This file has been cleaned of potential threats.

If you confirm that the file is coming from a trusted source, you can send the following SHA-256 hash value to your admin for the original file.

3b7834a2fe5f6db7965de96d68aaa742fdb1eaa4f1b3e06d063152d1f97a61d9

To view the reconstructed contents, please SCROLL DOWN to next page.

การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษย์ศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2
วันที่ 19 มกราคม 2562
ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

การพัฒนาแอปพลิเคชันเพลงเชียร์สำหรับกิจกรรมรับน้องของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

พุทธชาติ เพชรนิล[1], ศิริพร พูลสุวรรณ[2]
[1]สาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา,
e-mail : s58123406015@ssru.ac.th
[2] อาจารย์สาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา,
e-mail : siriporn.po@ssru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันเพลงเชียร์สำหรับกิจกรรมรับน้องของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา เพื่อประเมินประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันฯ และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการใช้แอปพลิเคชันฯ ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา จำนวน 78 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แอปพลิเคชันเพลงเชียร์เพื่อใช้ในกิจกรรมรับน้องของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา แบบสอบถามเกี่ยวกับประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันเพลงเชียร์สำหรับกิจกรรมรับน้องของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา และแบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการใช้แอปพลิเคชันเพลงเชียร์สำหรับกิจกรรมรับน้องของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า แอปพลิเคชันเพลงเชียร์สำหรับกิจกรรมรับน้องของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทามีประสิทธิภาพในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการใช้แอปพลิเคชันเพลงเชียร์สำหรับกิจกรรมรับน้องของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาในภาพรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : กิจกรรมรับน้อง, เพลงเชียร์, นักศึกษา

Development of Application on Cheering Songs for the Freshmen Welcoming Ceremony of Faculty of Humanities and Social Sciences, Suan Sunandha Rajabhat University

Puttachard Petnin[1], Siriporn Poolsuwan[2]

[1]Information Science Program, Faculty of Humanities and Social Sciences, Suan Sunandha Rajabhat University
e-mail : s58123406015@ssru.ac.th
[2]Lecturer of Information Science Program, Faculty of Humanities and Social Sciences, Suan Sunandha Rajabhat University
e-mail : siriporn.po@ssru.ac.th

Abstract

This research aimed to study the development of the application on cheering songs for the Freshmen Welcoming Ceremony of Faculty of Humanities and Social Sciences, Suan Sunandha Rajabhat University, to evaluate the efficiency of the application and to study the satisfaction of the students who used the application. The population of this research were 78 first-year students of Information Science Program, Faculty of Humanities and Social Sciences, Suan Sunandha Rajabhat University. The research tools were cheering songs application used during Freshmen Welcoming Ceremony in Faculty of Humanities and Social Sciences, Suan Sunandha Rajabhat University, a questionnaire regarding the efficiency of cheering songs application used during Freshmen Welcoming Ceremony in Faculty of Humanities and Social Sciences, Suan Sunandha Rajabhat University and a questionnaire on the satisfaction of the students with the cheering songs application used during Freshmen Welcoming Ceremony in Faculty of Humanities and Social Sciences, Suan Sunandha Rajabhat University. Data were analyzed for percentage, mean and standard deviation (SD). The research findings showed that the cheering songs application used during Freshmen Welcoming Ceremony in Faculty of Humanities and Social Sciences, Suan Sunandha Rajabhat University was rated at the highest level ($\bar{X}$= 4.88) and the satisfaction of the students on the cheering songs application used during Freshmen Welcoming Ceremony in Faculty of Humanities and Social Sciences, Suan Sunandha Rajabhat University was overall in high level ($\bar{X}$= 4.03).

