

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การศึกษาแบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี (Technology Acceptance Model: TAM) กับผลิตภัณฑ์ไอพอด ในประเทศไทยนั้น มีวิธีการเก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามและนำข้อมูลที่ได้มาทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยเครื่องมือ Personal Computer โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for Windows และนำตัวอย่างแบบสอบถามจำนวน 30 ชุด ไปทำการทดสอบ (Pilot test) โดยใช้ค่าสถิติสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) ซึ่งได้ค่าเฉลี่ยของค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เป็น 0.8987 แสดงว่ามีความเชื่อมั่น สามารถนำไปใช้ในการศึกษาต่อไป ซึ่งแบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลออกดังนี้

ในการแจกแบบสอบถามนั้น ได้ทำการแจกไปทั้งสิ้น 1022 ฉบับ โดยแบ่งเป็นการแจกแบบสอบถามแบบ ออนไลน์ จำนวน 641 ฉบับ และแจกแบบสอบถามภายในร้าน iStudio สาขาต่างๆ 6 สาขา ได้แก่ สาขาทองหล่อ สาขา La Villa พหลโยธิน สาขาสยามพารากอน สาขาเซ็นทรัลเวิร์ลด์ สาขาเซ็นทรัลลาดพร้าว เป็นจำนวน 381 ฉบับ

แบบสอบถามที่สามารถใช้ในงานวิจัยได้นั้น มีจำนวนทั้งสิ้น 400 ฉบับ โดยมาจากการแจกแบบสอบถามออนไลน์ จำนวน 168 ฉบับ และมาจากการแจกแบบสอบถามที่ร้าน iStudio จำนวน 232 ฉบับ

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ใช้งานไอพอด

เป็นการวิเคราะห์คุณลักษณะส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง โดยตัวแปรที่นำมาอธิบายในส่วนนี้ประกอบด้วย เพศ อายุ อาชีพ ระดับการศึกษา ถิ่นที่อยู่อาศัย และรายได้รวมต่อเดือน

ตารางที่ 4.1 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน(คน)	ร้อยละ
ชาย	217	54.3
หญิง	183	45.8
รวม	400	100

จากตารางที่ 4.1 ทำการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 400 คน พบว่าเป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง โดยเพศชาย 217 คน คิดเป็นร้อยละ 54.3 เพศหญิง 183 คน คิดเป็นร้อยละ 45.8

ตารางที่ 4.2 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอายุ

อายุ(ปี)	จำนวน(คน)	ร้อยละ
ไม่เกิน 20	53	13.3
21-30	240	60.0
31-40	90	22.5
41-50	16	4.0
51-60	1	0.3
60 ปีขึ้นไป	0	0
รวม	400	100

จากตารางที่ 4.2 ทำการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 400 คน พบว่าเป็นกลุ่มอายุ 21-30 ปี มากที่สุด โดยมีจำนวน 240 คน คิดเป็นร้อยละ 60.0 รองลงมาเป็นกลุ่มอายุ 31-40 ปี จำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 22.5 กลุ่มอายุ 41-50 ปี จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 4.0 กลุ่มอายุ 51-60 ปี จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.3 กลุ่มอายุต่ำกว่า 20 ปี จำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 13.3 โดยไม่มีกลุ่มอายุ 60 ปีขึ้นไป

ตารางที่ 4.3 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอาชีพ

อาชีพ	จำนวน(คน)	ร้อยละ
นักเรียน/นักศึกษา	113	28.3
ข้าราชการ/ลูกจ้างกระทรวง	15	3.8
พนักงานรัฐวิสาหกิจ	11	2.8
พนักงานบริษัทเอกชน/ธุรกิจส่วนตัว	250	62.5
อื่นๆ	11	2.8
รวม	400	100

จากตารางที่ 4.3 จากกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 400 คน พบว่าอาชีพพนักงานบริษัทเอกชนมีมากที่สุด จำนวน 250 คน คิดเป็นร้อยละ 62.5 รองลงมาเป็นอาชีพนักเรียน/นักศึกษา จำนวน 113 คน คิดเป็นร้อยละ 28.3 ข้าราชการ/ลูกจ้างกระทรวง จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 3.8 พนักงานรัฐวิสาหกิจ และอาชีพอื่น ๆ มีจำนวนเท่ากันคือ จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 2.8

ตารางที่ 4.4 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	จำนวน(คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่าปวช./ม.6	26	6.5
อนุปริญญา/ปวส.	13	3.3
ปริญญาตรี	253	63.3
ปริญญาโท	105	26.3
ปริญญาเอก	3	0.8
รวม	400	100

