



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2
วันที่ 19 มกราคม 2562

ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

การพัฒนาแอปพลิเคชันเรื่องพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ วรภรณ์ วิมล¹ และรัตนาวดี เถกิงสุขวัฒนา²

¹สาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
e-mail : s58123406023@ssru.ac.th

²อาจารย์สาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
e-mail : ratanavadee.ta@ssru.ac.th

บทคัดย่อ

การศึกษาเรื่องการพัฒนาแอปพลิเคชันเรื่องพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ มีวัตถุประสงค์การวิจัย เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันเรื่องพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อแอปพลิเคชันเรื่องพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สาขานิติศาสตร์ ชั้นปี1 จำนวน 133 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลคือ แอปพลิเคชันเรื่องพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ และแบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการศึกษาพบว่า การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาที่ใช้แอปพลิเคชันเรื่องพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ องค์กรประกอบในการสร้างแอปพลิเคชันเรื่องพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ ด้านเนื้อหา อยู่ในระดับมาก ($\mu=4.17$) ด้านองค์ประกอบสีพื้นหลังและตัวอักษร อยู่ในระดับมาก ($\mu=4.12$) และด้านการใช้งาน อยู่ในระดับมาก ($\mu=4.27$) สรุปได้ว่า ผลการศึกษาพบว่านักศึกษามีความพึงพอใจต่อการใช้แอปพลิเคชันเรื่องพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์อยู่ในระดับมากเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

คำสำคัญ : แอปพลิเคชัน, พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2560, กฎหมาย



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2
วันที่ 19 มกราคม 2562

ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Development of Computer-Related Crime Act Application

Waraporn Wimol¹, and Ratanavadee Takerngsukvatana²

¹Information Science Program, Faculty of Humanities and Social Sciences, Suan Sunandha Rajabhat University
e-mail : s58123406023@ssru.ac.th

²Lecturer of Information Science Program, Faculty of Humanities and Social Sciences, Suan Sunandha Rajabhat University
e-mail : ratanavadee.ta@ssru.ac.th

Abstract

This research aimed to develop an application concerning Computer-Related Crime Act and to study the students' satisfaction on the usage of application concerning Computer-Related Crime Act. The sample of this study were 133 first-year students of Law Program, Faculty of Humanities and Social Sciences, Suan Sunandha Rajabhat University. The research instruments were the application concerning Computer-Related Crime Act and a questionnaire. Data were analyzed by percentage, mean and standard deviation (SD).

The research findings showed that the students' satisfaction on the usage of Computer-Related Crime Act application was rated at high level ($\mu=4.18$). Considering in each aspect, it was found that all aspects were rated in high level; usage ($\mu=4.27$), content ($\mu=4.17$) and color components on background and fonts ($\mu=4.12$) respectively.

Keywords : Application, Computer-Related Crime Act, Law



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2
วันที่ 19 มกราคม 2562

ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

บทนำ

ปัจจุบันเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนับได้ว่าเป็นมิติหนึ่งที่สำคัญของการสื่อสาร เพราะอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่สามารถตอบสนองต่อความต้องการในด้านข้อมูล ข่าวสาร การแสดงความคิดเห็นของบุคคลในทุกช่วงวัย และยังทำให้คนสามารถติดต่อสื่อสารได้อย่างรวดเร็ว (วิชญ์ บุญมาร์ตัน, 2551) เมื่อการติดต่อสื่อสาร การแสดงความคิดเห็นผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตมีเพิ่มมากขึ้น การเผยแพร่สื่อลามกในเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จึงมีการกระทำที่เพิ่มมากขึ้นทั้งในรูปแบบของ ภาพ เสียง วีดีโอ ฯลฯ ส่งผลให้เกิดความเสียหายต่อสิทธิความเป็นส่วนตัวของบุคคลจำนวนมาก (เยวพา กองเกตุ, 2561, หน้า 2) จึงมีการสร้างพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ขึ้น

พระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์คือ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ มีเพื่อกำหนดความผิดในการกระทำที่มี “ระบบคอมพิวเตอร์” เข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งระบบคอมพิวเตอร์นี้ เป็นได้ทั้งคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ คอมพิวเตอร์วางตัก คอมพิวเตอร์พกพา แท็บเล็ต โทรศัพท์มือถือ และสมาร์ตโฟน รวมถึงระบบต่าง ๆ ที่ควบคุมด้วยระบบคอมพิวเตอร์ เช่น ระบบควบคุมไฟฟ้า น้ำประปา ธนาคาร ฯลฯ คนทุกคนต่างใช้อุปกรณ์เหล่านี้ไม่ทางตรงก็ทางอ้อม แน่แน่นอนว่าย่อมมีกลุ่มหรือบุคคลที่ใช้เครื่องมือเหล่านี้ในการกระทำความผิด หรือกระทำความผิดผ่านระบบเหล่านี้ เช่น ขโมยข้อมูล ป่วนข้อมูลและระบบให้เสียหาย การกระทำเหล่านี้ถือเป็นเรื่องใหม่ทุกวันนี้นักศึกษามากใช้อินเทอร์เน็ตเป็นดังห้องสมุดขนาดใหญ่ (เผด็จพงษ์ ราชชมพู, 2559)

จากบริบทที่กล่าวมาข้างต้น พบว่าบุคคลโดยทั่วไปโดยเฉพาะนักศึกษาส่วนใหญ่ไม่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกฎหมายการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ เพื่อป้องกันการทำความผิดจึงต้องมีความรู้ความเข้าใจในพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ อีกทั้งปัจจุบันมีเทคโนโลยีได้มีความเจริญก้าวหน้ามากขึ้น มีการสร้างสิ่งอำนวยความสะดวกเป็นจำนวนมาก โดยเฉพาะการเรียนรู้จากสื่อต่างๆ โดยเฉพาะในรูปแบบแอปพลิเคชัน ซึ่งเป็นตัวเลือกที่สามารถนำมาใช้ในการแนะนำการเรียนรู้ และสามารถเข้าถึงได้ง่าย (กฤษณา ขำมี และภาสกร เรืองรอง, 2557) ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการพัฒนาแอปพลิเคชันที่สามารถใช้งานบนสมาร์ตโฟน เพื่อส่งเสริมความรู้เรื่องพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ให้นักศึกษาได้มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับกฎหมายดังกล่าวมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันเรื่องพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อแอปพลิเคชันเรื่องพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์

สมมติฐานของการวิจัย

ความพึงพอใจต่อการใช้ออปพลิเคชันเรื่องพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาอยู่ในระดับมาก

การทบทวนวรรณกรรม

ผู้วิจัยได้รวบรวมแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง โดยมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย นำเสนอรายละเอียดดังต่อไปนี้