Keywords : Cheering Song, Freshmen Welcoming Ceremony, Activities for Freshmen

บทนำ

กิจกรรมรับน้อง เป็นกิจกรรมที่สถาบันอุดมศึกษาจัดขึ้นสำหรับนักศึกษาใหม่ โดยกิจกรรมจะมีลักษณะ ให้นักศึกษาใหม่ หรือรุ่นน้อง เข้าประชุมเพื่อฝึกซ้อมร้องเพลงเชียร์และท่าเต้น บุคคลที่ได้รับผิดชอบในการฝึกสอนรุ่นน้อง คือ นักศึกษารุ่นพี่ กิจกรรมรับน้อง มีวัตถุประสงค์เพื่อปลูกฝังความมีระเบียบวินัย ความอดทนอดกลั้น การรู้จักช่วยเหลือผู้อื่น การเสริมสร้างความสามัคคี การรู้จักการวางตัวต่อผู้อาวุโส ตลอดจนสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างนักศึกษารุ่นพี่และรุ่นน้อง (ไตรถิกา นุ่นเกลี้ยง, 2557, หน้า 2) และฝึกความรับผิดชอบ ฝึกให้รู้จักบทบาทของการเป็นผู้นำที่ดี สามารถปฏิบัติตนในการเข้าร่วมสังคมได้อย่างถูกต้อง (กังสดาร แตงน้อย, 2555) มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา มีการจัดกิจกรรมรับน้องในช่วงเดือนสิงหาคมของทุกปี แต่เนื่องจากเวลาที่ใช้ในการรับน้องมีจำนวนลดลงทุกปี (มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 2561) เกิดจากการรับน้องที่ไม่เหมาะสมในแต่ละปี มหาวิทยาลัยจึงมีมาตรการที่เข้มงวดมากขึ้น ทำให้นักศึกษารุ่นพี่และรุ่นน้องมีเวลาในการรับน้องน้อยลง จนทำให้ไม่มีเวลาสอนรุ่นน้องร้องเพลงเชียร์และท่าเต้น ในปัจจุบันเป็นยุคที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทมากขึ้น การดำเนินชีวิตของมนุษย์ได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างสิ้นเชิง นับตั้งแต่ สมาร์ทโฟน ถือกำเนิดขึ้น และปฏิเสธไม่ได้เลยว่านวัตกรรมนี้ ได้กลายเป็นเทคโนโลยีที่สำคัญและจำเป็นสำหรับการดำเนินชีวิตมากขึ้น ทำให้องค์กร หรือ บริษัทต่าง ๆ ทั่วไปหันมาให้ความสำคัญในการพัฒนา “แอปพลิเคชัน” (Admission Premium, 2561) แอพพลิเคชั่น (application) เป็นโปรแกรมขนาดเล็กที่ใช้งานบนอุปกรณ์พกพา ที่มีขั้นตอนการใช้งานไม่ซับซ้อน ใช้งานได้ง่าย ช่วยขยายขอบเขตให้การใช้งานอุปกรณ์พกพาได้มากขึ้น ทั้งในระบบแอนดรอยด์ และระบบไอโอเอส (นฤมล ลับลิพล และศรุติ อัศวเรืองสุข, 2554) การพัฒนาแอปพลิเคชันเพลงเชียร์สำหรับกิจกรรมรับน้องของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา สามารถช่วยให้การจัดกิจกรรมรับน้องมีความสะดวกสบายมากขึ้น เหมาะสมกับกิจกรรมรับน้องในคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา เนื่องจากวัน เวลาที่ใช้จัดกิจกรรมรับน้องมีน้อย นักศึกษารุ่นน้องสามารถฝึกซ้อมร้องเพลงเชียร์และซ้อมท่าเต้นเองได้ด้วยตัวเองก่อนเข้าร่วมกิจกรรมในวันจริง ผู้ใช้สามารถดาวน์โหลดมาใช้งานได้อย่างง่ายดาย ตอบโจทย์ความต้องการของผู้บริโภคได้อย่างลงตัว (ไทยรัฐ, 2560)

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันเพลงเชียร์สำหรับกิจกรรมรับน้องของของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
2. เพื่อประเมินประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันเพลงเชียร์สำหรับกิจกรรมรับน้องของของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการใช้แอปพลิเคชันเพลงเชียร์สำหรับกิจกรรมรับน้องของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

สมมติฐานการวิจัย

1. ประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันเพลงเชียร์สำหรับกิจกรรมรับน้องของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาอยู่ในระดับมาก
2. ผู้ใช้มีความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันเพลงเชียร์สำหรับกิจกรรมรับน้องของ

