



ความต้องการแอปพลิเคชันสำนักหอสมุดกลางมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

จัดทำโดย

นายธัชบดินทร์	ภาคธรรม	รหัสสถิติ 63101010219
นายนิธิพัฒน์	แสงวิเชียร	รหัสสถิติ 63101010220
นางสาวภัครมัย	อุทัยกิจวานิช	รหัสสถิติ 63101010227
นางสาวมานิตา	โยธารัตน์	รหัสสถิติ 63101010229
นางสาวชิสา	ไวยพฤกษ์	รหัสสถิติ 63101010237
นายเอกรพี	กกรมย์	รหัสสถิติ 63101010239
นายชัยวัฒน์	เรืองคำ	รหัสสถิติ 63101010584
นางสาวพรพรรณ	มาใหม่	รหัสสถิติ 63101010592

อาจารย์ที่ปรึกษา ผศ.ดร.ศศิพิมล ประพินพงศกร

โครงการวิจัยระดับปริญญาตรีนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต

รายวิชา สศ 301 การวิจัยพื้นฐานสำหรับวิชาชีพสารสนเทศ สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปีการศึกษา 2565

ความต้องการแอปพลิเคชันสำนักหอสมุดกลางมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

จัดทำโดย

นายรัชชบัณฑิต	ภาคธรรม	รหัสสถิติ 63101010119
นายนิธิพัฒน์	แสงวิเชียร	รหัสสถิติ 63101010220
นางสาวภักตร์มัย	อุทัยกิจวานิช	รหัสสถิติ 63101010227
นางสาวมานิตา	โยธารัตน์	รหัสสถิติ 63101010229
นางสาวชิสา	ไวพฤกษ์	รหัสสถิติ 63101010237
นายเอกรพี	กกรมย์	รหัสสถิติ 63101010239
นายชัยวัฒน์	เรืองคำ	รหัสสถิติ 63101010584
นางสาวพรพรรณ	มาใหม่	รหัสสถิติ 63101010592

อาจารย์ที่ปรึกษา ผศ.ดร.ศศิพิมล ประพินพงศกร

โครงการวิจัยระดับปริญญาตรีนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต

รายวิชา สศ 301 การวิจัยพื้นฐานสำหรับวิชาชีพสารสนเทศ สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปีการศึกษา 2565

