

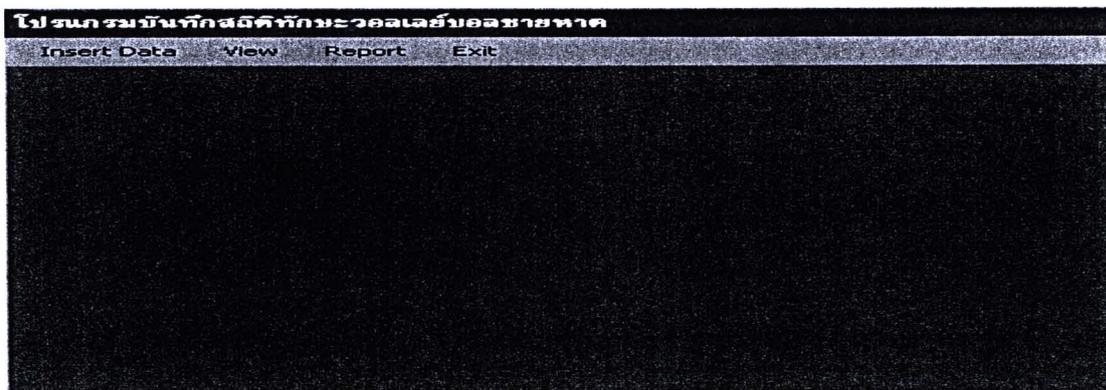
บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับบันทึก และประมวลผลสถิติการแข่งขันกีฬาวอลเลย์บอลชายหาด ผู้วิจัยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ ผลการพัฒนาโปรแกรม และผลการประเมินโปรแกรม ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

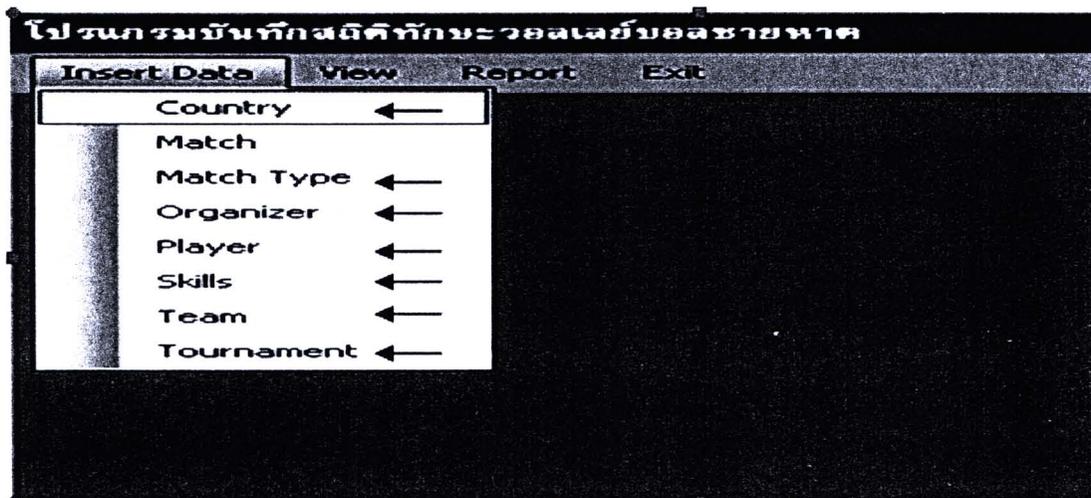
ผลการพัฒนาโปรแกรม

1. โปรแกรมนำเสนอเนื้อหาซึ่งประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ ดังภาพต่อไปนี้