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาอยู่ในระดับมาก

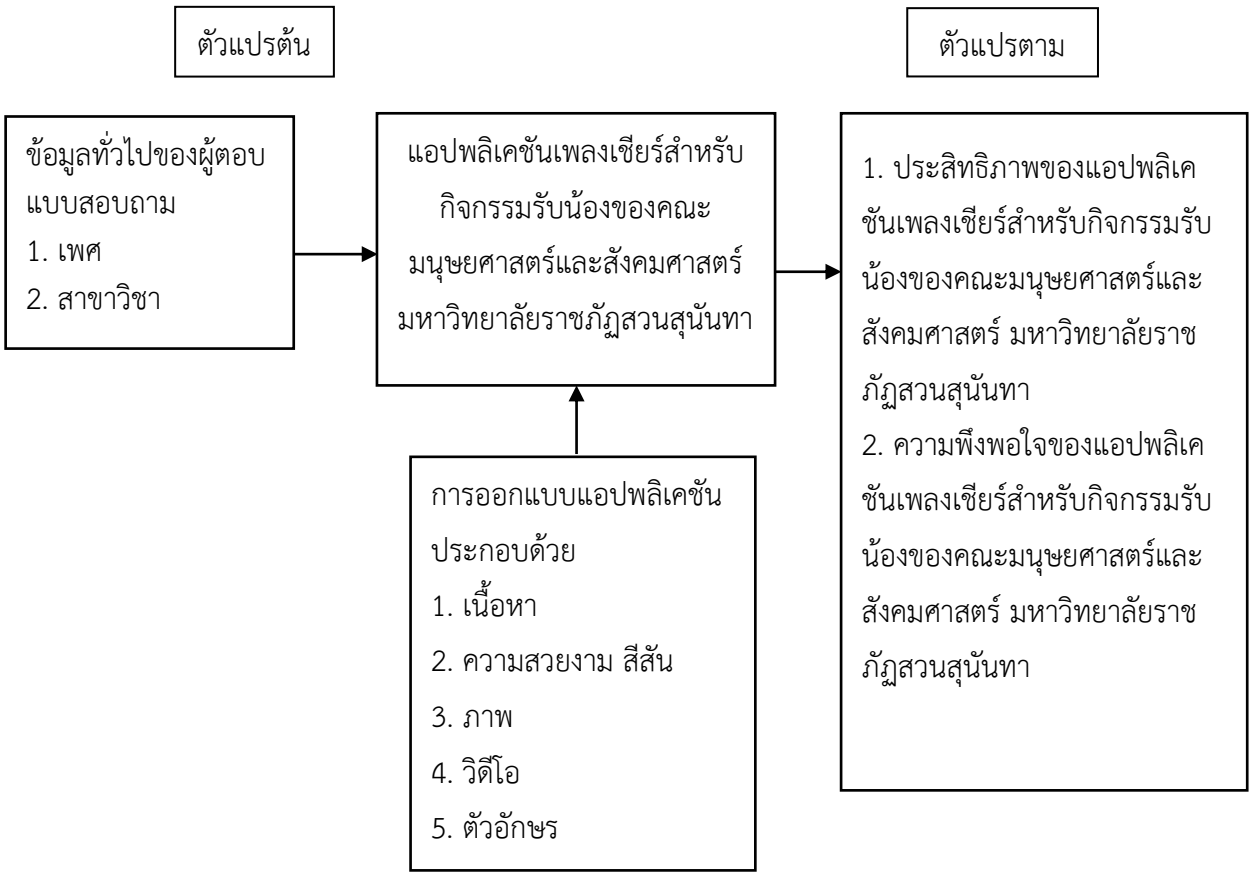
การทบทวนวรรณกรรม

กิจกรรมรับน้อง เป็นการจัดขึ้นเพื่อปลูกฝังความมีระเบียบวินัยความอดทนอดกลั้น การรู้จักช่วยเหลือผู้อื่น การเสริมสร้างความสามัคคี รู้จักการวางตัวต่อผู้อาวุโส ตลอดจนสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างนักศึกษารุ่นพี่และรุ่นน้อง (ไตรถิกา นุ่มเกลี้ยง, 2557) ซึ่งวัตถุประสงค์ของกิจกรรมรับน้อง เพื่อให้นักศึกษาเกิดความภาคภูมิใจในสถาบัน นักศึกษาใหม่เกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานของสถาบัน เป็นการสร้างความผูกพัน ความสามัคคี และเจตคติที่ดีต่อกันในกลุ่มนักศึกษา สร้างปลูกฝังระเบียบวินัยในการอยู่ร่วมกัน เพื่อให้นักศึกษาร้องเพลงเชียร์และเต้นตามเพลงเชียร์ได้ เพื่อปลูกฝังการแสดงออกที่เหมาะสม การมีจิตสาธารณะและภาวะผู้นำ และเพื่อให้นักศึกษาใหม่มีความพร้อมต่อการเรียนและพร้อมต่อการใช้ชีวิตในรั้วมหาวิทยาลัยได้อย่างเหมาะสม (ศิริภา จันทร์เกื้อ, 2556, หน้า 38-39) การรับน้องของมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 กองพัฒนาศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาได้จัดกิจกรรมรับน้อง เพื่อเป็นการต้อนรับนักศึกษาใหม่เข้าสู่รั้วมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา กิจกรรมรับน้องประกอบด้วยการฝึกซ้อมเพลงเชียร์ต่าง ๆ และฝึกซ้อมท่าเต้น โดยรุ่นพี่ของแต่ละสาขาวิชา แต่ละคณะ ซึ่งคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ก็ได้จัดกิจกรรมการรับน้องมีการการฝึกซ้อมเพลงเชียร์ต่าง ๆ และฝึกซ้อมท่าเต้นด้วย ทำให้น้องใหม่ได้ทำความรู้จักมหาวิทยาลัย รู้จักรุ่นพี่ และรู้จักเพื่อน ๆ โดยในปี การศึกษา 2561 นี้นับเป็นครั้งแรกที่การรับน้องใหม่ใช้ระบบการรับน้องรวมทั้งมหาวิทยาลัย ซึ่งวิธีนี้จะทำให้นักศึกษาได้ทำความรู้จักกับเพื่อนๆ ต่างคณะต่างสาขาวิชามากขึ้น (กองพัฒนาศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, 2561)