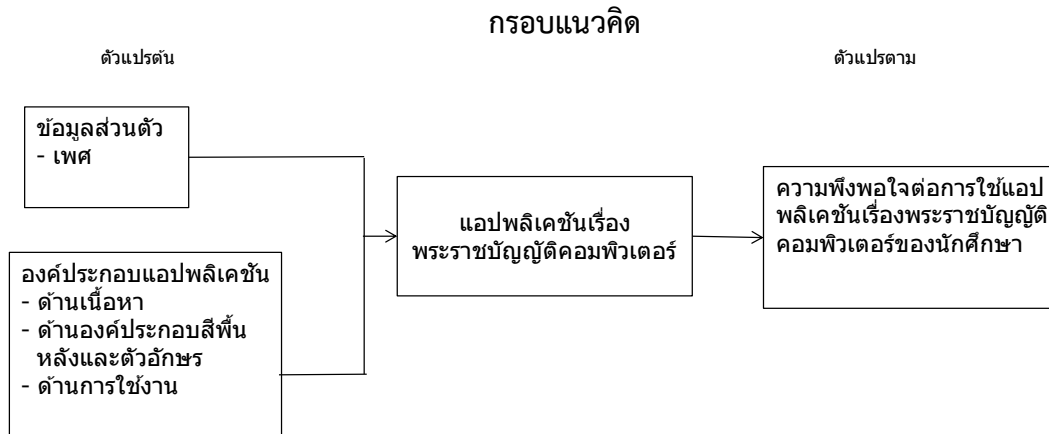


การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2
วันที่ 19 มกราคม 2562

ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

พระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ คือ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดด้วยพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ซึ่งพระราชบัญญัติฉบับนี้ได้บัญญัติขึ้นโดยมีเจตนารมณ์เพื่อกำหนดฐานความผิด บทลงโทษ และอำนาจหน้าที่ของพนักงานเจ้าหน้าที่ในการสืบสวน สอบสวนเกี่ยวกับการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ร่วมกับ หน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งกำหนดหน้าที่ผู้ให้บริการในการที่จะต้องเก็บรักษาข้อมูลจราจรทาง คอมพิวเตอร์ของผู้ใช้บริการอันจะใช้เป็นพยานหลักฐานที่สำคัญในการนำตัวผู้กระทำความผิดมาลงโทษ การบังคับใช้กฎหมายฉบับนี้จะช่วยควบคุมดูแลและเป็นแนวทางในการปฏิบัติให้ผู้ที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ไม่กระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ไม่ว่าจะโดยวิธีการใดก็ตาม

ทฤษฎีที่เกี่ยวกับการพัฒนาแอปพลิเคชัน สรุปได้ว่า วงจรการพัฒนาาระบบ (System Development Life Cycle : SDLC) เป็นกระบวนการทางความคิดในการพัฒนาระบบสารสนเทศ เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ โดยระบบที่พัฒนาอาจจะพัฒนาขึ้นใหม่หรือนำระบบเดิมที่มีอยู่มาปรับเปลี่ยนให้ดีขึ้น โดยใช้โปรแกรม Marvelapp ในการพัฒนาแอปพลิเคชัน



วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการศึกษา ได้แก่ นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สาขานิติศาสตร์ ชั้นปีที่1 ระดับปริญญาตรี ภาคปกติ ที่ลงทะเบียนเรียนประจำภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 มีจำนวนทั้งหมด 133 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- 2.1. แอปพลิเคชันเรื่องพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์
- 2.2. แบบสอบถามความพึงพอใจแอปพลิเคชันเรื่องพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์

3. การรวบรวมข้อมูล

3.1 ผู้วิจัยเก็บข้อมูลด้วยตนเองโดยนำแบบสอบถามความพึงพอใจพร้อมนำแอปพลิเคชันเรื่องพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ในการเก็บข้อมูล



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2
วันที่ 19 มกราคม 2562

ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

3.2 ผู้วิจัยรวบรวมแบบสอบถามความพึงพอใจกลับมาด้วยตนเองพร้อมตรวจสอบความถูกต้องและความครบถ้วนของข้อมูลในแบบสอบถาม

3.3 นำมาวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลต่อไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามโดยการหาค่าร้อยละ (Percentage)

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจการใช้แอปพลิเคชันเรื่องพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ในด้านเนื้อหา ด้านองค์ประกอบสีพื้นหลังและตัวอักษร และด้านการใช้งานผู้วิจัยได้ทำการศึกษาโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation : SD) สรุปผลตามเกณฑ์ในการแปลความหมายของแบบสอบถาม กำหนดเกณฑ์ในการให้คะแนนเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) เพื่อกำหนดคำตอบให้เลือกตอบตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert Scale)

5. การพัฒนาแอปพลิเคชัน

ขั้นตอนการพัฒนาแอปพลิเคชันเรื่องพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ ใช้แนวคิดการพัฒนาระบบงาน (System Development Life Cycle : SDLC)

ขั้นตอนที่ 1 การกำหนดปัญหา (Problem Definition)

ศึกษาข้อมูลรูปแบบของแอปพลิเคชัน และวิเคราะห์ปัญหา เพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาแอปพลิเคชันเรื่องพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์

ขั้นตอนที่ 2 การวิเคราะห์ระบบ (Analysis)