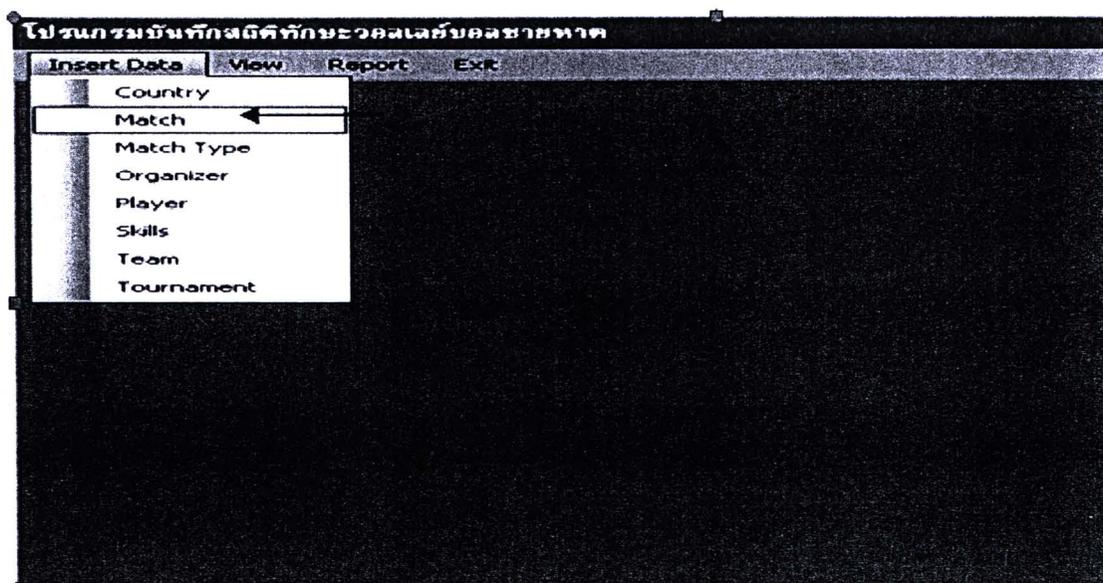
ภาพ 29 หน้าจอแรกของโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับบันทึก และประมวลผลสถิติการแข่งขันกีฬาวอลเลย์บอลชายหาด

ที่มา. จาก การพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับบันทึก และประมวลผลสถิติการแข่งขันกีฬาวอลเลย์บอลชายหาด



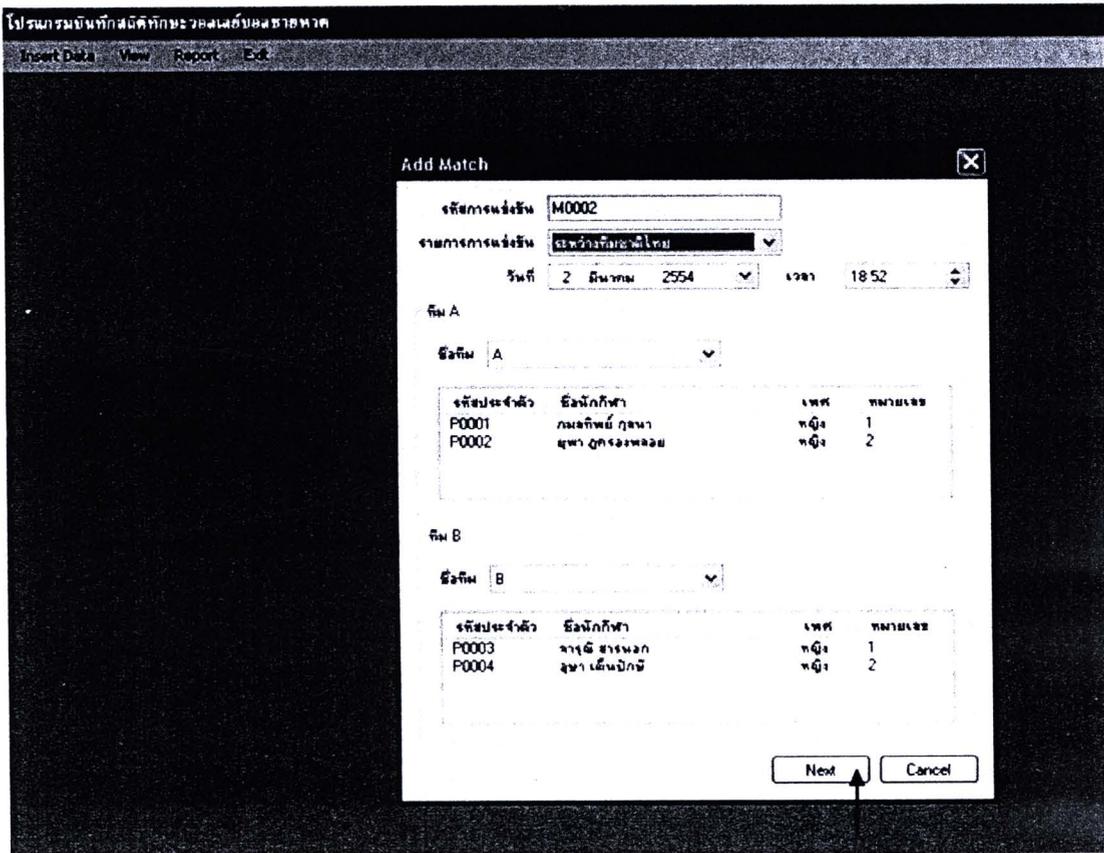
ภาพ 30 เมนูที่ใช้บันทึกข้อมูลทั้งหมด เพื่อใช้ในการแข่งขัน

