

บทนำ

ปัจจุบันโทรศัพท์มือถือ หรือเรียกอีกชื่อหนึ่งว่า “สมาร์ทโฟน” ได้เข้ามามีบทบาทในการดำเนินชีวิตของมนุษย์อย่างมาก เปรียบเสมือนปัจจัยที่ 5 ของมนุษย์ เพราะใช้ในการติดต่อสื่อสาร เนื่องจากปัจจุบันเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว มีการเข้าถึงเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมากขึ้น ดังนั้นมีการพัฒนาจึงเกิดขึ้นอย่างไม่มีวันสิ้นสุด ระบบปฏิบัติการสมาร์ทโฟนคือรูปแบบใหม่ของโทรศัพท์ที่เป็นได้มากกว่าอุปกรณ์ที่ใช้ในการติดต่อสื่อสาร แต่สามารถใช้งานได้หลากหลาย ตามความต้องการของผู้ใช้งาน เช่น ใช้ในการเรียน การถ่ายรูป การแต่งรูปภาพ และอื่น ๆ อีกมากมาย ที่ขึ้นอยู่กับโปรแกรมหรือที่เรียกว่า “แอปพลิเคชัน” ที่เป็นบริการเสริมอาจมีค่าใช้จ่ายหรือไม่ค่าใช้จ่ายสำหรับการดาวน์โหลดมาใช้งาน ในปี 2016 โดย IDC บริษัทวิจัยด้าน IT ชั้นนำของโลก ได้ออกมาสรุปภาพรวมตลาดสมาร์ทโฟนพบว่าในปีนั้น Android ยังคงเติบโตขึ้นจากปีที่ผ่านมาอีก 5.2% ทำให้ครองอันดับหนึ่งต่อไปด้วยส่วนแบ่งตลาดแตะ 85% เป็นที่เรียบร้อยแล้ว ทางด้าน iOS นั้นกลับมียอดขายลดลงถึง 11% ยังคงมีส่วนแบ่งอยู่ที่ 14.3% ส่วน Windows Phone นั้นถดถอยลงไปถึง 79% จนแทบจะไม่เหลือที่ยืน

การใช้สมาร์ทโฟนในปัจจุบัน ผู้ใช้งานส่วนใหญ่มักจะอยู่ในช่วงวัยรุ่น และวัยทำงาน เนื่องจากปัจจุบันนี้เป็นยุคสังคมออนไลน์ บุคคลกลุ่มนี้จึงมีความสำคัญกับเทคโนโลยีต่าง ๆ ที่เข้ามาใหม่ เพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสาร การทำธุรกิจ การเรียน และอื่น ๆ

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนระบบปฏิบัติการ Android ของนิสิตมหาวิทยาลัยเนชั่น เพื่อการตัดสินใจในการในการเลือกใช้ออปพลิเคชัน และอาจจะเป็นข้อมูลที่มีประโยชน์ต่อผู้จำหน่าย และผู้ผลิตเพื่อใช้ประกอบการตัดสินใจ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาการตัดสินใจของผู้บริโภค ต่อการเลือกใช้โมบายแอปพลิเคชัน
2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมในการใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่
3. เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยการเลือกใช้โมบายแอปพลิเคชัน

สมมติฐาน

1. ปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกใช้แอปพลิเคชัน มีความสัมพันธ์ต่อวัตถุประสงค์ในการใช้งาน

วิธีดำเนินการ

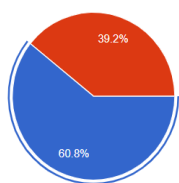
ในการศึกษาพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนระบบปฏิบัติการAndroid ของนิสิตมหาวิทยาลัยเนชั่น ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. กำหนดกลุ่มประชากรและการสุ่มตัวอย่าง
2. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
3. สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา
4. เก็บรวบรวมข้อมูล
5. วิเคราะห์ข้อมูล
6. สรุปและอภิปรายผล

ผลการศึกษา

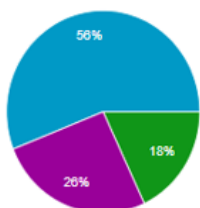
ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

เพศ



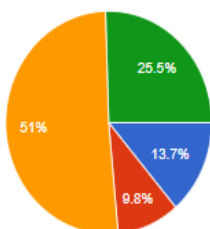
● ชาย
● หญิง

คณะ



● คณะบริหารธุรกิจและรัฐประศาสนศาสตร์
● คณะศึกษาศาสตร์
● คณะวิทยาศาสตร์

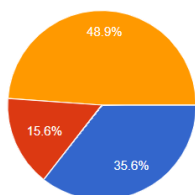
ส่วนที่ 2 แบบสอบถามพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนระบบปฏิบัติการ Android



● การสื่อสารสนทนา
● ดำเนินธุรกิจ
● ความบันเทิง/เล่นอินเทอร์เน็ต
● การศึกษาเรียนรู้
● เพื่อหาความรู้

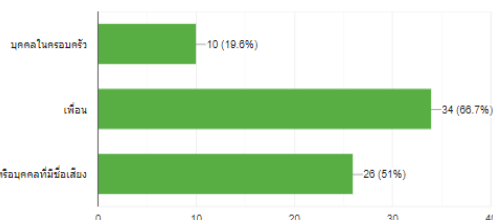
ส่วนที่ 3 แบบสอบถามการตัดสินใจเลือกใช้งานโมบาย แอปพลิเคชัน

ค่าความนิยมในด้านใดมีผลต่อการตัดสินใจใช้มากที่สุด



● แอปพลิเคชันที่มีการให้คะแนนความนิยมสูง
● แอปพลิเคชันที่มีผู้แสดงความคิดเห็นจำนวนมาก
● แอปพลิเคชันที่มีจำนวนการดาวน์โหลดมาก

บุคคลใดที่มีส่วนสนับสนุนการเลือกใช้แอปพลิเคชันมากที่สุด



สรุปผล

จากการศึกษาพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนระบบปฏิบัติการ Android ของ นิสิตมหาวิทยาลัยเนชั่น พบว่า

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป จากแผนภูมิ พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ เป็นเพศชาย 60.8% ส่วนใหญ่ มาจากคณะบริหารธุรกิจและรัฐประศาสนศาสตร์ 56%

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนระบบปฏิบัติการ Android จากแผนภูมิ พบว่าส่วนใหญ่ มีวัตถุประสงค์ในการใช้สมาร์ทโฟน เพื่อความบันเทิง/เล่นอินเทอร์เน็ต 51% และน้อยที่สุดคือ ดำเนินธุรกิจ 9.8%

ส่วนที่ 3 การตัดสินใจเลือกใช้งานโมบายแอปพลิเคชัน จากแผนภูมิ พบว่าส่วนใหญ่ ตัดสินใจเลือกใช้งานโมบาย แอปพลิเคชัน จาก แอปพลิเคชันที่มียอดดาวน์โหลดมาก 48.9% ตัดสินใจจากแอปพลิเคชันที่มีการให้คะแนนความนิยมสูง 35.6% ตัดสินใจจาก แอปพลิเคชันที่มีผู้แสดงความคิดเห็นจำนวนมาก 15.6% บุคคลที่มีผลต่อการเลือกใช้แอปพลิเคชันมากที่สุด คือ เพื่อน 66.7% รองลงมา

คือ ดารา หรือบุคคลที่มีชื่อเสียง 51% น้อยที่สุด คือ
บุคคลในครอบครัว 19.6%

อภิปรายผล

จากการศึกษาพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟน
ระบบปฏิบัติการ Android ของนิสิตมหาวิทยาลัยเนชั่น
พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นผู้ชาย
คณะบริหารธุรกิจและรัฐประศาสนศาสตร์ มี
วัตถุประสงค์ในการเลือกใช้แอปพลิเคชัน เพื่อ
ความบันเทิง/เล่นอินเทอร์เน็ต และปัจจัยที่มีผลต่อการ
เลือกใช้แอปพลิเคชันมาจากแอปพลิเคชันที่มียอดการ
ดาวน์โหลดมากที่สุด และมาจากการแนะนำ หรือ
การสนับสนุนให้เลือกใช้จากเพื่อน

ข้อเสนอแนะ

1. แอปพลิเคชันที่มีค่าใช้จ่าย ควรตัดสินใจในการ
เลือกใช้งานแอปพลิเคชัน ตามความเหมาะสมและ
ความคุ้มค่า กับค่าใช้จ่ายที่ต้องเสียไป
2. การใช้แอปพลิเคชัน ด้านความบันเทิง/เล่น
อินเทอร์เน็ต ควรศึกษาข้อมูล หรือ เงื่อนไขให้
ละเอียดก่อนเล่น เพราะอาจจะมีผลต่อการ
ถูกโจรกรรมข้อมูล การติดต่อรับส่งข้อมูล หรือการ
ทำธุรกรรมทางการเงินผ่านอินเทอร์เน็ต