

การพัฒนาโมบายแอปพลิเคชันส่งเสริมความรู้เรื่องเครื่องแต่งกาย ฝ่ายในวังสวนสุนันทา

Development of Mobile Application for Promoting Knowledge of Suan Sunandha Inner Court Royal Dress

ธนากร อุยพานิชย์^{1*} และ นุชจรีย์ เมืองแดง²

Thanakorn Uiphanitand^{1*} and Nuchjaree Muangtaeng²

แขนงวิชาสารสนเทศศึกษา สาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา^{1,2}

Information Studies Division, Information Science Department, Faculty of Humanities and Social Sciences,
Suan Sunandha Rajabhat University^{1,2}

e-mail: thanakorn.ui@ssru.ac.th¹, s58123406029@ssru.ac.th²

Received: March 15, 2020; Revised: June 1, 2020; Accepted: June 2, 2020

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงพัฒนามีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาโมบายแอปพลิเคชันส่งเสริมความรู้เรื่องเครื่องแต่งกายฝ่ายในวังสวนสุนันทา โดยนำวงจรพัฒนาระบบสารสนเทศ SDLC (System Development Life Cycle) ตามแบบ Water Fall model เข้ามาใช้ในการพัฒนาแอปพลิเคชัน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา จำนวน 375 คน สถิติในการวิเคราะห์ประกอบด้วย ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละ ผลการวิจัย พบว่า ในภาพรวมการยอมรับการใช้งานโมบายแอปพลิเคชันทุกด้าน อยู่ในระดับมาก (\bar{X} = 3.57) ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านการนำเสนอเนื้อหาภายในโมบายแอปพลิเคชัน (\bar{X} = 3.66) รองลงมา คือ ด้านรูปแบบตัวอักษรภายในโมบายแอปพลิเคชัน (\bar{X} = 3.62) ด้านเสถียรภาพของโมบายแอปพลิเคชัน (\bar{X} = 3.56) ด้านการนำเสนอรูปแบบของโมบายแอปพลิเคชัน (\bar{X} = 3.52) และด้านการใช้สีสันทภายในโมบายแอปพลิเคชัน (\bar{X} = 3.51) ตามลำดับ

คำสำคัญ: เครื่องแต่งกายชาววัง วังสวนสุนันทา ฝ่ายใน โมบายแอปพลิเคชัน

Abstract

The purpose of this research was to develop a mobile application for promoting knowledge of Suan Sunandha inner court royal dress using System Development Life Cycle (SDLC) and Water Fall model in its development process. The sample consisted of 375 students of Suan Sunandha Rajabhat University. The data was analyzed and employing mean, standard deviation and percentage. The assessment of the acceptance of the developed mobile application was found overall (\bar{X} = 3.57) and each parts at high level including the content presentation in mobile application (\bar{X} = 3.66), fonts (\bar{X} = 3.62), stability (\bar{X} = 3.56), presenting (\bar{X} = 3.52) and color (\bar{X} = 3.51) respectively.

Keywords: Suan Sunandha Inner Court Royal Dress, Suan Sunandha Palace, Inner Court, Mobile Application

บทนำ

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาตั้งอยู่บนพื้นที่เดิมของวังสวนสุนันทา อันเป็นที่ประทับของเจ้านายฝ่ายในหลายพระองค์ โดยเฉพาะเป็นที่ประทับของพระวิมาดาเธอพระองค์เจ้าสายสวลีภิรมย์ กรมพระสุทธาสินีนาฏปيامหาราชปดิวรัดาพระอัครชายาเธอ ในรัชกาลที่ 5 จึงทำให้วังสวนสุนันทากลายเป็นศูนย์กลางของฝ่ายใน ด้วยเหตุนี้จึงทำให้วิถีชีวิตของชาววังสวนสุนันทามีเอกลักษณ์และโดดเด่นมากในสมัยนั้น (วิทยาลัยครูสวนสุนันทา, 2529)