จากตารางที่ 4.4 จากกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 400 คน พบว่าเป็นระดับการศึกษาปริญญาตรีมากที่สุดจำนวน 253 คน คิดเป็นร้อยละ 63.3 รองลงมาเป็นการศึกษาระดับปริญญาโท จำนวน 105 คน คิดเป็นร้อยละ 26.3 การศึกษาระดับต่ำกว่าปวช./ม.6 จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 6.5 ระดับการศึกษาปริญญาเอก จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 0.8

ตารางที่ 4.5 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามถิ่นที่อยู่อาศัย

ถิ่นที่อยู่อาศัย	จำนวน(คน)	ร้อยละ
กรุงเทพและปริมณฑล	350	87.5
ต่างจังหวัด	50	12.5
รวม	400	100

จากตารางที่ 4.5 จากกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 400 คน พบว่าเป็นผู้มีถิ่นที่อยู่ในกรุงเทพและปริมณฑล จำนวน 350 คน คิดเป็นร้อยละ 87.5 นอกจากนี้ เป็นผู้มีถิ่นที่อยู่ในต่างจังหวัด 50 คน คิดเป็นร้อยละ 12.5

ตารางที่ 4.6 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามรายได้รวมต่อเดือน

รายได้(บาท)	จำนวน(คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่า 20,000	186	46.5
20,000-29,999	71	17.8
30,000-39,999	30	7.5
40,000-49,999	36	9.0
มากกว่า 50,000	77	19.3
รวม	400	100

จากตารางที่ 4.6 จากกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 400 คน พบว่ารายได้รวมต่อเดือน ต่ำกว่า 20,000 บาทมีมากที่สุด จำนวน 186 คน คิดเป็นร้อยละ 46.5 รองลงมารายได้รวมต่อเดือนมากกว่า 50,000 บาท จำนวน 77 คน คิดเป็นร้อยละ 19.3 รายได้รวมต่อเดือน 20,000-29,999 บาท จำนวน 71 คน คิดเป็นร้อยละ 17.8 รายได้รวมต่อเดือน 30,000-39,999 บาท จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 7.5 รายได้รวมต่อเดือน 40,000-49,999 บาท จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 9.0

4.2 การวิเคราะห์ระดับของปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดการยอมรับเทคโนโลยี

มาตราส่วนประเมินค่าที่กำหนดคะแนนแต่ละระดับ ดังนี้

5	หมายถึง	มากที่สุด
4	หมายถึง	มาก
3	หมายถึง	ปานกลาง
2	หมายถึง	น้อย
1	หมายถึง	น้อยที่สุด

ระดับค่าเฉลี่ยที่คำนวณได้ดังนี้

4.24 – 5.00 หมายถึง มีระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยการที่ก่อให้เกิดการยอมรับเทคโนโลยีมากที่สุด

3.43 – 4.23 หมายถึง มีระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยการที่ก่อให้เกิดการยอมรับเทคโนโลยีมาก

2.62 – 3.42 หมายถึง มีระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยการที่ก่อให้เกิดการยอมรับเทคโนโลยีปานกลาง

1.81 – 2.61 หมายถึง มีระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยการที่ก่อให้เกิดการยอมรับเทคโนโลยีน้อย

1.00 – 1.80 หมายถึง มีระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยการใช้บริการการเติมเงินน้อยที่สุด

ตาราง 4.7 ค่ามัชฌิมเลขคณิต ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความหมาย เกี่ยวกับระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยที่ก่อให้เกิดการยอมรับเทคโนโลยี

ปัจจัยที่ก่อให้เกิดการยอมรับเทคโนโลยีไอพอด	ระดับความคิดเห็น		
	Mean	S.D.	ความหมาย
1. การรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived Ease of Use: PEOU)	4.01	0.66	มาก
1.1 การเรียนรู้ที่จะใช้งานไอพอดเป็นเรื่องง่าย	3.90	0.78	มาก
1.2 หลังจากใช้งานแล้ว รู้สึกว่าไอพอดนั้นใช้งานง่าย	4.10	0.77	มาก
1.3 การส่งงานไอพอดให้ทำงานในส่วนที่ต้องการทำได้สะดวก	4.02	0.74	มาก
2. การรับรู้ถึงประโยชน์ที่ได้รับ (Perceived Usefulness: PU)	4.01	0.58	มาก
2.1 ไอพอดเพิ่มความสะดวกในการเก็บเพลงและ/หรือภาพยนตร์เพื่อฟังหรือชม	4.08	0.77	มาก
2.2 การใช้งานไอพอดให้ความเพลิดเพลินในชีวิตประจำวัน	4.20	0.77	มาก
2.3 การใช้งานไอพอดช่วยให้รับชมภาพยนตร์และ/หรือฟังเพลงได้ทุกเมื่อ	4.13	0.73	มาก
2.4 การใช้ไอพอดเชื่อมต่อกับอุปกรณ์ต่างๆส่งผลต่อความสะดวก	3.69	0.84	มาก
2.5 สามารถจัดเก็บเพลงและ/หรือภาพยนตร์ได้อย่างดีด้วยไอพอด	3.93	0.81	มาก
3. การใช้งานจริง (Actual Use: A)	4.06	0.9	มาก
3.1 สามารถใช้งานไอพอดบ่อยๆในสเปคตาร์	4.29	1.06	มากที่สุด
3.2 ใช้งานไอพอดในชีวิตประจำวัน	3.83	0.91	มาก

