนเองได้	4.32	0.73	มากที่สุด

การจัดรูปแบบและเผยแพร่เนื้อหาบนแอปพลิเคชัน	Mean	S.D.	ระดับ ความสำคัญ
9. หมวดหมู่เนื้อหาของพอดแคสต์มีความหลากหลาย	4.30	0.69	มากที่สุด
10. เนื้อหาทันสมัย และทันต่อสถานการณ์	4.42	0.70	มากที่สุด
11. เนื้อหามีประโยชน์ต่อการใช้ชีวิต และการทำงาน	4.43	0.68	มากที่สุด
12. คุณภาพเสียงของไฟล์พอดแคสต์ดี เช่น เสียงชัด เสียงดัง	4.36	0.73	มากที่สุด
ด้านเนื้อหาโดยรวม	4.34	0.57	มากที่สุด
ด้านความเป็นชุมชน (Community)			
13. มีช่องทางในการติดต่อระหว่างผู้ให้กับผู้ให้บริการ เช่น Facebook, E-mail, Line	4.21	0.80	มากที่สุด
14. มีระบบบอร์ดเพื่อให้ผู้ใช้งานได้พูดคุย แลกเปลี่ยนกัน	4.09	0.83	มาก
15. มีระบบประเมินหลังการเข้าใช้งานแพลตฟอร์ม	4.07	0.87	มาก
ด้านความเป็นชุมชนโดยรวม	4.12	0.71	มาก
ด้านการทำให้ตรงความต้องการเฉพาะของลูกค้า (Customization)			
16. สามารถจัดเก็บหัวข้อพอดแคสต์ที่ชื่นชอบของตนเองได้	4.28	0.73	มากที่สุด
17. สามารถค้นหาข้อมูลประวัติการใช้งานของตนเองได้	4.32	0.74	มากที่สุด
18. สามารถบันทึกพอดแคสต์ที่สนใจเพื่อรับฟังในเครื่องมือของตนเองได้	4.28	0.72	มากที่สุด
19. สามารถปรับเปลี่ยนภาษาในระบบการใช้งานของตนเองได้	4.29	0.77	มากที่สุด
ด้านการทำให้ตรงความต้องการเฉพาะของลูกค้าโดยรวม	4.29	0.62	มากที่สุด
ด้านการติดต่อสื่อสาร (Communication)			
20. มีช่องทางติดต่อที่หลากหลายกับผู้พัฒนาแพลตฟอร์ม	4.13	0.76	มาก
21. สามารถติดต่อสื่อสารกับผู้ดูแลระบบได้ตลอด 24 ชั่วโมง	4.19	0.82	มาก
22. มีการแจ้งเตือนพอดแคสต์อัปเดตใหม่ผ่านช่องทางส่วนตัวของผู้ใช้งาน เช่น SMS, E-mail, Line	4.14	0.80	มาก
ด้านการติดต่อสื่อสารโดยรวม	4.15	0.68	มาก
ด้านการเชื่อมโยง (Connection)			
23. สามารถค้นหาแพลตฟอร์มการเรียนรู้พอดแคสต์ได้ผ่านทาง Search Engine เช่น Google	4.32	0.69	มากที่สุด
24. สามารถเชื่อมต่อไปยังช่องทางออนไลน์เพื่อแชร์ข้อมูลได้ เช่น Facebook, Twitter, Instagram, Line	4.30	0.72	มากที่สุด
25. สามารถเข้าถึงแพลตฟอร์มการเรียนรู้พอดแคสต์ได้หลายช่องทาง เช่น Facebook, Twitter, Instagram, Line	4.30	0.76	มากที่สุด
ด้านการเชื่อมโยงโดยรวม	4.30	0.64	มากที่สุด

การจัดรูปแบบและเผยแพร่เนื้อหาบนแอปพลิเคชัน	Mean	S.D.	ระดับ ความสำคัญ
ด้านการพาณิชย์ (Commerce)			
26. มีการรักษาความปลอดภัยของข้อมูลการชำระเงิน	4.43	0.71	มากที่สุด
27. สามารถรองรับการชำระเงินได้หลากหลายช่องทาง เช่น บัตรเครดิต/เดบิต , Mobile Banking	4.38	0.71	มากที่สุด
28. มีกระบวนการตรวจสอบการชำระเงินได้รวดเร็วและถูกต้อง	4.42	0.70	มากที่สุด
29. สามารถยกเลิกการให้บริการได้ตลอดเวลา	4.41	0.73	มากที่สุด
ด้านการพาณิชย์โดยรวม	4.41	0.62	มากที่สุด