ที่มา. จาก การพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับบันทึก และประมวลผลสถิติการแข่งขันกีฬาวอลเลย์บอลชายหาด



ภาพ 31 หน้าจอคู่แข่ง

ที่มา. จาก การพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับบันทึก และประมวลผลสถิติการแข่งขันกีฬาวอลเลย์บอลชายหาด



ภาพ 32 หน้าจอคู่แข่ง เริ่มเข้าสู่การบันทึกการแข่งขัน

ที่มา. จาก การพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับบันทึก และประมวลผลสถิติ การแข่งขันกีฬาโอลิมปิกบอลชายหาด



โปรแกรมบันทึกสถิติกีฬาวอลเลย์บอลชายหาด

Record Match

Set: 1, Score: 01, Time: 00:01:38, Score: 02

ทีม: ราชอาณาจักร, ทีม: น.

ชื่อนักกีฬา: 1 สุภา เ็นบิกษี, 2 จารุณี สารนอก, 1 กมลทิพย์ กุณา, 2 สุภา อัครรองพล

รายชื่อทักษะ	เข้าค่อ	ได้นค้ม	เชียนค้ม
เซิร์ฟ			
โหมท	เข้าค่อ	ได้นค้ม	เชียนค้ม
กะโหลด	เข้าค่อ	ได้นค้ม	เชียนค้ม
มึน	เข้าค่อ	ได้นค้ม	เชียนค้ม
รุก			
วางบอล	เข้าค่อ	ได้นค้ม	เชียนค้ม
ตบหนัก	เข้าค่อ	ได้นค้ม	เชียนค้ม
บล็อก			
ค้ก	เข้าค่อ	ได้นค้ม	เชียนค้ม
ตง	เข้าค่อ	ได้นค้ม	เชียนค้ม
รับบอลแรก			
รับบอลแรก	ดี	พอใช้	เชียบ
ตบบอล			
รับเดอ์	ดี	พอใช้	เชียบ
เซ็ก	ดี	พอใช้	เชียบ
มอชเท็ม			
ค้ก	ดี	พอใช้	เชียบ
ตง	ดี	พอใช้	เชียบ