ปัจจุบันสมาร์ทโฟน (smart phone) และแทปเล็ต (tablet) เข้ามามีบทบาทต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์มากขึ้น ซึ่งแอปพลิเคชันของโทรศัพท์เคลื่อนที่ (mobile application) คือส่วนสำคัญที่ทำให้ผู้ใช้งานสมาร์ทโฟน และแทปเล็ตเข้าถึงสื่อต่าง ๆ ได้ง่ายขึ้น สำหรับแอปพลิเคชันมีข้อดีหลายด้าน เช่น การท่องเที่ยวและการเดินทาง เพื่อการศึกษา สื่อการเรียนการสอน การโฆษณาประชาสัมพันธ์ การซื้อขาย การแลกเปลี่ยนความรู้ต่าง ๆ การผลิตสื่อเพื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ การบันทึกความรู้ การเตือนความจำ และอื่น ๆ เป็นต้น (ศศิพร ด้วงสุข, 2561)

เพลงเชียร์ของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา มีจำนวน 10 เพลง ประกอบด้วย เพลงตาแดง ๆ เพลงอะโหเหะ เพลงฮิปโป เพลงพลิ้ว เพลงตุ่มใส่น้ำ เพลงสับปะรด เพลงตำรวจ เพลงนกกระยาง เพลงอีกา และเพลงหอยนางรม เพลงแต่ละเพลงมีเนื้อหาที่แตกต่างกันไป แต่วัตถุประสงค์หลัก คือ การนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมรับน้อง ส่วนท่าเต้นประกอบของเพลงเชียร์เป็นท่าเต้นที่ไม่ยากจนเกินไป แต่มีท่าเต้นมีจำนวนหลายท่า จึงทำให้จำเป็นต้องมีการฝึกซ้อมโดยสม่ำเสมอ การพัฒนาแอปพลิเคชันเพลงเชียร์สำหรับกิจกรรมรับน้องของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา จึงมีความจำเป็นต่อการจัดกิจกรรมรับน้องของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา เป็นอย่างมาก เพราะจะทำให้กิจกรรมรับน้องมีความสะดวกสบายมากขึ้น นักศึกษาสามารถนำไปใช้ในการฝึกซ้อมร้องเพลงเชียร์และท่าเต้นก่อนวันรับน้องที่มหาวิทยาลัยกำหนด ทำให้รุ่นพี่และรุ่นน้องสามารถนำเวลาที่จะใช้ฝึกซ้อมร้องเพลงเชียร์และท่าเต้นไปทำประโยชน์อย่างอื่นได้

จากการศึกษาเอกสาร ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สามารถจัดทำกรอบแนวคิดของการวิจัย ดังปรากฏตามภาพที่ 1