ปัจจัยที่ก่อให้เกิดการยอมรับเทคโนโลยีไอพอด	ระดับความคิดเห็น		
	Mean	S.D.	ความหมาย
4. เจตนาจะใช้งานเทคโนโลยีไอพอด (Behavioral Intention: BI)	4.08	0.62	มาก
4.1 มีความตั้งใจที่จะใช้งานไอพอดเพื่อความเพลิดเพลิน	4.33	0.67	มาก
4.2 มีความตั้งใจที่จะใช้งานไอพอดในชีวิตประจำวัน	3.87	0.83	มาก
4.2 มีความตั้งใจที่จะใช้งานไอพอดเพื่อจัดเก็บเพลงและ/หรือภาพยนต์	4.03	0.83	มาก
5. ทศนคติต่อพฤติกรรมที่จะใช้งานเทคโนโลยีไอพอด (Attitude toward Using: A)	3.60	0.88	มาก
5.1 การใช้งานไอพอดทำให้ดูทันสมัย	3.24	0.99	ปานกลาง
5.2 การใช้งานไอพอดทำให้ดูมีรสนิยม	3.73	0.98	มาก
5.3 การใช้งานไอพอดทำให้ดูมีฐานะดี	3.82	0.94	มาก

4.3 การทดสอบแบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยีไอพอด

4.3.1 ผลกระทบต่อทัศนคติต่อพฤติกรรมที่จะใช้งานเทคโนโลยีไอพอด

Ha: การรับรู้ถึงประโยชน์ที่ได้รับ: PU มีผลกระทบเชิงบวกต่อ ทัศนคติต่อพฤติกรรมที่จะใช้งานเทคโนโลยี: A

$$Ha_0 : \beta_{PU} = 0$$

$$Ha_1 : \beta_{PU} > 0$$

Hb: การรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน: PEOU มีผลกระทบเชิงบวกต่อ ทัศนคติต่อพฤติกรรมที่จะใช้งานเทคโนโลยี: A

$$Hb_0 : \beta_{PEOU} = 0$$

$$Hb_1 : \beta_{PEOU} > 0$$

$$Ha, Hb : A = \beta_0 + \beta_1 PU + \beta_2 PEOU + \varepsilon$$

ตารางที่ 4.8 แสดงค่าสัมประสิทธิ์ความถดถอยเชิงส่วน ค่าสถิติ T และ ค่า significant ของการทดสอบทัศนคติต่อพฤติกรรมที่จะใช้งานเทคโนโลยี: A

Model	สัมประสิทธิ์ความถดถอยเชิงส่วน		t	significant
	β	Standard Error		
ค่าคงที่	0.982	0.306	3.207	0.001
PEOU	0.189	0.069	2.764	0.006
PU	0.578	0.078	7.372	0.000

จากตารางที่ 4.8 พบว่า ณ ระดับความเชื่อมั่น 95% ค่า significant น้อยกว่า 0.05 จึงปฏิเสธ H_{a_0} และ H_{b_0} จะได้ว่า การรับรู้ถึงประโยชน์ที่ได้รับ: PU และ การรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งานไอพอด: PEOU มีผลกระทบเชิงบวกต่อ ทัศนคติต่อพฤติกรรมที่จะใช้งานเทคโนโลยี: A ดังนั้นสามารถเขียนสมการความถดถอยเชิงพหุ ดังนี้

$$H_a, H_b : A = 0.982 + 0.189PU + 0.578PEOU$$

จากสมการข้างต้น หมายถึง เมื่อ การรับรู้ถึงประโยชน์ที่ได้รับจากการใช้งานเทคโนโลยีไอพอด (PU) เพิ่มขึ้น จะส่งผลให้ ทัศนคติต่อพฤติกรรมที่จะใช้งานเทคโนโลยีไอพอด (A) เพิ่มขึ้นด้วย และ เมื่อการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งานไอพอด (PEOU) เพิ่มขึ้น จะส่งผลให้ ทัศนคติต่อพฤติกรรมที่จะใช้งานเทคโนโลยีไอพอด (A) เพิ่มขึ้นด้วยเช่นกัน โดยการเปลี่ยนแปลงของการรับรู้ถึงประโยชน์ที่ได้รับจากการใช้งานไอพอด (PU) จะส่งผลกระทบต่อทัศนคติต่อพฤติกรรมที่จะใช้งานเทคโนโลยีไอพอด (A) มากกว่า รับรู้ถึงความง่ายในการใช้งานไอพอด (PEOU)