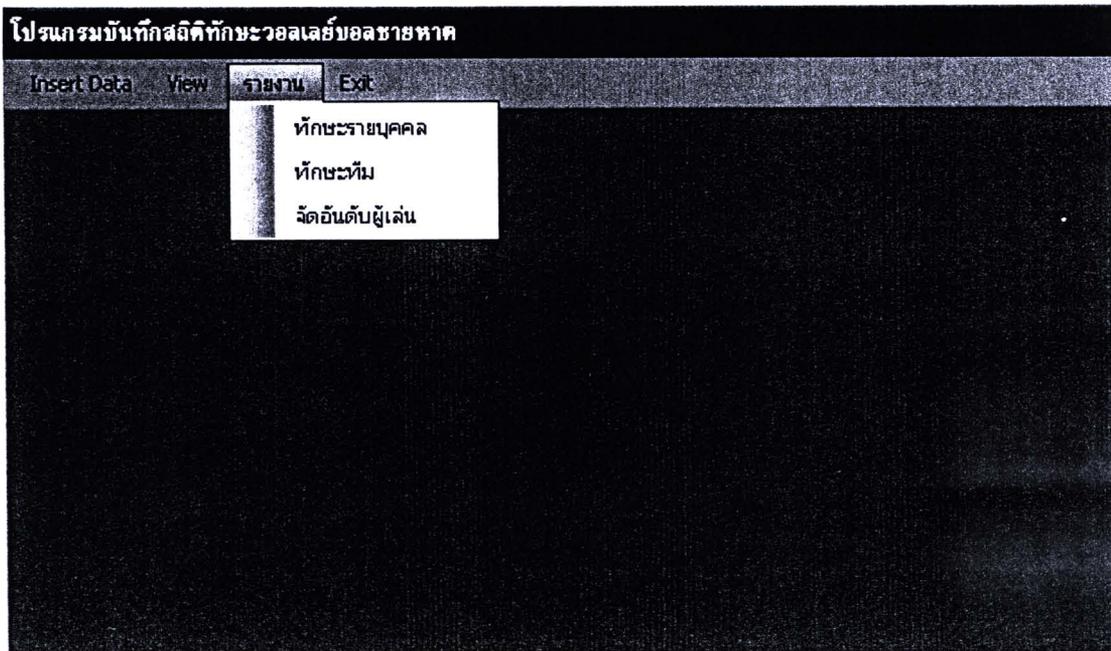
นักกีฬา	ทักษะ	รายละเอียดทักษะ	รายละเอียด	เวลา	ได้/เสีย
1 สุภา เ็นบิกษี	เซิร์ฟ	มึน		00:00:09	เข้าค่อ
2 สุภา อัครรองพล...	รับบอลแรก	รับบอลแรก		00:00:14	ดี
1 กมลทิพย์ กุณา	ตบบอล	รับเดอ์		00:00:24	ดี
2 สุภา อัครรองพล...	รุก	วางบอล		00:00:28	ได้นค้ม
2 จารุณี สารนอก	บล็อก	ค้ก		00:00:31	เชียนค้ม
1 กมลทิพย์ กุณา	เซิร์ฟ	มึน		00:00:39	เข้าค่อ
1 สุภา เ็นบิกษี	รับบอลแรก	รับบอลแรก		00:00:44	ดี
2 จารุณี สารนอก	ตบบอล	รับเดอ์		00:00:47	ดี
2 จารุณี สารนอก	รุก	วางบอล		00:00:52	ได้นค้ม
2 สุภา อัครรองพล...	บล็อก	ค้ก		00:01:01	เชียนค้ม
2 จารุณี สารนอก	เซิร์ฟ	มึน		00:01:09	เข้าค่อ
2 สุภา อัครรองพล...	รับบอลแรก	รับบอลแรก		00:01:13	พอใช้
1 กมลทิพย์ กุณา	ตบบอล	รับเดอ์		00:01:17	ดี
2 สุภา อัครรองพล...	รุก	ตบหนัก		00:01:22	ได้นค้ม

OK Cancel

ภาพ 33 หน้าจอขณะบันทึกการแข่งขันกีฬาวอลเลย์บอลชายหาด

ที่มา. จาก การพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับบันทึก และประมวลผลสถิติ
การแข่งขันกีฬาวอลเลย์บอลชายหาด

หน้าจอรายงานผลการใช้ทักษะต่าง ๆ ดังภาพต่อไปนี้



ภาพ 34 หน้าจอรายงานผลการแข่งขันกีฬาวอลเลย์บอลชายหาด

ที่มา. จาก การพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับบันทึก และประมวลผลสถิติ
การแข่งขันกีฬาวอลเลย์บอลชายหาด

รายงานสถิติการใช้ทักษะวอลเลย์บอล

ชื่อผู้ศึกษา: ยุพา ภูครองพลอย วันที่: 7/8/2011 เวลา: 13:50:13
 เลข: หญิง อายุ: 0 ปี น้ำหนัก: 0 กก. ส่วนสูง: 0 ซม.
 สถานการณ์เริ่มต้น: ทั้งหมด เวลาการเล่น: ทั้งหมด