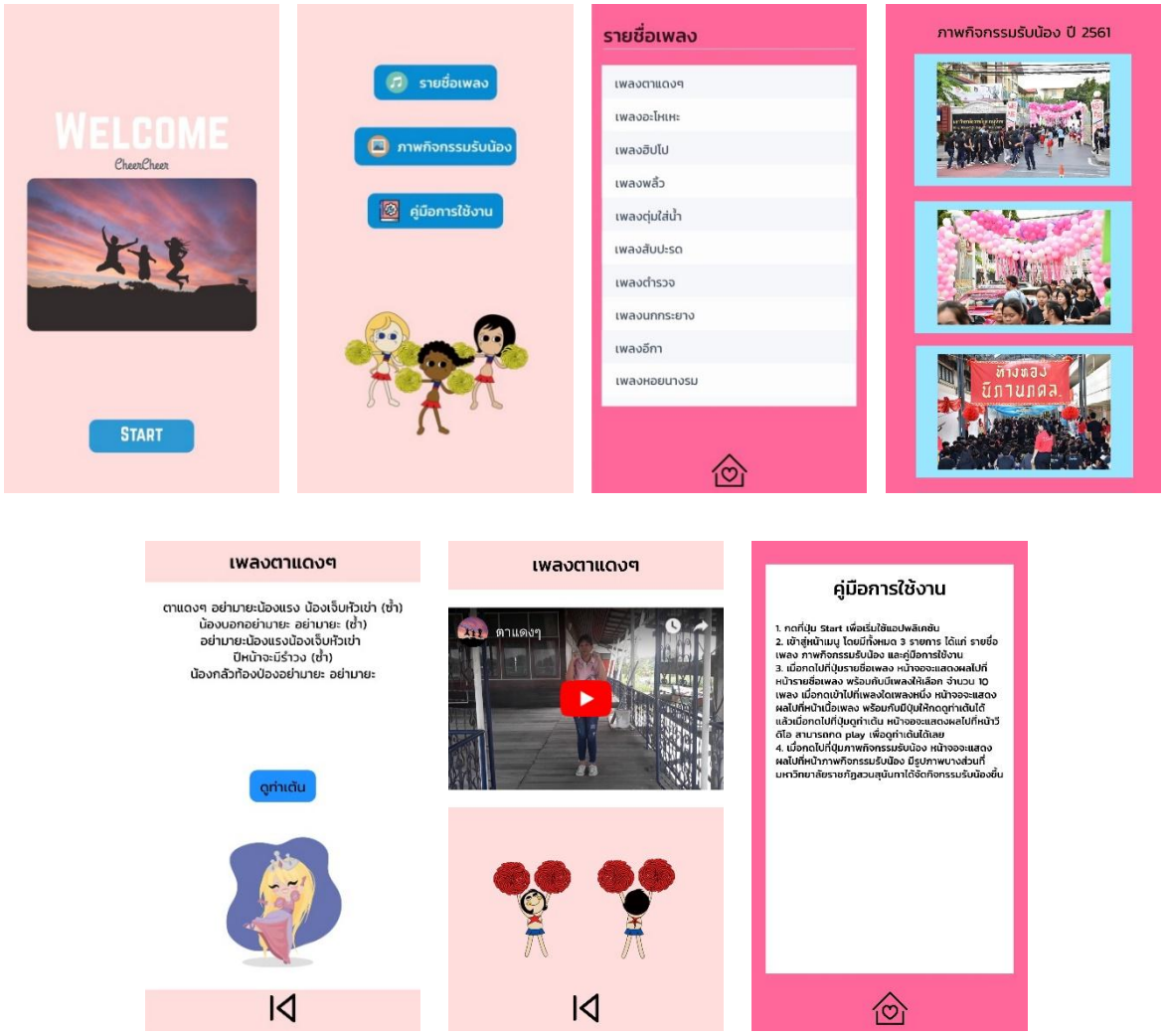


ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดของการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เริ่มจากการพัฒนาแอปพลิเคชันเพลงเชียร์สำหรับกิจกรรมรับน้องของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาขึ้นมา แล้วนำแอปพลิเคชันเพลงเชียร์ดังกล่าวมาใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัย ร่วมกับแบบสอบถามเกี่ยวกับประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันเพลงเชียร์สำหรับกิจกรรมรับน้องของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา และแบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการใช้แอปพลิเคชันเพลงเชียร์สำหรับกิจกรรมรับน้องของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา เป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล ที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา จำนวน 78 คน ซึ่งลักษณะของแบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการใช้แอปพลิเคชันเพลงเชียร์สำหรับกิจกรรมรับน้องของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา แบ่งออกเป็น 3 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม มีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการ (checklist) ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการใช้แอปพลิเคชันเพลงเชียร์สำหรับกิจกรรมรับน้องของคณะ