ศึกษาเอกสาร และแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาแอปพลิเคชันของโปรแกรมที่จะนำมาใช้ในการพัฒนาแอปพลิเคชันเรื่องพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์

ขั้นตอนที่ 3 การออกแบบระบบ (Design)

เขียนสตอรี่บอร์ด (Storyboard) เพื่อออกแบบการแสดงผลของแอปพลิเคชันเรื่องพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์

ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนาระบบ (Development)

พัฒนาแอปพลิเคชันเรื่องพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรม Marvelapp และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านประเมินคุณภาพเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2
วันที่ 19 มกราคม 2562

ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา



ขั้นตอนที่ 5 การทดสอบระบบ (Testing)

นำแอปพลิเคชันเรื่องพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

ขั้นตอนที่ 6 การนำระบบไปใช้งาน (Installation)

นำแอปพลิเคชันเรื่องพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

ขั้นตอนที่ 7 การซ่อมบำรุงระบบ (Maintenance)

เนื่องด้วยแอปพลิเคชันเรื่องพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์เพิ่งถูกพัฒนาขึ้น จึงยังไม่สามารถทำการซ่อมบำรุงรักษาระบบได้

ผลการวิจัย

ผลการประเมินแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการใช้ออปพลิเคชันเรื่องพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2
วันที่ 19 มกราคม 2562

ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ตารางที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามความพึงพอใจแอปพลิเคชันเรื่องพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	42	31.6
หญิง	91	68.4
รวม	133	100.0

จากตารางที่ 1 พบว่านักศึกษาเพศหญิงมีจำนวนเท่ากับ 91 คน คิดเป็นร้อยละ 68.4 และนักศึกษาชาย มีจำนวนเท่ากับ 42 คิดเป็นร้อยละ 31.6

ตารางที่ 2 ผลประเมินความพึงพอใจต่อแอปพลิเคชันเรื่องพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ โดยจำแนกเป็นรายด้าน

ความพึงพอใจ	ระดับความพึงพอใจ		
	μ	S.D.	แปลผล
ด้านเนื้อหา	4.17	0.60	มาก
ด้านองค์ประกอบสีพื้นหลังและตัวอักษร	4.12	0.66	มาก
ด้านการใช้งาน	4.27	1.33	มาก
รวม	4.18	0.86	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่าผลความพึงพอใจแอปพลิเคชันเรื่องพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์อยู่ในระดับมาก ($\mu=4.18$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า อยู่ในระดับมากทุกด้าน คือ ด้าน การใช้งาน ($\mu=4.27$) ด้านเนื้อหา ($\mu=4.17$) และด้านองค์ประกอบสีพื้นหลังและตัวอักษร ($\mu=4.12$) ตามลำดับ

อภิปรายผล

จากการวิจัยครั้งนี้ พบว่าความพึงพอใจต่อการใช้งานแอปพลิเคชันเรื่องพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์อยู่ในระดับมาก ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ และสอดคล้องกับงานวิจัยของดาราวรรณ นนทวาสี และคณะ (2557) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ : กรณีศึกษา สำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่4 โรงเรียนทาจุมเงินวิทยาคาร จังหวัดลำพูน พบว่าด้านการใช้งาน และผลความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อแอปพลิเคชัน อยู่ในระดับมาก แต่ไม่สอดคล้องกับงานวิจัยของจรรยา รองทอง และอภิชาติ เหล็กดี (2560) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาแอปพลิเคชันเสริมการเรียนรู้สุขศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่2 บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ พบว่าความพึงพอใจที่มีต่อแอปพลิเคชันเสริมการเรียนรู้สุขศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 อยู่ในระดับมากที่สุด จากผลการวิจัยดังกล่าวสามารถอภิปรายเพิ่มเติมได้ว่าแอปพลิเคชันสามารถนำไปใช้เป็นการส่งเสริมความรู้พระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ให้บุคคลทั่วไปได้ตระหนักถึงบทลงโทษได้อย่างแพร่หลาย