ทักษะนรรับ

ทักษะที่ใช้	รับ	ส่ง	ตี	รับ	รวม
รับบอลแรก					
รับบอลแรก	8	9	3	20	85.00
รวม	8.00	9.00	3.00	20.00	85.00

ทักษะนรรุก

ทักษะที่ใช้	รับ	ส่ง	ตี	รับ	รวม
บล็อก					
บล็อก	1	0	14	15	6.67
รับ	0	0	1	1	.00
ตี					
ตีหน้า	3	0	0	3	100.00
วางบอล	13	0	1	14	92.85
ตี					
ตีหน้า	0	7	0	7	100.00
ตี	0	1	0	1	100.00
รวม	25.00	17.00	19.00	61.00	58.85

ภาพ 35 หน้าจอรายงานผลการแข่งขันกีฬาวอลเลย์บอลชายหาดทรายบุคคล

ที่มา. จาก การพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับบันทึก และประมวลผลสถิติ
การแข่งขันกีฬาวอลเลย์บอลชายหาด

ผลการหาคุณภาพของโปรแกรม

ผู้วิจัยได้ดำเนินการหาคุณภาพของโปรแกรมคอมพิวเตอร์โดยวิธีการดังนี้

1. หาค่าความตรง (validity) จากการให้คะแนนโดยผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของเครื่องมือโดยวิธีของ โรวินลลี และแฮมเบลตัน (Rovinelli & Hambleton อ้างถึงใน บุญชม ศรีสะอาด, 2535, หน้า 65-66) นำผลที่ได้จากแบบสอบถามคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์ (Index of Consistency--IOC) ของการให้คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 7 คน เพื่อหาค่าเฉลี่ยทั้งหมด โดยมีผู้เชี่ยวชาญดังต่อไปนี้

1.1 ผู้เชี่ยวชาญที่เป็นผู้ตัดสินหรือผู้ฝึกสอนกีฬาวอลเลย์บอลชายหาดทีมชาติไทย จำนวน 4 คน

1.2 ผู้เชี่ยวชาญทางด้านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ จำนวน 3 คน

2. หาค่าความเป็นปรนัย (objectivity) ของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยใช้ผู้ประเมินจำนวน 3 คน นำคะแนนของผู้ประเมินทั้ง 3 คน หาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน โพรดักโมเมนต์ (Pearson Product Moment Correlation Coefficient)

3. หาค่าความพึงพอใจในการใช้งาน สร้างแบบสอบถามโดยผู้วิจัย พิจารณาค่าความตรงของแบบสอบถาม (validity) จากการให้คะแนนจากผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของข้อคำถามกับเนื้อหาโดยวิธีของ โรวินลลี และแฮมเบลตัน (Rovinelli & Hambleton อ้างถึงใน บุญชม ศรีสะอาด, 2532, หน้า 65-66) นำผลที่ได้จากแบบสอบถามคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์ (Index of Consistency--IOC) จากการให้คะแนนของผู้เชี่ยวชาญกลุ่มเดิม ทั้ง 7 คน นำแบบสอบถามที่ได้มาสร้างแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า (rating scales) 5 ระดับ ให้มีความสะดวกในการประเมิน นำแบบประมาณค่าที่ได้ไปใช้ทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 24 คน นำผลที่ได้จากแบบประมาณค่าหาค่าเฉลี่ยทั้งหมด

ผู้วิจัยได้นำคะแนนผลการทดสอบที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างมาวิเคราะห์ทางสถิติ นำเสนอผลในรูปของตาราง และความเรียง ดังแสดงในตาราง 15-23

ตาราง 15

ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทางด้านกีฬา
วอลเลย์บอลชายหาด ที่ได้จากคลุยพินิจของผู้เชี่ยวชาญทางด้านกีฬา วอลเลย์บอลชายหาด
จำนวน 4 คน