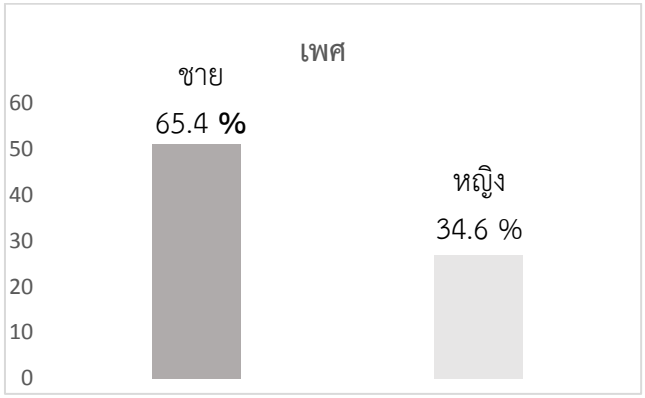
มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา มีลักษณะคำถามเป็นแบบระดับความคิดเห็น 5 ระดับ (rating scale) และตอนที่ 3 การแสดงความคิดเห็นอื่น ๆ มีลักษณะเป็นแบบปลายเปิด (open ended) โดยมีระยะเวลาการเก็บข้อมูล เริ่มตั้งแต่วันที่ 19 พฤศจิกายน 2561 – วันที่ 26 พฤศจิกายน 2561 สำหรับสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นสถิติเชิงพรรณนา (descriptive statistics) ประกอบด้วย ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ขั้นตอนในการพัฒนาแอปพลิเคชันเพลงเชียร์สำหรับกิจกรรมรับน้องของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา อาศัยแนวทางจากทฤษฎีการออกแบบและพัฒนาสื่อของ SDLC (System Development Life Cycle) ซึ่งมี 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนการวางแผนโครงการ ขั้นตอนการวิเคราะห์ ขั้นตอนการออกแบบ ขั้นตอนการนำไปใช้ ขั้นตอนการบำรุงรักษา ผลการพัฒนาแอปพลิเคชันดังปรากฏตามภาพที่ 2



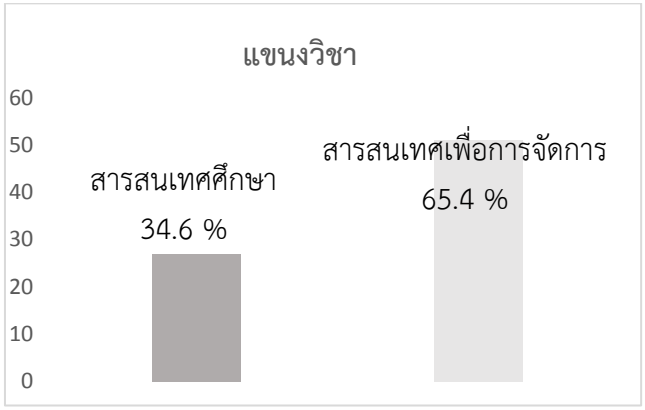
ภาพที่ 2 ตัวอย่างแอปพลิเคชันเพลงเชียร์สำหรับกิจกรรมรับน้องของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล ภายหลังได้ข้อมูลที่รวบรวมแล้วจึงนำมาดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลซึ่งสามารถสรุปประเด็นได้ 3 ตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม



ภาพที่ 3 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามเพศ



ภาพที่ 4 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามแขนงวิชาที่กำลังศึกษา

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันเพลงเชียร์สำหรับกิจกรรมรับน้องของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ตารางที่ 1 ประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันเพลงเชียร์สำหรับกิจกรรมรับน้องของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ประสิทธิภาพของแอปพลิเคชัน	μ	S.D.	แปลผล	อันดับ
1. ด้านเนื้อหา	4.84	0.29	มากที่สุด	4
2. ด้านการออกแบบ	4.73	0.49	มากที่สุด	5
3. ด้านการแสดงผลบนหน้าจอ	5.00	0.00	มากที่สุด	1
4. ด้านการทำงานของระบบ	4.90	0.20	มากที่สุด	2
5. ด้านประโยชน์และการนำไปใช้	4.90	0.20	มากที่สุด	2
รวม	**4.88**	**0.24**	**มากที่สุด**	