สภาพสังคมโดยทั่วไปของสวนสุนันทาจัดว่าเป็นชุมชนขนาดใหญ่เจ้านายแต่ละตำหนักต่างก็มีข้าราชการบริพารอีกเป็นจำนวนมาก ดังนั้นสวนสุนันทาจึงมีความสำคัญในฐานะเสมือนเป็นศูนย์รวมของพระบรมวงศานุวงศ์ฝ่ายใน และเป็นศูนย์กลางของวงสังคมสตรีชั้นสูงและวัฒนธรรมประเพณีไทยของราชสำนักฝ่ายในสมัยสุดท้ายขณะที่การปกครองแบบระบอบราชาธิปไตย อีกทั้งยังเป็นสถานศึกษาอบรมกุลบุตรกุลธิดาให้มีความสามารถและความพร้อมซึ่งคุณลักษณะในทุกด้าน

การเข้ามาของวัฒนธรรมตะวันตกทำให้ประเทศไทยมีการเปลี่ยนแปลงในหลาย ๆ ด้าน เช่น ในด้านการปรุงอาหารที่มีการนำวัฒนธรรมอาหารตะวันตกมาผสมผสานกับวัฒนธรรมอาหารไทย เช่น ซุปปอดโอไฟ เยลลี่ ห่อหมก (เนือง นิลรัตน์, 2537) ตลอดจนการแต่งกายของเจ้านายและสตรีในวังก็ได้รับอิทธิพลมาจากวัฒนธรรมตะวันตก มีการยกเลิกการไว้ผมเปีย เป็นผมประบ่าแบบตะวันตก ยกเลิกการไว้ผมทรงมหาดไทย เป็นทรงผมแบบตะวันตกเช่นกัน ด้านการแต่งกายเป็นการสวมเสื้อและห่มสไบ แทนการห่มสไบผืนเดียว แต่ในงานพระราชพิธียังคงให้แต่งกายเต็มยศและนุ่งโจงกระเบน โดยแบบเสื้อที่เจ้านายฝ่ายในทรงสวมระยะแรก คือ เสื้อแขนทรงกระบอก ต่อมาจึงเลียนแบบตามตะวันตกมากขึ้น โดยการสวมเสื้อแขนหมูแฮม (Leg of Mutton) ลักษณะจะเป็นทรงแขนเสื้อพองส่วนบนจากใต้ไหล่ลงมาข้อศอก ต่อจากนั้นมีลักษณะจีบเล็กพอดิแขนจรดข้อมือ อีกทั้งยังทรงกำหนดให้เจ้านายฝ่ายในสวมรองเท้าและถุงเท้ายาวระดับเข่าด้วย แม้ว่ารูปแบบเสื้อผ้าจะมีการปรับเปลี่ยนไปตามกาลเวลาและยุคสมัย แต่รายละเอียดที่บ่งบอกความเป็นชาววัง คือ การอบผ้า จะอบด้วยกำยาน ดอกมะลิ ดอกกระดังงา และดอกกุหลาบ เพื่อให้เสื้อผ้ามีกลิ่นหอมน่าใช้ (จารุพรรณ ทรัพย์ปรง, 2549; วิณา เอี่ยมประไพ, 2559)

ในปัจจุบัน การแต่งกายที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะสวนสุนันทาเริ่มเลือนหายไป และมีนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาเพียงส่วนน้อยที่ให้ความสนใจในวัฒนธรรมการแต่งกายที่เป็นเอกลักษณ์ของชาววังสวนสุนันทา ดังนั้นเพื่อเป็นการอนุรักษ์และเผยแพร่ความรู้ที่เกี่ยวกับเครื่องแต่งกายฝ่ายในวังสวนสุนันทา อีกทั้งกระตุ้นให้นักศึกษาหันมาสนใจเรื่องวัฒนธรรมการแต่งกายฝ่ายในวังสวนสุนันทา ผู้วิจัยจึงเกิดแนวคิดที่จะพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อช่วยส่งเสริมความรู้เรื่องเครื่องแต่งกายชาววังสวนสุนันทาโดยนำเสนอเนื้อหาโดยใช้ภาพการ์ตูนซึ่งมีความเหมาะสมกับนักศึกษาตลอดจนผู้สนใจทั่วไป

แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการวิจัย

การ์ตูนเป็นเหมือนสื่อกลางที่ช่วยในการสื่อสารให้ผู้รับสารมีความเข้าใจในเนื้อหาได้มากขึ้น โดยเฉพาะการนำการ์ตูนมาใช้ในการเรียนการสอนจะกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและติดตามเนื้อหาของบทเรียนได้จนจบบทเรียน อีกทั้งยังช่วยเพิ่มประสิทธิภาพทางการเรียนอีกด้วย (Gibson, 2019)

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาโมบายแอปพลิเคชันส่งเสริมความรู้เรื่องเครื่องแต่งกายฝ่ายในวังสวนสุนันทา
2. เพื่อส่งเสริมความรู้เรื่องเครื่องแต่งกายชาววังสวนสุนันทาโดยนำเสนอเนื้อหาด้วยภาพการ์ตูน

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้ใช้วิธีวิจัยเชิงพัฒนา (Research and Development) ซึ่งผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยนี้ได้แก่ นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ทั้ง 6 คณะ ทั้งหมด 17,188 คน ได้แก่ (1) คณะครุศาสตร์ (2,252 คน) (2) คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม (1,692 คน) (3) คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ (5,732 คน) (4) คณะวิทยาการจัดการ (5,479 คน) (5) คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2,807 คน) และ (6) คณะศิลปกรรมศาสตร์ (1,214 คน) เป็นนักศึกษาภาคปกติทั้งหมด

ดังนั้น กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา โดยกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างจากการเทียบตารางของเครซีและมอร์แกน (Krejcie & Morgan, 1970) ได้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 375 คน จากนั้นทำการสุ่มอย่างง่าย (Random Sampling) จากทั้งหมด 6 คณะ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ 1) แบบสอบถามการยอมรับการใช้งานโมบายแอปพลิเคชัน มี 2 ตอน คือ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นข้อคำถามแบบเลือกตอบ และตอนที่ 2 การประเมินการยอมรับการใช้งานแอปพลิเคชัน 5 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการนำเสนอเนื้อหาภายในแอปพลิเคชัน 2) ด้านรูปแบบตัวอักษรภายในแอปพลิเคชัน 3) ด้านการใช้ภาพประกอบภายในแอปพลิเคชัน 4) ด้านการใช้สีสันทันภายในแอปพลิเคชัน และ 5) ด้านการใช้งานของแอปพลิเคชัน เป็นข้อคำถามแบบมาตราประมาณค่า แบบสอบถามผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 คน ซึ่งผู้วิจัยได้คัดเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.50-1.00 และปรับปรุงข้อคำถามตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ

การวิเคราะห์ข้อมูลที่ใช้ในงานวิจัยฉบับนี้ คือ สถิติพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ ความถี่ (Frequency) ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) การแปลความหมายทางสถิติ ผู้วิจัยใช้เกณฑ์การแบ่งช่วงคะแนนเฉลี่ย (Class Interval) ตามแนวคิดของ (Uiphanit, Bhattarakosol, Suanpong, & Iamsupasit, 2019) ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง ระดับมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง ระดับมาก

คะแนนเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง ระดับปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง ระดับน้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง ระดับน้อยที่สุด

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลและพัฒนาระบบ

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลและพัฒนาระบบมีขั้นตอนดังนี้