ข้อคำถาม	ดัชนีความตรง (IOC)
1. เนื้อหาครอบคลุมกีฬา วอลเลย์บอลชายหาด	1.00
2. ใช้ศัพท์เทคนิคกีฬา วอลเลย์บอลชายหาดถูกต้อง	1.00
3. สามารถบันทึกสถิติทักษะกีฬา วอลเลย์บอล ชายหาดได้ครบ	1.00
4. การประเมินผลมีความสะดวกต่อการประเมิน นักกีฬา วอลเลย์บอลชายหาดเป็นรายบุคคล	1.00
5. สามารถนำผลการประเมิน ไปวิเคราะห์ทักษะ กีฬา วอลเลย์บอลชายหาดได้	1.00
6. ประมวลผลทักษะกีฬา วอลเลย์บอลชายหาด ได้ถูกต้อง	0.75
7. สามารถนำผลจากการประมวลไปใช้พัฒนา นักกีฬา วอลเลย์บอลชายหาดได้	1.00
8. สามารถนำไปใช้บันทึกสถิติ และประมวลผล กีฬา วอลเลย์บอลชายหาด	1.00
รวมทั้งฉบับ	0.97

จากตาราง 15 แสดงให้เห็นว่า ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับ
ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทางด้านกีฬา วอลเลย์บอลชายหาด รวมทั้งฉบับมีค่า เท่ากับ
0.97 และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อคำถามพบว่าทุกข้อคำถามมีค่า เท่ากับ 1.00 ยกเว้น
ข้อคำถามด้าน ประมวลผลทักษะกีฬา วอลเลย์บอลชายหาด ได้ถูกต้อง มีค่า เท่ากับ 0.75

ตาราง 16

ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทางด้านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ที่ได้จากคุณลักษณะของผู้เชี่ยวชาญทางด้านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ จำนวน 3 คน

ข้อคำถาม	ดัชนีความตรง (IOC)
1. การเขียนโปรแกรมถูกต้อง	1.00
2. การออกแบบโปรแกรมมีความเหมาะสมกับงาน	1.00
3. ออกแบบหน้าโปรแกรมให้เข้าใจง่าย	1.00
4. สามารถกลับมาแก้ไขโปรแกรมได้	0.67
5. การออกแบบระบบฐานข้อมูลมีความถูกต้อง	1.00
6. ความสัมพันธ์ของข้อมูลมีความเหมาะสม	1.00
7. วางแผนระบบโปรแกรมถูกต้อง	0.67
8. โปรแกรมสามารถรองรับได้หลายระบบ	0.67
รวมทั้งฉบับ	0.88

จากตาราง 16 แสดงให้เห็นว่า ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทางด้านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ รวมทั้งฉบับมีค่าเท่ากับ 0.88 และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อคำถามพบว่าทุกข้อคำถามมีค่า เท่ากับ 1.00 ยกเว้น ข้อคำถามด้าน สามารถกลับมาแก้ไขโปรแกรมได้ วางแผนระบบโปรแกรมถูกต้อง โปรแกรมสามารถรองรับได้หลายระบบ มีค่า เท่ากับ 0.67

ตาราง 17

ค่าความเป็นปรนัย ของโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับบันทึกและประมวลผลสถิติการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกชายหาด จากคะแนนของผู้ประเมิน 3 คน โดยใช้สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน โพรดักโมเมนต์ (Pearson Product Moment Correlation Coefficient)

รายการประเมิน	ค่าความสัมพันธ์		
	ผู้ประเมิน คนที่1กับ2	ผู้ประเมิน คนที่1กับ3	ผู้ประเมิน คนที่2กับ3
1. ทักษะการเสิร์ฟ			
ยีนเสิร์ฟ	1.00	1.00	1.00
2. ทักษะการรุก			
ตบวาง	0.93	0.94	1.00
ตบหนัก	1.00	1.00	1.00
3. ทักษะการบล็อก			
มูมตรง	1.00	1.00	1.00
มูมฉีก	1.00	1.00	1.00
รวม	0.99	0.99	1.00

จากตาราง 17 แสดงให้เห็นว่า โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับบันทึกและประมวลผลสถิติการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกชายหาด มีค่าความเป็นปรนัย อยู่ในระหว่าง 0.99-1.00 และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ทุกด้านมีค่าความเป็นปรนัย เท่ากับ 1.00 ยกเว้นด้านทักษะการตบแบบวาง มีค่าความเป็นปรนัย เท่ากับ 0.93, 0.94