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาความต้องการแอปพลิเคชันสำนักหอสมุดกลางมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ของนิสิตและอาจารย์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ในด้าน 1.ด้านการออกแบบ 2.ความต้องการด้านเนื้อหา ทรัพยากร บริการ และกิจกรรม 3.ความต้องการด้านตัวช่วยในการค้นหาและการเข้าถึงข้อมูล 4.ความต้องการด้านรูปแบบการทำงานของแอปพลิเคชัน และ 5.ปัญหาเกี่ยวกับการใช้งานแอปพลิเคชัน และปัญหาแอปพลิเคชันยังไม่เป็นที่รู้จัก และยังไม่ได้มีการเปิดใช้งานอย่างเป็นทางการ อาจด้วยความไม่พร้อมทางด้านเนื้อหา หน้าการออกแบบ การให้บริการต่างๆในแอปพลิเคชัน ที่อาจจะยังไม่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ โดยการใช้วิจัยเชิงคุณภาพ กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักคือ นิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ชั้นปีที่ 1 – 4 นิสิตระดับปริญญาโท และ อาจารย์ผู้ที่มีความรู้เกี่ยวกับสารสนเทศศึกษา จำนวน 3 ทั้งหมด 15 คน ซึ่งผลการวิจัยพบว่าความ 1.ด้านการออกแบบ ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ต้องการเลย์เอาต์ในแต่ละหน้าที่ใช้งานง่าย เป็นระเบียบ มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย มีปุ่มฟังก์ชันต่าง ๆ ที่ครบถ้วนไม่ว่าจะเป็นปุ่มการแจ้งเตือน โทสนีที่สบายตา และที่สำคัญจะต้องมีสีหลักของมหาวิทยาลัย ซึ่งก็คือ เทา-แดง รูปแบบตัวอักษร ควรเป็นฟอนต์ที่เป็นทางการ และมีขนาดที่เหมาะสม และสามารถรองรับกับสมาร์ตโฟนได้ทุกระบบปฏิบัติการ เมนูในแอปพลิเคชัน ต้องการให้มีการแยกปุ่มประเภทการใช้งานอย่างชัดเจน ยกตัวอย่างเช่น ปุ่มหน้าหลัก ปุ่มหน้าแนะนำ เป็นต้น 2.ความต้องการด้านเนื้อหาทรัพยากร บริการ และกิจกรรม ด้านเนื้อหาทรัพยากร ต้องการหนังสือที่เป็นประเภทบันเทิง ผ่อนคลาย และหนังสือที่เพิ่มเข้ามาควรจะเป็นหนังสือที่กำลังได้รับความนิยม ณ ช่วงเวลานั้น ๆ ด้านบริการ มีบริการจองพื้นที่สำหรับการอ่านหนังสือ บริการจองห้องประชุม บริการแผนที่บอกทางในแอปพลิเคชันเพื่อที่จะสามารถหาที่อยู่ของหนังสือในห้องสมุดได้ บริการยืมหนังสือผ่านแอปพลิเคชันและสามารถส่งคืนผ่านไปรษณีย์ได้ ด้านกิจกรรม ต้องการให้แอปพลิเคชันมีกิจกรรมที่เป็นการส่งเสริมการอ่าน เช่น กิจกรรมการแข่งขันอ่านหนังสือ เป็นต้น 3. ความต้องการด้านตัวช่วยในการค้นหาและการเข้าถึงข้อมูล มีความต้องการในเรื่อง Search box คือสามารถค้นได้ด้วย Metadata หรือข้อมูลพื้นฐานของหนังสือ อย่างเช่น ชื่อหนังสือ ชื่อผู้แต่ง ชื่อสำนักพิมพ์ ชื่อผู้แปล และการค้นหาหนังสือด้วยเสียงและรูปภาพ 4.ความต้องการด้านรูปแบบการทำงานของแอปพลิเคชัน ผู้ให้ข้อมูลต้องการใช้งานในรูปแบบของออฟไลน์เช่นการโหลด E-book เข้ามาไว้อ่าน จะเป็นประโยชน์ในกรณีที่ไม่มอินเทอร์เน็ต และเรื่องการลงทะเบียนจะเน้นไปที่การล็อกอินด้วยบัตรไอดี เพื่อการสืบค้นบัญชีที่จะเข้าใช้งานแอปพลิเคชัน ส่วนปัญหาพบว่าแอปพลิเคชันยังไม่เป็นที่รู้จัก และยังไม่ได้มีการเปิดใช้งานอย่างเป็นทางการ อาจด้วยความไม่พร้อมทางด้านเนื้อหา หน้าการออกแบบ การให้บริการต่างๆในแอปพลิเคชัน ที่อาจจะยังไม่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งาน

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยครั้งนี้สำเร็จลุล่วงอย่างสมบูรณ์ด้วยความอนุเคราะห์ และความเมตตาจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ศศิพิมล ประพินพงศกร ที่ปรึกษางานวิจัยซึ่งได้ช่วยเหลือให้คำแนะนำข้อคิดที่เป็นประโยชน์สำหรับการทำงานวิจัย คณะผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ที่ให้ความเมตตากรุณาให้คำแนะนำ และเป็นທີ່ปรึกษา ตลอดจนแก้ไขสิ่งบกพร่องต่างๆ ในการทำงานวิจัยครั้งนี้จนเสร็จสมบูรณ์ ทางคณะผู้วิจัยขอขอบพระคุณอาจารย์เป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

คณะผู้วิจัยขอขอบพระคุณ สำนักหอสมุดกลางมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่เป็นแหล่งศึกษาค้นคว้า สารสนเทศที่สำคัญ รวมไปถึงอาจารย์ในภาควิชาสารสนเทศศึกษาที่ได้ให้ความรู้

ท้ายที่สุดนี้ คณะผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณคุณบุพการีที่ได้สนับสนุนและมอบโอกาสในการศึกษา รวมถึงขอขอบคุณเพื่อน ๆ พี่ ๆ น้อง ๆ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒที่มีส่วนช่วยทำให้งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