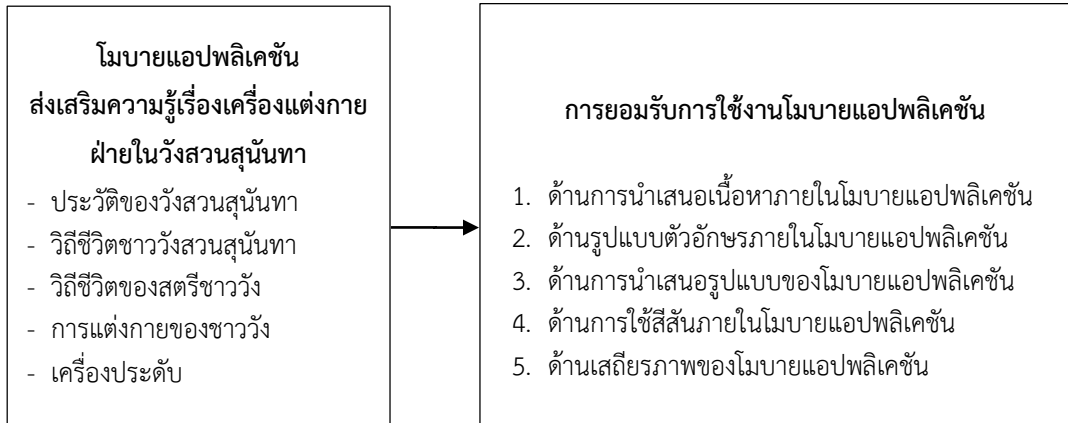
1. ผู้วิจัยศึกษาและทบทวนวรรณกรรมจากเอกสาร บทความวิชาการและวิจัย รายงาน หนังสือ ตำราที่เกี่ยวข้องกับพระราชอุทยานสวนสุนันทา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา วัฒนธรรมชาววัง และเครื่องแต่งกายของฝ่ายใน

2. ผู้วิจัยได้นำผลการทบทวนวรรณกรรมมาวิเคราะห์ความต้องการและเขียนแผนภาพกระแสข้อมูล (Data Flow Diagram) ของโมบายแอปพลิเคชัน

3. ผู้วิจัยทำการออกแบบหน้าจอและส่วนประกอบของแอปพลิเคชันทั้งหมด ได้แก่ การออกแบบและวาดภาพการ์ตูน การเลือกใช้สีและภาพประกอบ รูปแบบและขนาดตัวอักษร ปุ่ม แถบเมนู ส่วนนำเข้าข้อมูลและส่วนแสดงผลข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการพัฒนาและทดสอบโมบายแอปพลิเคชัน ดังนี้

- 3.1 ด้านการนำเสนอเนื้อหาภายในแอปพลิเคชัน
 - เนื้อหาภายในโมบายแอปพลิเคชันสามารถทำความเข้าใจได้ง่าย
 - ภาษาภายในโมบายแอปพลิเคชันสามารถทำความเข้าใจง่าย
 - เนื้อหาภายในโมบายแอปพลิเคชันสามารถนำไปประยุกต์ใช้ประโยชน์ได้
- 3.2 ด้านรูปแบบตัวอักษรภายในแอปพลิเคชัน
 - ขนาดและสีของตัวอักษรมีความเหมาะสม
 - โมบายแอปพลิเคชันแสดงตัวอักษรได้ครบถ้วน ไม่ขาดหาย
 - ฟอนต์ตัวอักษรสามารถมองเห็นได้ชัดเจน
 - สีตัวอักษรมีความเหมาะสม
 - รูปแบบตัวอักษร มีขนาดพอดี
- 3.3 ด้านการใช้ภาพประกอบภายในแอปพลิเคชัน
 - ภาพประกอบของโมบายแอปพลิเคชันมีสีสันสวยงาม
 - ภาพประกอบของโมบายแอปพลิเคชันมีความน่าสนใจ
 - ภาพประกอบของโมบายแอปพลิเคชันมีความสอดคล้องกับเนื้อหา
- 3.4 ด้านการใช้สีภายในแอปพลิเคชัน
 - สีพื้นหลังของโมบายแอปพลิเคชันมีความเหมาะสม
 - โมบายแอปพลิเคชันมีสีสัน ดึงดูดและน่าสนใจ
 - โมบายแอปพลิเคชันอ่านง่าย ไม่แสบตา
- 3.5 ด้านการใช้งานของแอปพลิเคชัน
 - แอปพลิเคชันสามารถใช้งานง่าย ไม่ซับซ้อน
 - แอปพลิเคชันสามารถประมวลผลการทำงานอย่างรวดเร็ว
 - การใช้โมบายแอปพลิเคชันช่วยให้ผู้ใช้ได้รับความรู้เพิ่มขึ้น
4. ผู้วิจัยนำโมบายแอปพลิเคชันไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 375 คน