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2
วันที่ 19 มกราคม 2562

ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับเรื่องการเปรียบเทียบก่อนและหลังใช้แอปพลิเคชันเรื่องพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา
2. ควรมีการพัฒนาแอปพลิเคชันที่เกี่ยวกับE-commerce

กิตติกรรมประกาศ

รายงานการวิจัยเรื่อง การพัฒนาแอปพลิเคชันเรื่องพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ด้วยความกรุณาจากอาจารย์รัตนาวดี เกิกงสุขวัฒนา อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัยที่ได้ให้คำแนะนำ แนวคิด ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ มาโดยตลอด จนเล่มวิจัยเล่มนี้เสร็จสมบูรณ์ ผู้ศึกษาจึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอขอบคุณแขนงวิชาสารสนเทศศึกษา สาขาสารสนเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ที่ให้การสนับสนุนในการทำวิจัยและบทความฉบับนี้สำเร็จลุล่วง

สุดท้ายนี้ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่มีความกรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเนื้อหา และเครื่องมือที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นให้มีคุณภาพมากที่สุด

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ. สืบค้นเมื่อวันที่ 2 กันยายน, 2561, จาก<http://www.mdes.go.th>

กฤษณา ขำมี และภาสกร เรืองรอง. (2557). การพัฒนาบทเรียนบนแท็บเล็ตพีซีร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล เรื่อง ดนตรีสากลเบื้องต้น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1, วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

จรรยา ร่องทอง และอภิชาติ เหล็กกุด. (2560). การพัฒนาแอปพลิเคชันเสริมการเรียนรู้สุขศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์, วารสารโครงการวิทยการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ

ดารารวรรณ นนทวาสี, วิวัฒน์ มีสุวรรณและเอกสิทธิ์ เทียมแก้ว. (2557). การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ : กรณีศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่4 โรงเรียนท่าชุมเงินวิทยาคาร จังหวัดลำพูน, สืบค้นเมื่อ 20 กันยายน, 2561 จาก <https://gsbooks.gs.kku.ac.th/57/grc15/files/hmo31.pdf>

นรินทร์ พนาวาส. (2561). ความรู้เกี่ยวกับพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550. สืบค้นเมื่อ 2 กันยายน, 2561. จาก <http://dspace.spu.ac.th/bitstream/123456789/1025/1/LAW2550.pdf>

เผด็จพงษ์ ราชชมพู่. (2559). พรบ. คอมพิวเตอร์ คืออะไร มีอะไรบ้าง. สืบค้นเมื่อ 2 กันยายน, 2561 จาก <https://sites.google.com/site/padermpongmix100/act-the-computer-is-what>

พัลลภ จาตุรัส. (2555). ระบบติดตาม GPS ผ่านโทรศัพท์มือถือ(Android OS) Tracking By Android System, สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีมหานคร.



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2
วันที่ 19 มกราคม 2562

ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

- เยาวพา กองเกต. (2561). **มาตรการทางกฎหมายอาญาในความผิดต่อการเผยแพร่สื่อลามกในอินเทอร์เน็ต**. สืบค้นเมื่อ 2 กันยายน, 2561 จาก <https://www.tcithaijo.org/index.php/researchjournal-lru/article/view/79443/63484>
- วิษณุ บุญมาร์ตัน. (2551). **เกมไปกับปัญหา สังคม**. ไทยโพสต์. 4. สืบค้นเมื่อ 8 สิงหาคม, 2561
- ศาลยุติธรรม, สำนักงาน. (2550). คำอธิบาย พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ดอกเบญจ.
- สุนิสา บุญพยุง. (2551). **แนวทางการปฏิบัติตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ของหน่วยงานราชการ : กรณีศึกษาสำนักงานปลัดกระทรวงเกษตรและสหกรณ์**. สืบค้นเมื่อ 2 กันยายน, 2561. จาก<http://eprints.utcc.ac.th/4154/1/213326.pdf>
- สุนทร เปลี้นสี. (2551). **แนวความคิดและหลักการของกฎหมายว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์**. สืบค้นเมื่อ 2 กันยายน, 2561. จาก<http://www.openbase.in.th/node/2247>