ตาราง 18

ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทางด้านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และผู้เชี่ยวชาญทางด้านโวลเลย์บอลชายหาด พิจารณาเนื้อหาของข้อคำถามด้านความพึงพอใจในการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ จำนวน 7 คน

ข้อคำถาม	ดัชนีความตรง (IOC)
1. ด้านความสะดวกของโปรแกรม	1.00
2. ด้านการประมวลผลของโปรแกรม	1.00
3. ด้านการตอบสนองของโปรแกรม	1.00
4. ด้านความสมบูรณ์ของข้อมูลของโปรแกรม	1.00
รวมทั้งฉบับ	1.00

จากตาราง 18 แสดงให้เห็นว่า ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทางด้าน โปรแกรมคอมพิวเตอร์และผู้เชี่ยวชาญทางด้านโวลเลย์บอลชายหาด พิจารณาเนื้อหาของข้อคำถามด้านความพึงพอใจในการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ทุกด้านมีค่า เท่ากับ 1.00

ผลจากการทดสอบความพึงพอใจในการใช้งานของโปรแกรม

การประเมินความพึงพอใจในการใช้งาน โปรแกรมจากการทดสอบการใช้งานโปรแกรม โดยกลุ่มตัวอย่างทั้ง 24 คน โดยแยกเป็น 4 ด้าน ซึ่งประกอบไปด้วย ด้านความสะดวกของโปรแกรม ด้านการประมวลผลของโปรแกรม ด้านการตอบสนองของโปรแกรม และด้านความสมบูรณ์ของข้อมูลของโปรแกรม โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตาราง 19

ค่าเฉลี่ยการประเมิน โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับบันทึก และประมวลผลสถิติ
การแข่งขันกีฬาโอลิมปิกชายหาด ด้านความสะดวกของโปรแกรม

ด้านความสะดวกของโปรแกรม	\bar{X}	แปลผล
1. สามารถเรียนรู้ได้ง่าย และไม่เบื่อหน่ายในการใช้	4.25	มาก
2. ใช้งานได้อย่างไม่ซับซ้อน	4.16	มาก
3. ผู้ใช้สามารถระบุค่าต่าง ๆ ได้อย่างสะดวก	4.79	มากที่สุด
4. ผู้ใช้สามารถสั่งบันทึกผลทักษะของนักกีฬาได้อย่างรวดเร็ว	4.33	มาก
5. เมื่อระบุข้อมูลผิดพลาด มีข้อความเตือนอย่างชัดเจน และช่วยให้ ผู้ใช้แก้ไขข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว	4.91	มากที่สุด
รวม	4.48	มาก

จากตาราง 19 จากการประเมิน ด้านความสะดวกของโปรแกรมโดยในภาพรวม มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.48$) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ โดยเรียงลำดับ จากมากไปหาน้อยได้ดังนี้คือ เมื่อระบุข้อมูลผิดพลาด มีข้อความเตือนอย่างชัดเจน และช่วยให้ผู้ใช้แก้ไขข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว ($\bar{X} = 4.91$) ผู้ใช้สามารถระบุค่าต่าง ๆ ได้อย่างสะดวก ($\bar{X} = 4.79$) ผู้ใช้สามารถสั่งบันทึกผลทักษะของนักกีฬาได้อย่างรวดเร็ว ($\bar{X} = 4.33$)

ตาราง 20

ค่าเฉลี่ยการประเมิน โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับบันทึก และประมวลผลสถิติ
การแข่งขันกีฬาโอลิมปิกชายหาด ด้านการประมวลผลของโปรแกรม

ด้านการประมวลผลของโปรแกรม	\bar{X}	แปลผล
1. สามารถประมวลผลได้อย่างถูกต้อง และไม่มีข้อผิดพลาด	4.75	มากที่สุด
2. สามารถประมวลผลได้อย่างรวดเร็วแม่นยำ	4.83	มากที่สุด
3. ให้ผลลัพธ์ที่เชื่อมั่นได้	4.58	มากที่สุด
4. ผลการประเมินที่ได้มีความชัดเจน เข้าใจง่าย	4.79	มากที่สุด
รวม	4.74	มากที่สุด