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

อ้างอิงกรอบแนวคิดการวิจัยในภาพที่ 1 ผู้วิจัยได้นำมาประยุกต์ใช้ในการศึกษาวิจัย เรื่อง การพัฒนาโมบายแอปพลิเคชันส่งเสริมความรู้เรื่องเครื่องแต่งกายฝ่ายในวังสวนสุนันทา โดยมุ่งเน้นตัวแปรด้านฟังก์ชันการทำงานของโมบายแอปพลิเคชันที่มีผลต่อการยอมรับการใช้งานโมบายแอปพลิเคชันของผู้ใช้โมบายแอปพลิเคชันส่งเสริมความรู้เรื่องเครื่องแต่งกายฝ่ายในวังสวนสุนันทา

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาโมบายแอปพลิเคชันส่งเสริมความรู้เรื่องเครื่องแต่งกายของฝ่ายในวังสวนสุนันทา สามารถสรุปผลตามวัตถุประสงค์การวิจัยได้ ดังนี้

ผลการพัฒนาโมบายแอปพลิเคชัน

ผู้วิจัยได้พัฒนาโมบายแอปพลิเคชันตามวงจรการพัฒนาระบบโดยใช้ SDLC (System Development Life Cycle) ตามรูปแบบของ Waterfall Model (Alan, Barbara, & Roberta, 2012) ดังนี้

1. การวางแผน

ผลการทบทวนวรรณกรรม พบว่า ข้อมูลเครื่องแต่งกายของฝ่ายในวังสวนสุนันทา ยังคงอยู่ในรูปของสื่อสิ่งพิมพ์ การนำเสนอเนื้อหาเป็นรูปแบบทางการ และมีเนื้อหาเฉพาะ อีกทั้งข้อมูลเครื่องแต่งกายของฝ่ายในวังสวนสุนันทาไม่เป็นที่แพร่หลายและไม่เป็นที่รู้จักในหมู่นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา เนื่องจากการนำเสนอแต่ในรูปสิ่งพิมพ์เพียงอย่างเดียว ทำให้ขาดความน่าสนใจ ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะพัฒนาสื่อแอปพลิเคชันที่ช่วยให้กลุ่มนักศึกษาสามารถเข้าถึงข้อมูลได้ง่ายและสะดวกมากยิ่งขึ้นพร้อมกับการได้รับความรู้การนำภาพการ์ตูนมาใช้เป็นสื่อกลางจะช่วยกระตุ้นความสนใจให้กับนักศึกษามากขึ้น ดังนั้นการใช้สื่อแอปพลิเคชันจึงเป็นทางเลือกหนึ่งที่มีความเหมาะสม เพราะนักศึกษาส่วนใหญ่มีโทรศัพท์มือถือที่สามารถเข้าถึงข้อมูลได้ตลอดเวลา

2. การวิเคราะห์ระบบ

ผลการวิจัย พบว่า โมบายแอปพลิเคชันส่งเสริมความรู้เรื่องเครื่องแต่งกายของฝ่ายในวังสวนสุนันทา จะต้องมีการนำภาพการ์ตูนมาใช้ในการประกอบเนื้อหา เพื่อสร้างความน่าสนใจและชวนติดตามด้านการใช้งาน

ต้องใช้งานง่าย ขั้นตอนไม่ยุ่งยาก และขนาดไฟล์เล็ก ดังนั้นรูปแบบการนำเสนอข้อมูลภายในโมบายแอปพลิเคชัน จึงเป็นการนำเสนอข้อมูลผ่านภาพการ์ตูนเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาสนใจและอยากศึกษาหาความรู้เพิ่มเติม