จากตาราง 3 พบว่า ระดับความสำคัญขององค์ประกอบของแอปพลิเคชันพอดแคสต์ที่ส่งเสริมการพัฒนาทักษะพนักงานในอุตสาหกรรมโลจิสติกส์ พบว่า ด้านการพาณิชย์ (4.41,0.62) ด้านเนื้อหา (4.34, 0.57) ด้านรูปแบบ (4.30,0.58) และด้านการเชื่อมโยง (4.30,0.64) มีความสำคัญในระดับมากที่สุดเป็น 4 ลำดับแรก

4.1.4 ผลการทดสอบสมมติฐาน

ตาราง 4 ผลการทดสอบสมมติฐานลักษณะประชากรศาสตร์ส่งผลต่อการใช้พอดแคสต์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะพนักงานในอุตสาหกรรมโลจิสติกส์

ลักษณะ ประชากรศาสตร์	P-Value	Sig.	ผล
เพศ	1.031	0.310	ไม่ส่งผล
อายุ	7.362	0.061	ไม่ส่งผล
ระดับการศึกษา	6.785	0.079	ไม่ส่งผล
อาชีพ	3.387	0.336	ไม่ส่งผล
ตำแหน่งงาน	11.149	0.011*	ส่งผล
รายได้	2.382	0.666	ไม่ส่งผล

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการทดสอบสมมติฐานที่ 1 จากตาราง 4 พบว่าตำแหน่งงานส่งผลต่อการใช้พอดแคสต์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะพนักงานในอุตสาหกรรมโลจิสติกส์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตาราง 5 ผลการทดสอบสมมติฐานองค์ประกอบของแอปพลิเคชันส่งผลต่อการใช้พอดแคสต์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะพนักงานในอุตสาหกรรมโลจิสติกส์

องค์ประกอบของแอปพลิเคชัน	P-Value	Sig.	ผล
ด้านรูปแบบ	9.335	0.002*	ส่งผล
ด้านเนื้อหา	7.310	0.007*	ส่งผล
ด้านความเป็นชุมชน	19.197	0.000*	ส่งผล
ด้านการทำให้ตรงความต้องการเฉพาะของลูกค้า	22.446	0.000*	ส่งผล
ด้านการติดต่อสื่อสาร	10.342	0.001*	ส่งผล
ด้านการเชื่อมโยง	12.037	0.001*	ส่งผล
ด้านการพาณิชย์	14.092	0.000*	ส่งผล

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการทดสอบสมมติฐานที่ 2 จากตาราง 5 พบว่าองค์ประกอบของแอปพลิเคชันใน ด้านรูปแบบ ด้านเนื้อหา ด้านความเป็นชุมชน ด้านการทำให้ตรงความต้องการเฉพาะของลูกค้า ด้านการติดต่อสื่อสาร ด้านการเชื่อมโยง และด้านการพาณิชย์ ส่งผลต่อการใช้พอดแคสต์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะพนักงานในอุตสาหกรรมโลจิสติกส์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

4.2 อภิปรายผลการวิจัย

1) ผลการศึกษาพบว่าลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านตำแหน่งงานส่งผลต่อการใช้พอดแคสต์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะพนักงานในอุตสาหกรรมโลจิสติกส์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับวรรณวิสา แยมเกตุ (2558) ที่ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการพัฒนาตนเองในการทำงานของพนักงานธนาคารสายลูกค้าบุคคลของธนาคารเอกชนแห่งหนึ่ง ที่พบว่าแรงจูงใจในโอกาสก้าวหน้าในการเลื่อนตำแหน่งเป็นตัวกระตุ้นในการพัฒนาตนเองมากที่สุด จากสถานการณ์โควิด 19 ตำแหน่งงานส่งผลต่อการใช้พอดแคสต์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะพนักงานในอุตสาหกรรมโลจิสติกส์ เนื่องจากเป็นแรงกระตุ้นให้ผู้ใช้งานเกิดการเรียนรู้เพื่อเติบโตในตำแหน่งงาน อีกทั้งในช่วงโควิด 19 ที่องค์กรต่าง ๆ มีการปรับแผนการทำงาน และปรับองค์กร ทำให้เพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้เพื่อเพิ่มทักษะใหม่ พัฒนาทักษะเดิมของตัวเอง เป็นการสร้างคุณค่าเพิ่มกับตนเองและคู่ควรในการทำงานกับองค์กรต่อไป