จากตาราง 20 จากการประเมิน ด้านการประมวลผลของโปรแกรม โดยในภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.74$) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ สามารถประมวลผลได้อย่างรวดเร็วแม่นยำ ($\bar{X} = 4.83$) ข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ ให้ผลลัพธ์ที่เชื่อมั่นได้ ($\bar{X} = 4.58$)

ตาราง 21

ค่าเฉลี่ยการประเมินโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับบันทึก และประมวลผลสถิติการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกชายหาด ด้านการตอบสนองของโปรแกรม

ด้านการตอบสนองของโปรแกรม	\bar{X}	แปลผล
1. มีระยะเวลาในการตอบสนองสั้น และรวดเร็ว	4.04	มาก
2. สามารถทำงานได้ตรงตามที่ต้องการ	4.67	มากที่สุด
3. มีขั้นตอนในการทำงานที่แน่นอน	4.51	มากที่สุด
4. สามารถปรับแต่งแก้ไขโปรแกรมได้ง่าย	4.75	มากที่สุด
รวม	4.49	มากที่สุด

จากตาราง 21 จากการประเมิน ด้านการตอบสนองของโปรแกรม โดยในภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.49$) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ สามารถปรับแต่งแก้ไขโปรแกรมได้ง่าย ($\bar{X} = 4.75$) ข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ มีระยะเวลาในการตอบสนองสั้น และรวดเร็ว ($\bar{X} = 4.04$)

ตาราง 22

ค่าเฉลี่ยการประเมินโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับบันทึกและประมวลผลสถิติการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกชายหาด ด้านความสมบูรณ์ของข้อมูล ของโปรแกรม

ด้านความสมบูรณ์ของข้อมูลของโปรแกรม	\bar{X}	แปลผล
1. สามารถประมวลผลได้อย่างถูกต้อง และไม่มีข้อผิดพลาด	4.70	มากที่สุด
2. สามารถประมวลผลได้อย่างรวดเร็วแม่นยำ	4.75	มากที่สุด
3. ให้ผลลัพธ์ที่เชื่อมั่นได้	4.87	มากที่สุด

ตาราง 22 (ต่อ)

ด้านความสมบูรณ์ของข้อมูลของโปรแกรม	\bar{X}	แปลผล
4. ผลการประเมินที่ได้มีความชัดเจนเข้าใจง่าย	4.79	มากที่สุด
รวม	4.78	มากที่สุด

จากตาราง 22 จากการประเมิน ด้านการประมวลผลของโปรแกรม โดยในภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.78$) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ ให้ผลลัพธ์ที่เชื่อมั่นได้ ($\bar{X} = 4.87$) ข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ สามารถประมวลผลได้อย่างถูกต้อง และไม่มีข้อผิดพลาด ($\bar{X} = 4.70$)

ตาราง 23

ค่าเฉลี่ยการประเมิน ความพึงพอใจในการใช้งาน ของโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับบัณฑิต และประมวลผลสถิติการแข่งขันกีฬาวอลเลย์บอลชายหาด ทั้ง 4 ด้าน จากคะแนนของผู้ประเมิน จำนวน 24 คน

ความพึงพอใจในการใช้งาน	\bar{X}	แปลผล
1. ความสะดวกของโปรแกรม	4.48	มาก
2. การประมวลผลของโปรแกรม	4.74	มากที่สุด
3. การตอบสนองของโปรแกรม	4.49	มากที่สุด
4. ความสมบูรณ์ของข้อมูล ของโปรแกรม	4.78	มากที่สุด
รวม	4.62	มากที่สุด

จากตาราง 23 ค่าเฉลี่ยจากการประเมินความพึงพอใจในการใช้งานของโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับบัณฑิต และประมวลผลสถิติการแข่งขันกีฬาวอลเลย์บอลชายหาด ประเมินรวมทั้ง 4 ด้าน อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.62$) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ ความสมบูรณ์ของข้อมูล ของโปรแกรม ($\bar{X} = 4.78$) ข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ ความสะดวกของโปรแกรม ($\bar{X} = 4.48$)