ตอนที่ 3 การประเมินความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีต่อแอปพลิเคชันเพลงเชียร์สำหรับกิจกรรมรับน้องของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ตารางที่ 2 ความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีต่อแอปพลิเคชันเพลงเชียร์สำหรับกิจกรรมรับน้องของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ความพึงพอใจ	μ	S.D.	แปลผล	อันดับ
1. เนื้อหามีความชัดเจน กระชับ เข้าใจง่าย	4.40	0.63	มาก	3
2. รูปแบบของแอปพลิเคชันมีความน่าสนใจ	3.60	0.63	มาก	8
3. ขนาดของตัวอักษรมีความเหมาะสม	4.41	0.59	มาก	2
4. สีพื้นหลังแอปพลิเคชันมีความเหมาะสม	4.33	0.62	มาก	4
5. วิดีโอภายในแอปพลิเคชันมีความน่าสนใจ	3.54	0.70	มาก	9
6. เสียงภายในแอปพลิเคชันมีความชัดเจน	3.65	0.66	มาก	7
7. แอปพลิเคชันใช้งานง่าย ไม่ซับซ้อน	4.62	0.52	มากที่สุด	1
8. ปริมาณของเนื้อหามีความเหมาะสม	3.36	0.60	ปานกลาง	10
9. คำแนะนำวิธีการใช้งานแอปพลิเคชันเข้าใจง่าย	4.13	0.59	มาก	6
10.ความพึงพอใจโดยรวมเมื่อได้ใช้งานแอปพลิเคชัน	4.23	0.58	มาก	5
รวม	**4.03**	**0.61**	**มาก**	

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยสามารถสรุปได้ดังต่อไปนี้

1. ด้านข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ผลการวิจัยพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 65.4 และเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 34.6 เป็นนักศึกษาแขนงวิชาการจัดการสารสนเทศ คิดเป็นร้อยละ 65.4 และนักศึกษาแขนงวิชาสารสนเทศศึกษาคิดเป็นร้อยละ 34.6

2. ด้านประสิทธิภาพของแอปพลิเคชันเพลงเชียร์สำหรับกิจกรรมรับน้องของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (μ = 4.88, S = 0.24) เมื่อพิจารณาประสิทธิภาพด้านเป็นรายด้านพบว่า ทุกด้านอยู่ในระดับมากที่สุด คือ การแสดงผลบนหน้าจอ (μ = 5.00, S = 0.00) ด้านการทำงานของระบบ (μ = 4.90, S = 0.20) และด้านประโยชน์และการนำไปใช้ (μ = 4.90, S = 0.20) ตามลำดับ

3. ด้านความความพึงพอใจที่มีต่อแอปพลิเคชันเพลงเชียร์สำหรับกิจกรรมรับน้องของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก (μ = 4.03, S = 0.61) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า คือ แอปพลิเคชันใช้งานง่าย ไม่ซับซ้อน อยู่ในระดับมากที่สุด (μ = 4.62, S = 0.52) รองลงมา อยู่ในระดับมาก คือ ขนาดของตัวอักษรมีความเหมาะสม (μ = 4.41, S = 0.60) และเนื้อหามีความชัดเจน กระชับ เข้าใจง่าย (μ = 4.40, S = 0.63) ตามลำดับ

อภิปรายผล

ความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อแอปพลิเคชันเพลงเชียร์สำหรับกิจกรรมรับน้องของคณะมนุษย ศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา โดยรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุธิรา จันทร์ปุ่ม (2560) ที่ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาโมบายแอปพลิเคชันแหล่งท่องเที่ยวในจังหวัดสกลนคร บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ผลการวิจัยพบว่า ผู้ใช้มีความพึงพอใจต่อแอปพลิเคชันอยู่ในระดับมาก ซึ่งไม่สอดคล้องกับงานวิจัยของ อุมาภรณ์ เหล็กดี (2557) ที่ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่น ในจังหวัดมหาสารคาม และกามีละห์ นารง (2559) ที่ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาและประเมินความพึงพอใจแอปพลิเคชันร้านอาหารมุสลิมในจังหวัดตรังบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ผลการวิจัยพบว่า ผู้ใช้มีความพึงพอใจต่อแอปพลิเคชัน มากที่สุด สามารถอธิบายเพิ่มเติมได้ว่า แอปพลิเคชันเพลงเชียร์สำหรับกิจกรรมรับน้องของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา สามารถใช้บนสมาร์ทโฟนที่ใช้ระบบปฏิบัติการแอนดรอย ซึ่งปัจจุบันนักศึกษาต่างมีสมาร์ทโฟนใช้กันเป็นส่วนใหญ่ จึงสามารถใช้แอปพลิเคชันนี้ได้สะดวก จึงเป็นเหตุให้ผู้ใช้มีความพึงพอใจต่อแอปพลิเคชันในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