2) ผลการศึกษาพบว่า ระดับความสำคัญขององค์ประกอบของแอปพลิเคชันพอดแคสต์ที่ส่งเสริมการพัฒนาทักษะพนักงานในอุตสาหกรรมโลจิสติกส์ ที่สำคัญระดับมากที่สุดคือ ด้านการพาณิชย์ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงปัจจุบันผู้ใช้งานแอปพลิเคชัน คำนึงถึงความปลอดภัยของข้อมูลการชำระเงิน สามารถรองรับการชำระเงินได้หลากหลายช่องทาง มีกระบวนการตรวจสอบการชำระเงินได้รวดเร็วและถูกต้อง และสามารถยกเลิกการใช้บริการได้ตลอดเวลา มากที่สุด รองลงมาคือ ด้านเนื้อหา ด้านรูปแบบ และด้านการเชื่อมโยง ตามลำดับ ส่วนในการทดสอบสมมติฐานพบว่าด้านรูปแบบ ด้านเนื้อหา ด้านความเป็นชุมชน ด้านการทำให้ตรงความต้องการเฉพาะของลูกค้า ด้านการติดต่อสื่อสาร ด้านการเชื่อมโยง และด้านการพาณิชย์ ส่งผลต่อการใช้พอดแคสต์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะพนักงานในอุตสาหกรรมโลจิสติกส์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับรัตนสินี ออมสินสมบุญ

(2559) ที่ศึกษาแนวทางการพัฒนาโมบายแอปพลิเคชัน ประเภทการคมนาคมขนส่งทางบก พบว่า การออกแบบที่สามารถเข้ามาใช้งานได้ง่ายส่งผลต่อการใช้แอปพลิเคชัน และสอดคล้องกับสัทธิพงศ์ สุวรรณเดชากุล (2560) ที่ศึกษาการพัฒนาแอปพลิเคชันบนมือถือสำหรับสนับสนุนการปฏิบัติงานของช่างไฟฟ้าการประปาส่วนภูมิภาคเขต 5 พบว่า ผู้ใช้มีความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันใน ด้านเนื้อหา ต้องมีการประมวลผลถูกต้อง แม่นยำ มีความน่าเชื่อถือของข้อมูล มีความเร็วในการประมวลผล มีขนาดตัวอักษรชัดเจน รูปภาพเหมาะสม และสะดวกในการนำไปใช้งาน ในขณะที่ ธนกฤต โพธิ์ (2560) ที่ศึกษาการพัฒนาแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ Taladnut Night Market พบว่าปัจจัยที่ทำให้ผู้ใช้พึงพอใจในการแอปพลิเคชัน ได้แก่ ด้านการออกแบบ ประกอบด้วย 1) ภาพที่นำเสนอในแอปพลิเคชันมีความเหมาะสม 2) หมวดหมู่หัวข้อที่ใช้ในแอปพลิเคชันมีความเหมาะสม 3) การจัดวางองค์ประกอบแอปพลิเคชันเข้าใจง่าย 4) การจัดวางองค์ประกอบมีความเหมาะสมกับการใช้งานทั้งมือซ้ายและขวา 5) ขนาดของตัวอักษรมีความเหมาะสม 6) การใช้สีสันทันมีความเหมาะสมสวยงาม และด้านประสิทธิภาพในการใช้ ประกอบด้วย 1) ภาพรวมด้านประสิทธิภาพการใช้งานของแอปพลิเคชันมีความเหมาะสม 2) ผู้ใช้งานสามารถเพิ่มข้อมูลได้อย่างสะดวก 3) ผู้ใช้งานสามารถ ลงทะเบียน สร้างคอมเม้นต์ได้ง่ายและสะดวก 4) ผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงข้อมูลภายในแอปพลิเคชันได้อย่างรวดเร็ว ทำให้เห็นว่าองค์ประกอบของแอปพลิเคชันส่งผลต่อการใช้พอดแคสต์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะพนักงานในอุตสาหกรรมโลจิสติกส์ หากผู้พัฒนาแอปพลิเคชันสามารถออกแบบแอปพลิเคชันโดยใช้องค์ประกอบของแอปพลิเคชันเพื่ออำนวยความสะดวก ตอบโจทย์การใช้งาน จะส่งผลต่อความพึงพอใจของผู้ใช้ และทำให้ผู้ใช้กลับมาใช้ซ้ำ