3. การออกแบบ

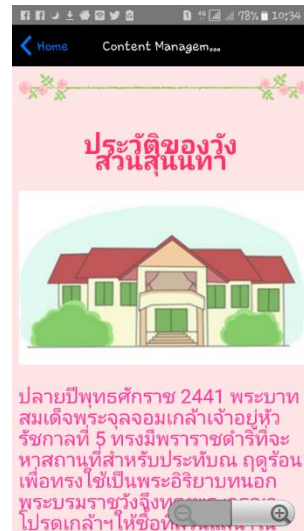
จากการศึกษาข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยได้นำแนวคิดที่รวบรวมได้มาทำการออกแบบและพัฒนาโมบายแอปพลิเคชันเพื่อใช้เป็นสื่อกลางในการส่งเสริมความรู้เรื่องเครื่องแต่งกายของฝ่ายในวังสวนสุนันทาให้กับนักศึกษา โดยโมบายแอปพลิเคชันจะรวบรวมเนื้อหาและนำเสนอความรู้เกี่ยวกับประวัติของวังสวนสุนันทา วิธีชีวิตชาววัง สวนสุนันทา วิธีชีวิตของสตรีชาววัง การแต่งกายของชาววัง และเครื่องประดับ ในการออกแบบโมบายแอปพลิเคชัน ผู้วิจัยจึงเน้นไปที่การนำเสนอข้อมูลผ่านภาพการ์ตูนเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาสนใจและอยากศึกษาหาความรู้เพิ่มเติม ใช้งานง่ายและตอบสนองต่อการเรียนรู้ของนักศึกษา

4. การพัฒนาโมบายแอปพลิเคชัน

การพัฒนาโมบายแอปพลิเคชันในครั้งนี้ ผู้วิจัยพัฒนาโมบายแอปพลิเคชันให้สามารถทำงานบนอุปกรณ์ในระบบปฏิบัติการ Android จากนั้นนำแอปพลิเคชันที่พัฒนาแล้วเสร็จ นำออกเป็นไฟล์ในรูปแบบ APK ที่พร้อมติดตั้ง



ภาพที่ 2 หน้าแรกของแอปพลิเคชัน



ภาพที่ 3 แสดงข้อมูลประวัติวังสวนสุนันทา



ภาพที่ 4 แสดงข้อมูลวิถีชีวิตชาววังสวนสุนันทา



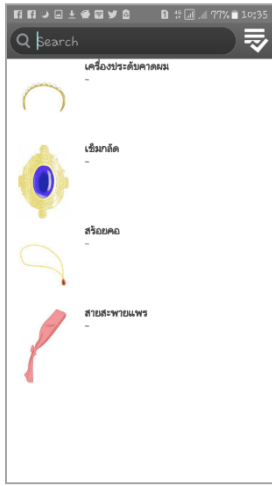
ภาพที่ 5 แสดงข้อมูลวิถีชีวิตสตรีชาววังสวนสุนันทา



ภาพที่ 6 แสดงข้อมูลตัวอย่างการแต่งกาย



ภาพที่ 7 แสดงข้อมูลรายละเอียดการแต่งกาย



ภาพที่ 8 แสดงข้อมูลเครื่องประดับ



ภาพที่ 9 แสดงข้อมูลรายละเอียดเครื่องประดับ

5. การนำไปใช้

ก่อนที่จะนำแอปพลิเคชันไปให้กลุ่มตัวอย่างทดลองใช้งาน ผู้วิจัยได้นำแอปพลิเคชันไปให้ผู้เชี่ยวชาญทดลองใช้งาน โดยผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าโมบายแอปพลิเคชันมีความเหมาะสมสามารถนำไปใช้ในการดำเนินการวิจัยต่อไปได้ จากนั้นผู้วิจัยนำโมบายแอปพลิเคชันไปให้กลุ่มตัวอย่างทดลองใช้งาน

6. การประเมินการยอมรับการใช้งานโมบายแอปพลิเคชัน

ผู้วิจัยได้นำโมบายแอปพลิเคชันที่พัฒนาไปให้กลุ่มตัวอย่างทดลองใช้งานและให้ตอบแบบสอบถามทันทีหลังจากใช้งานแอปพลิเคชันเสร็จ ซึ่งสามารถสรุปผลได้ ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1

ผลการประเมินการยอมรับการใช้งานโมบายแอปพลิเคชันส่งเสริมความรู้เรื่องเครื่องแต่งกายของฝ่ายในวังสวนสุนันทา โดยภาพรวม