กองกิจการนักศึกษาหรือฝ่ายกิจการนักศึกษาสามารถนำแอปพลิเคชันเพลงเชียร์สำหรับกิจกรรมรับน้องของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ไปใช้ในการประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับเพลงเชียร์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ให้กับนักศึกษาคณะต่างๆ ได้

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระอาจารย์แขนงวิชาสารสนเทศศึกษา สาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาทุกท่านที่กรุณาให้คำแนะนำ ให้ข้อมูลและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ดูแล ตรวจสอบ จนงานวิจัยนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี

เอกสารอ้างอิง

กังสดาร แตงน้อย. (2555). **ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดกิจกรรมนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.

กามีละห์ นารง. (2559). การพัฒนาและประเมินความพึงพอใจแอปพลิเคชันร้านอาหารมุสลิมในตรังบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์. สงขลา: มหาวิทยาลัยทักษิณ.

กองพัฒนาศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. (2561). **มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาจัดกิจกรรมเปิดบ้านรับน้องใหม่ 2561**. สืบค้นเมื่อ 30 ตุลาคม, 2561, จาก https://www.ssru.ac.th/news/view/dseju6

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. (2561). **วันเวลาการรับน้อง2561**. สืบค้นเมื่อ 27 สิงหาคม, 2561, จาก https://www.facebook.com/FHS.SSRU/

ไตรถิกา นุ่มเกลี้ยง. (2557). **ความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบและผลกระทบของการจัดกิจกรรมรับน้องใหม่และประชุมไเชียร์ของนักศึกษาคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขต**

หาดใหญ่. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต พัฒนามนุษย์และสังคม, มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่.

ไทยรัฐ. (2560). แอพพลิเคชั่นเพื่อการเดินทาง โลกกว้างทางใกล้. สืบค้นเมื่อ 26 พฤศจิกายน, 2561, จาก https://www.thairath.co.th/content/967462

นฤมล ลับลิพล และศรุติ อัศวเรืองสุข. (2554). โปรแกรมอ่านภาพอักขระภาษาไทยบน Android. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น. สืบค้นเมื่อ 30 ตุลาคม, 2561, จาก http://std.kku.ac.th/5130202764/home/file/csc17_progress1_final.pdf

ศศิพร ด้วงสุข. (2561). ข้อดีและข้อเสียของแอปพลิเคชัน. สืบค้นเมื่อ 4 ธันวาคม, 2561, จาก https://sites.google.com/site/sasipornone00/khxdi-laea-khx-seiy-khxng-xaeph- phli-khechan

ศิริภา จันทร์เกื้อ. (2556**). ความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรมการประชุมเชียร์และรับน้องใหม่ของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่.**ปริญญานิพนธ์ การศึกษามหาบัณฑิต การอุดมศึกษา, มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่.

สุธิรา จันทร์ปุ่ม. (2560). การพัฒนาโมบายแอปพลิเคชันแหล่งท่องเที่ยวในจังหวัดสกลนคร บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.

อุมาภรณ์ เหล็กดี. (2557, มกราคม-มิถุนายน). การพัฒนาแอปพลิเคชัน เพื่อเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่น ในจังหวัดมหาสารคาม. วารสารวิชาการการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 1(1), 66-72.

Admission Premium. (2561). นักพัฒนาแอปพลิเคชัน" อาชีพสายไอที ฮอตที่สุดในยุคนี้. สืบค้นเมื่อ 26 พฤศจิกายน, 2561, จาก https://www.admissionpremium.com/it/news/3901?fbclid=IwAR0zXo1fttsWf9BUF3Aa_WOCY3-hgzHZTX5RywPOOb8TIro0lnjcxO1H-DE