4.3.2 ผลกระทบต่อเจตนาจะใช้งานเทคโนโลยีไอพอด

Hc: การรับรู้ถึงประโยชน์ที่ได้รับ: PU มีผลกระทบเชิงบวกต่อ เจตนาจะใช้งานเทคโนโลยี: BI

$$H_{c_0} : \beta_{PU} = 0$$

$$H_{c_1} : \beta_{PU} > 0$$

Hd: ทัศนคติต่อพฤติกรรมที่จะใช้งานเทคโนโลยี: A มีผลกระทบเชิงบวกต่อ เจตนาจะใช้งานเทคโนโลยี: BI

$$Hd_0 : \beta_{BI} = 0$$

$$Hd_1 : \beta_{BI} > 0$$

ตารางที่ 4.9 แสดงค่าสัมประสิทธิ์ความถดถอยเชิงส่วน ค่าสถิติ T และ ค่า significant ของการทดสอบเจตนาจะใช้งานเทคโนโลยี: BI

Model	สัมประสิทธิ์ความถดถอยเชิงส่วน		t	significant
	β	Standard Error		
ค่าคงที่	1.075	0.157	6.860	0.000
PU	0.469	0.042	11.408	0.000
A	0.267	0.027	9.834	0.000

จากตารางที่ 4.9 พบว่า ณ ระดับความเชื่อมั่น 95% ค่า significant น้อยกว่า 0.05 จึงปฏิเสธ Hc_0 และ Hd_0 จะได้ว่า การรับรู้ถึงประโยชน์ที่ได้รับ: PU และ ทักษะติดต่อพฤติกรรมที่จะใช้งานเทคโนโลยี: A มีผลกระทบเชิงบวกต่อ เจตนาจะใช้งานเทคโนโลยี: BI ดังนั้นสามารถเขียนสมการความถดถอยเชิงพหุ ดังนี้

$$Hc, Hd : BI = 1.075 + 0.469PU + 0.267A$$

จากสมการข้างต้น หมายถึง เมื่อการรับรู้ถึงประโยชน์ที่ได้รับจากการใช้งานไอพอด (PU) เพิ่มขึ้น จะส่งผลให้ เจตนาจะใช้งานเทคโนโลยีไอพอด (BI) เพิ่มขึ้น และ เมื่อ ทักษะติดต่อพฤติกรรมที่จะใช้งานเทคโนโลยีไอพอด (A) เพิ่มขึ้น จะส่งผลให้ เจตนาจะใช้งานเทคโนโลยีไอพอด (BI) เพิ่มขึ้นด้วย โดยการเปลี่ยนแปลงของการรับรู้ถึงประโยชน์ที่ได้รับจากการใช้งานไอพอด (PU) จะมีผลกระทบต่อ เจตนาจะใช้งานเทคโนโลยีไอพอด (BI) สูงกว่า ทักษะติดต่อพฤติกรรมที่จะใช้งานเทคโนโลยีไอพอด (A)

4.3.3 ผลกระทบต่อการใช้งานไอพอดจริง

He: ทักษะติดต่อพฤติกรรมที่จะใช้งานเทคโนโลยี: A มีผลกระทบเชิงบวกต่อ การใช้งานไอพอดจริง: ISUSE

$$H_{e_0} : \beta_A = 0$$

$$H_{e_1} : \beta_A > 0$$

$$H_e : ISUSE = \beta_0 + \beta_1 BI$$

ตารางที่ 4.10 แสดงค่าสัมประสิทธิ์ความถดถอยเชิงส่วน ค่าสถิติ T และ ค่า significant ของการทดสอบการใช้งานไอพอดจริง: ISUSE

Model	สัมประสิทธิ์ความถดถอยเชิงส่วน		t	significant
	β	Standard Error		
ค่าคงที่	1.710	0.279	6.126	0.000
BI	0.462	0.068	6.830	0.000

จากตารางที่ 4.10 พบว่า ณ ระดับความเชื่อมั่น 95% ค่า significant น้อยกว่า 0.05 จึงปฏิเสธ H_{e_0} จะได้ว่า เจตนาจะใช้งานเทคโนโลยีไอพอด: BI มีผลกระทบเชิงบวกต่อ การใช้งานไอพอดจริง: ISUSE ดังนั้นสามารถเขียนสมการความถดถอยเชิงพหุ ดังนี้

$$H_e : ISUSE = 1.710 + 0.462BI$$

จากสมการข้างต้น หมายถึง เมื่อเจตนาจะใช้งานเทคโนโลยีไอพอด: BI เพิ่มขึ้น จะส่งผลให้ การใช้งานไอพอดจริง: ISUSE เพิ่มขึ้นด้วย