รายการ	\bar{X}	S.D	แปลผล
1. ด้านการนำเสนอเนื้อหาภายในโมบายแอปพลิเคชัน	3.66	0.88	มาก
2. ด้านรูปแบบตัวอักษรภายในโมบายแอปพลิเคชัน	3.62	0.90	มาก
3. ด้านการนำเสนอรูปแบบของโมบายแอปพลิเคชัน	3.52	0.92	มาก
4. ด้านการใช้สีสันทภายในโมบายแอปพลิเคชัน	3.51	0.95	มาก
5. ด้านเสถียรภาพของโมบายแอปพลิเคชัน	3.56	0.92	มาก
รวม	3.57	0.91	มาก

จากตารางที่ 1 ผลการประเมินการยอมรับการใช้งานโมบายแอปพลิเคชันส่งเสริมความรู้เรื่องเครื่องแต่งกายของฝ่ายในวังสวนสุนันทา จำแนกตามด้าน ในภาพรวมทุกข้ออยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.57$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านการนำเสนอเนื้อหาภายในโมบายแอปพลิเคชัน ($\bar{X} = 3.66$) รองลงมาด้านรูปแบบตัวอักษรภายในโมบายแอปพลิเคชัน ($\bar{X} = 3.62$) ด้านเสถียรภาพของโมบายแอปพลิเคชัน ($\bar{X} = 3.56$) ด้านการนำเสนอรูปแบบของโมบายแอปพลิเคชัน ($\bar{X} = 3.52$) และด้านการใช้สีสันทภายในโมบายแอปพลิเคชัน ($\bar{X} = 3.51$)

กลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 18-21 ปี ดังนั้นรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาจึงใช้ภาพการ์ตูนเพื่อดึงดูดความสนใจ กระตุ้นให้นักศึกษาอยากแสวงหาความรู้เพิ่มเติม เมนูต่าง ๆ ภายในแอปพลิเคชันต้องเป็นรูปแบบเรียบง่าย นักศึกษาสามารถเรียนรู้การใช้งานได้ด้วยตนเอง และมีฟังก์ชันการทำงานไม่ซับซ้อนจึงทำให้การประมวลผลภายในแอปพลิเคชันมีความรวดเร็ว

สรุปและอภิปรายผล

โมบายแอปพลิเคชันส่งเสริมความรู้เรื่องเครื่องแต่งกายของฝ่ายในวังสวนสุนันทา ที่พัฒนาขึ้นในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงพัฒนา (Research and Development) โดยนำวงจรการพัฒนาระบบ (SDLC) ตามรูปแบบของ Waterfall Model มาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาโมบายแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมความรู้เรื่องเครื่องแต่งกายของฝ่ายในวังสวนสุนันทาให้กับนักศึกษา ผลการวิจัยและพัฒนา พบว่า โมบายแอปพลิเคชันที่พัฒนาขึ้นโดยใช้ภาพการ์ตูนในการนำเสนอข้อมูลทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย ตอบสนองต่อความต้องการ จึงกระตุ้นให้นักศึกษาเกิดความสนใจ และอยากเรียนรู้มากขึ้น อีกทั้งยังใช้งานง่ายและสะดวก ทำให้นักศึกษาส่วนใหญ่เห็นว่าการนำเสนอเนื้อหาภายในโมบายแอปพลิเคชันอยู่ในระดับมาก