5. ข้อเสนอแนะ

5.1 ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย

ผู้ที่สนใจสามารถนำข้อมูลการวิจัยไปพัฒนาพัฒนาแอปพลิเคชันพอดแคสต์สำหรับให้บริการสื่อการเรียนรู้เพิ่มและพัฒนาทักษะพนักงานในอุตสาหกรรมโลจิสติกส์ ให้สอดคล้องกับความต้องการใช้งาน เพื่อความก้าวหน้าในการทำงาน ซึ่งองค์ประกอบของแอปพลิเคชันพอดแคสต์ควรมี เนื้อหาเป็นหมวดหมู่ มีความหลากหลาย ใช้งานรวดเร็ว ข้อมูลทันสมัย ทันต่อสถานการณ์ มีประโยชน์ต่อการทำงาน คุณภาพเสียงของไฟล์พอดแคสต์ต้องชัดเจน มีช่องทางติดต่อระหว่างผู้ใช้กับผู้ให้บริการได้ ระบบต้องใช้งานง่ายสามารถเรียนรู้การใช้งานได้ด้วยตนเอง มีการรักษาความปลอดภัยของข้อมูลการชำระเงิน รองรับการใช้งานได้หลากหลายช่องทาง สามารถยกเลิกการให้บริการได้ตลอดเวลา สามารถเข้าถึงแพลตฟอร์มสื่อการเรียนรู้พอดแคสต์ได้หลายช่องทาง และที่สำคัญผู้ใช้งานสามารถปรับเปลี่ยน เช่น การเก็บบันทึก ประวัติการใช้งาน ภาษาได้ตามที่ต้องการได้ เป็นต้น โดยช่วงเวลาพอดแคสต์ส่วนใหญ่คือหลังเลิกงาน ตั้งแต่ 18.00-21.00น. และเนื้อหาในแต่ละครั้งไม่ควรเกิน 20 นาที โดยนำเสนอในลักษณะการเล่าเรื่องและการสนทนา ซึ่งผู้ที่สนใจสามารถนำข้อมูลจากการวิจัยไปประยุกต์เป็นแนวทางในการพัฒนาแอปพลิเคชันสำหรับให้บริการสื่อการเรียนรู้พอดแคสต์ในอุตสาหกรรมอื่น ๆ ได้ต่อไป