การนำภาพการ์ตูนมาใช้ในการนำเสนอเนื้อหาในโมบายแอปพลิเคชันส่งเสริมความรู้เรื่องเครื่องแต่งกายของฝ่ายในวังสวนสุนันทา ทำให้นักศึกษาเกิดความสนใจและกระตุ้นให้เกิดความรู้สึกอยากเรียนรู้เพิ่มเติม เพราะการ์ตูนภายในโมบายแอปพลิเคชันช่วยทำให้นักศึกษารู้สึกเข้าถึงได้ เพราะด้านการนำเสนอเนื้อหาภายในโมบายแอปพลิเคชันมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าทุกด้าน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วินัย นามวงศ์ (2559) ที่ได้พัฒนาการ์ตูนเพื่อเป็นสื่อกลางในการเชื่อมโยง และสร้างความสัมพันธ์กับบุคคล ผลการวิจัย พบว่า ได้รับการตอบรับเป็นอย่างดี กลุ่มผู้ใช้ให้ความสนใจและมีการแชร์เนื้อหา รวมไปถึงการแลกเปลี่ยนความเห็นระหว่างกัน อีกทั้งโมบายแอปพลิเคชันยังช่วยประชาสัมพันธ์และเป็นสื่อกลางให้กับนักศึกษาอีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปราชญ์ สงวนศักดิ์ (2557) ได้พัฒนาแอปพลิเคชันประชาสัมพันธ์ทรัพยากรสารสนเทศใหม่และข่าวสารของสำนักหอสมุดมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ผลการวิจัย พบว่า แอปพลิเคชันที่พัฒนาขึ้นช่วยเพิ่มช่องทางการประชาสัมพันธ์ทรัพยากรสารสนเทศใหม่และข่าวสารของสำนักหอสมุดและช่วยลดขั้นตอนในการประชาสัมพันธ์ข่าวสารจากเดิมที่ต้องปรับปรุงข้อมูลหลายแห่ง แสดงให้เห็นว่าโมบายแอปพลิเคชันที่พัฒนาขึ้นมานั้นช่วยในการประชาสัมพันธ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้โมบายแอปพลิเคชันจะต้องใช้งานง่าย สอดคล้องกับงานวิจัยของ จิตรนันท์ ศรีเจริญ, ดวงจันทร์ สีหาราช และอนุพงษ์ สุขประเสริฐ (2562) ที่การนำเสนอข้อมูลของแอปพลิเคชันใช้งานง่าย เมนูไม่ซับซ้อน รูปแบบตัวอักษรขนาดเหมาะสมและง่ายต่อการอ่าน พื้นหลังและภาพประกอบมีความชัดเจน มีผลต่อความพึงพอใจในการใช้งานแอปพลิเคชันอยู่ในระดับมาก

เอกสารอ้างอิง

- จารุพรรณ ทรัพย์ปรุง. (2549). รายงานวิจัยเรื่องอิทธิพลของเครื่องแต่งกายตะวันตกที่มีต่อการแต่งกายของ
เจ้านายฝ่ายในวังสวนสุนันทา. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- จิตรนันท์ ศรีเจริญ, ดวงจันทร์ สีหาราช และอนุพงษ์ สุขประเสริฐ. (2562). แอปพลิเคชันส่งเสริมการท่องเที่ยว
 8 แหล่งท่องเที่ยวที่ต้องไปในจังหวัดเพชรบูรณ์ด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง. **วารสารวิชาการโครงการงาน
 วิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ**, 5(1), 84-94.
- เนื่อง นิลรัตน์. (2537). **ชีวิตในวัง**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์กรุงเทพฯ.
- ปราชญ์ สงวนศักดิ์. (2557). การพัฒนาระบบให้บริการห้องสมุดบนเครือข่ายเคลื่อนที่ CMUL AirPAC. **PULINET
 Journal**, 1(1), 61-65.
- วิทยาลัยครูสวนสุนันทา. (2529). **สวนสุนันทาในอดีต**. กรุงเทพฯ: อมรินทร์การพิมพ์.
- วินัย นามวงศ์. (2559). **นายล้มเหลว: การสร้างสรรค์ศิลปะการตูนเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์**.
 วิทยานิพนธ์ศิลปมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วีณา เอี่ยมประไพ. (2559). รายงานวิจัยเรื่องวัฒนธรรมจารีตของชาววังสวนสุนันทาในบริบทการเปลี่ยนแปลง
แบบตะวันตก. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- Alan D., Barbara H. W., & Roberta M. R., (2012). **Systems analysis and design**. Hoboken, NJ:
 John Wiley & Sons.
- Gibson, J. (2019). **An introduction to the psychology of humor**. doi:10.4324/9780429000959
- Krejcie, R. V., & Morgan, D. W. (1970). Determining sample size for research activities.
Educational and Psychological Measurement, 30(3), 607-610.
- Uiphanit, T., Bhattarakosol, P., Suanpong, K. & Iamsupasit, S. (2019). Packet warriors: An
 academic mobile action game for promoting OSI model concepts to learners.
International Journal of Interactive Mobile Technologies, 13(6), 41-51.
 doi:10.3991/ijim.v13i06.10469