5.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ในการวิจัยครั้งต่อไปควรทำการศึกษาถึงปัจจัยอื่น ๆ เพิ่มเติม เช่น ด้านการส่งเสริมการตลาด และการให้บริการ การยอมรับเทคโนโลยี เป็นต้น รวมทั้งอาจทำการวิจัยเพื่อติดตามผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ได้จากการฟังพอดแคสต์หรือแอปพลิเคชันการเรียนรู้อื่นๆ ต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- คณิศ แสงสุพรรณ. (2558). 10 อุตสาหกรรมเป้าหมาย: กลไกขับเคลื่อนเศรษฐกิจเพื่ออนาคต.
- ค้นเมื่อ 25 กรกฎาคม 2563, จาก <https://thaipublica.org/2015/11/kanis-boi/>.
- ชนินทร เพ็ญสูตร. (2561). พอดแคสต์ สื่อทางเลือกใหม่: กรณีศึกษาเปรียบเทียบระหว่างสหรัฐอเมริกาและไทย.
- วารสารวิชาการ กสทช., 2(2), 272-287.
- ธนกฤต โพธิ์ชี. (2560). การพัฒนาแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ Taladnut Night Market.
- ค้นเมื่อ 4 สิงหาคม 2563, จาก <http://www.northbkk.ac.th/research/?news=research&id=000412>.
- ณัฐวรา จันทร์เอี่ยม และคณะ. (2562). ประสิทธิภาพและความพึงพอใจในการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อการสอนเสมือนจริงในการดูแลแผลกดทับของนิสิตพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วารสารศรีนครินทรวิโรฒวิจัยและพัฒนา (สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์), 11(2), 45-56.
- นันททอง ทองใบ. (2562). พอดแคสต์ : สื่อเสียงทางเลือกใหม่. 19 ธันวาคม 2562. การประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ (ครั้งที่ 14) มหาวิทยาลัยศรีปทุม, 886-893.
- บริษัท พีทีที โกลบอล เคมิคอล จำกัด (มหาชน). (2563). รับมือโลกหลัง COVID-19 กับ Reskill & Upskill ปรับวิธีการทำงาน. ค้นเมื่อ 25 กรกฎาคม 2563, จาก <https://www.pttggroup.com/th/updates/feature-stories/1448>.
- แบรนด์อินไซด์ ธุรกิจคิดใหม่. (2563). Re-skill และ Upskill อนาคตของแรงงานในยุค AI ครองอุตสาหกรรม.
- ค้นเมื่อ 25 กรกฎาคม 2563, จาก <https://brandinside.asia/re-skill-upskill-work/>.
- ประชาชาติธุรกิจออนไลน์. (2564). เปิด 12 ธุรกิจน่าจับตาปี'64 "อี-คอมเมิร์ซ-โลจิสติกส์-สุขอนามัย".
- ค้นเมื่อ 18 กุมภาพันธ์ 2564, จาก <https://www.prachachat.net/economy/news-603036>.
- พชรพรรณ สมบัติ. (2558). แนวทางการพัฒนาโมบายแอปพลิเคชัน Thai Mobile สำหรับผู้ให้บริการสายการบินบริษัทการบินไทย จำกัด (มหาชน). วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการการบิน สถาบันการบินพลเรือน สถาบันสมทบวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี, 46-52.
- ภาวิณี กาญจนภา. (2559). พฤติกรรมผู้บริโภค. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร
- ภวิทย์ ประเทืองสุขสกุล. (2560). อิทธิพลด้านการรับรู้คุณภาพและการรับรู้ประโยชน์ต่อความตั้งใจในการใช้บริการแอปพลิเคชัน มิวสิกสตรีมมิง ของกลุ่มเจนเอเรชั่นวาย. การค้นคว้าอิสระปริญญาโทมหาบัณฑิต คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ภัทรดนัย พิริยะธนภัทร. (2558). การศึกษาปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ ด้านพฤติกรรมผู้บริโภคและปัจจัยด้านเว็บไซต์ พระเครื่องพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ที่มีผลต่อการตัดสินใจเช่าหรือประมูลพระเครื่องออนไลน์.
- สารนิพนธ์ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- มูหำหมัด สาล้าง และกัลยาณี เจริญช่าง นุชมี. (2560). ผลการเรียนรู้ด้วยพอดแคสต์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษามลายู. วารสาร อัล-อิกมะฮ์ มหาวิทยาลัยฟาฏอนี, 7 (13), 37-44.
- รัตนสินี ออมสินสมบุญ. (2559). การศึกษาแนวทางการพัฒนาโมบายแอปพลิเคชันประเภทการคมนาคมขนส่งทางบก. การค้นคว้าอิสระปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานโยบายและการบริหารเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

- วรรณวิสา แยมเกตุ. (2558). ปัจจัยที่มีผลต่อการพัฒนาด้านเองในการทำงานของพนักงานธนาคารสายลูกค้าบุคคลของธนาคารเอกชนแห่งหนึ่ง .การค้นคว้าอิสระปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- สุทธิพงศ์ สุวรรณเดชากุล. (2560). การพัฒนาแอปพลิเคชันบนมือถือสำหรับสนับสนุนการปฏิบัติงานของช่างไฟฟ้า การประปาส่วนภูมิภาคเขต 5. สารนิพนธ์ปริญญาวิศวกรรมมหาบัณฑิต สาขาการจัดการอุตสาหกรรม คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- สุมน อยู่สิน และคณะ. (2552). องค์ประกอบในการผลิตรายการวิทยุกระจายเสียงรูปแบบซ้ำซ้อน. เอกสารการสอนชุดวิชาแนวคิดในการผลิตรายการวิทยุกระจายเสียง. หน่วยที่1-8. พิมพ์ครั้งที่ 1. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- อารียา ลีลาวัศมี. (2558). องค์ประกอบของเว็บไซต์พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ และความไว้วางใจในการซื้อสินค้าที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าแบรนด์เนมผ่านเว็บไซต์พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพฯ. การค้นคว้าอิสระปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาบริหารธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจ.
- Cronbach, L. J. (1990). *Essentials of psychological testing* (5th ed.). New York : HarperCollins.