คณะผู้วิจัย

สารบัญ

เรื่อง

บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ.....	ค
บทที่ 1 บทนำ	1
วัตถุประสงค์ของงานวิจัย	1
ความสำคัญของงานวิจัย	2
คำนิยามศัพท์เฉพาะ	2
ขอบเขตงานวิจัย.....	3
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	4
1. แอปพลิเคชัน	4
1.1 ความหมายของแอปพลิเคชัน	4
1.2 ประเภทของแอปพลิเคชัน	5
1.3 ส่วนประกอบของแอปพลิเคชัน	5
1.4 บทบาทและหน้าที่ของแอปพลิเคชันเป็นการทำงาน	6
1.5 ข้อดีและข้อจำกัดของแอปพลิเคชัน.....	6
2. แอปพลิเคชัน SWU elibrary	8
2.1 แอปพลิเคชัน SWU elibrary.....	8
2.2 บทบาทและหน้าที่ของแอปพลิเคชัน SWU elibrary.....	9
บทที่ 3 วิธีการดำเนินวิจัย	10
การกำหนดกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก.....	10
การสร้างเครื่องมือในการวิจัย.....	10
การดำเนินการเก็บรวบรวมการวิจัย.....	11
การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์.....	11
บทที่ 4 ผลการศึกษา	13
ข้อมูลผลการวิเคราะห์ข้อมูลของนิสิตปริญญาตรีและปริญญาโท	13
1. ด้านการออกแบบ.....	13
2. ความต้องการด้านเนื้อหา ทรัพยากร บริการ และกิจกรรม	14
3. ความต้องการด้านตัวช่วยในการค้นหาและการเข้าถึงข้อมูล.....	15
4. ความต้องการด้านรูปแบบการทำงานของแอปพลิเคชัน	16
ผลการวิเคราะห์ข้อมูลบทสัมภาษณ์ของผู้เชี่ยวชาญ	17

1. ด้านการออกแบบ.....	17
2.ความต้องการด้านเนื้อหา ทรัพยากร บริการ และกิจกรรม	18
3.ความต้องการด้านตัวช่วยในการค้นหาและการเข้าถึงข้อมูล.....	18
4. ความต้องการด้านรูปแบบการทำงานของแอปพลิเคชัน.....	19
ข้อเสนอแนะ	20
1.ด้านการออกแบบ	20
2.ความต้องการด้านเนื้อหาทรัพยากร บริการ และกิจกรรม.....	20
3.ความต้องการด้านตัวช่วยในการค้นหาและการเข้าถึงข้อมูล.....	20
4.ความต้องการด้านรูปแบบการทำงานของแอปพลิเคชัน	20
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล ข้อเสนอแนะ.....	21
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	21
วิธีการดำเนินงานวิจัย.....	21
สรุปผลการวิจัย	23
อภิปรายผลการวิจัย	27
ข้อเสนอแนะ.....	28
บรรณานุกรม.....	30
ภาคผนวก	31
ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญ	32
ภาคผนวก ข แบบสัมภาษณ์โครงการวิจัย เรื่อง ความต้องการที่มีต่อแอปพลิเคชันสำนักหอสมุดกลางมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	34

สารบัญรูปภาพ

ภาพที่	หน้าที่
1 ภาพประกอบที่ 1 แอปพลิเคชัน SWU eLibrary.....	7
2 ภาพประกอบ 2 โครงสร้างระบบแอปพลิเคชัน SWU eLibrary.....	8
3 ภาพประกอบ 3 ตัวอย่างหน้าจอที่ได้จากความต้องการด้านการออกแบบ.....	28

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ปัจจุบันด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศ เริ่มเข้ามามีบทบาทในการใช้ชีวิตประจำวันมากขึ้น ดังนั้นห้องสมุดในปัจจุบันเริ่มมีการนำเทคโนโลยีเข้ามาประยุกต์ใช้กับข้อมูลสารสนเทศ ให้กลายเป็นห้องสมุดดิจิทัล ซึ่งแต่เดิมสารสนเทศภายในห้องสมุดจะประกอบไปด้วยเอกสารต่างๆมากมาย ไม่ว่าจะเป็นหนังสือ วารสาร หนังสือพิมพ์ หรือแม้กระทั่งฐานข้อมูลและสื่อโสตทัศนต่างๆ จึงได้ถูกนำมาปรับเปลี่ยนให้อยู่ในรูปแบบของอิเล็กทรอนิกส์จนกลายเป็น E-Library เพื่อจะให้บริการข้อมูลสารสนเทศ

สำนักหอสมุดกลางมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่ได้ทำการพัฒนาแอปพลิเคชันสำนักหอสมุดกลางมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ขึ้นมาตั้งแต่ปีพ.ศ. 2560 สามารถเข้าใช้งานห้องสมุดแอปพลิเคชัน บนสมาร์ตโฟน หรือแท็บเล็ต เป็นการเข้าถึงการใช้งาน เช่น การยืมคืน หรือการอ่านหนังสือออนไลน์ได้ตลอดทุกที่ทุกเวลาตามความต้องการ แต่ด้วยแอปพลิเคชันนี้อาจจะยังไม่ครอบคลุมกับความต้องการของผู้ใช้งาน หรือยังมีฟังก์ชันด้านการใช้งานที่อาจจะยังไม่ตอบสนองกับความต้องการเข้าใช้งาน จึงเป็นเหตุผลที่คณะผู้วิจัยต้องการที่จะศึกษาต้องการแอปพลิเคชันในด้านต่างๆทั้งด้านการออกแบบ การเข้าใช้งาน ด้านเนื้อหาและการบริการ เพื่อเป็นประโยชน์กับการพัฒนาแอปพลิเคชันต่อไปในรูปแบบของห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ เป็นห้องสมุดที่ให้บริการข้อมูลสารสนเทศที่จัดอยู่ในรูปแบบของห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ซึ่งมีเครื่องมือหรือสิ่งอำนวยความสะดวกในการค้นหาข้อมูลในห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ เช่น การค้นหาชื่อหนังสือภายในห้องสมุดหรือเป็นการยืมคืนหนังสือในรูปแบบออนไลน์ จึงทำให้ผู้ใช้ห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์นั้นไม่จำเป็นต้องเข้าใช้งานห้องสมุดตามสถานที่ต่างๆและยังทำให้การค้นหาข้อมูลมีความสะดวกสบายมากขึ้นแก่ผู้ใช้งาน โดยการจัดทำ e-library ที่เป็นแหล่งข้อมูลที่ควบคุมถึงห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์และเป็นข้อมูลสารสนเทศที่เป็นฉบับเต็มในรูปแบบดิจิทัล ในส่วนนี้จึงทำให้มีแหล่งสารสนเทศมากมายในทั่วทุกมุมโลกไว้ในที่นี้โดยผ่านทางอินเทอร์เน็ตของผู้ใช้งาน

ดังนั้นผู้วิจัยต้องการที่จะศึกษาความต้องการและปัญหาที่เกิดจากการที่แอปพลิเคชันสำนักหอสมุดกลางมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ยังไม่เป็นที่รู้จัก และยังไม่ได้มีการเปิดใช้งานอย่างเป็นทางการ อาจจะด้วยความไม่พร้อมทางด้านเนื้อหา หน้าการออกแบบ การให้บริการต่างๆในแอปพลิเคชัน ที่อาจจะยังไม่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ ส่วนของกลุ่มผู้วิจัยต้องการศึกษาเพิ่มเติม เกี่ยวกับความต้องการจากผู้ให้บริการห้องสมุด หรือผู้ที่มีประสบการณ์เคยใช้งานเกี่ยวกับแอปพลิเคชัน เพื่อเป็นประโยชน์กับสำนักหอสมุดกลางมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ข้อมูลที่ได้นำไปพัฒนาแอปพลิเคชันขั้นของสำนักหอสมุดกลางมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ให้เป็นประโยชน์และตรงกับความต้องการของผู้ใช้ให้มากที่สุด

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

เพื่อศึกษาความต้องการในแอปพลิเคชันสำนักหอสมุดกลางมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ความสำคัญของงานวิจัย

- 1) ผลที่ได้จากงานวิจัยเป็นประโยชน์ต่อผู้พัฒนาแอปพลิเคชันห้องสมุด มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อนำข้อมูลไปพัฒนาแอปพลิเคชันให้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้บริการ
- 2) ได้ทราบถึงความต้องการของผู้ใช้โดยตรง ว่าอยากให้แอปพลิเคชันสำนักหอสมุดกลางมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เป็นไปในรูปแบบใด สามารถนำข้อมูลที่ได้รับมาไปต่อยอดเป็นแนวทางในการพัฒนาแอปพลิเคชันที่ตรงกับความต้องการการใช้งานของผู้ใช้ได้

คำนิยามศัพท์เฉพาะ

1. แอปพลิเคชัน หมายถึง ซอฟต์แวร์ที่ใช้เพื่อช่วยในการทำงานของผู้ใช้โดยแอปพลิเคชันจะต้องมีส่วนติดต่อกับผู้ใช้ User Interface เพื่อเป็นตัวกลางในการใช้งานต่าง ๆ
2. แอปพลิเคชันห้องสมุด หมายถึง เป็นโปรแกรมประยุกต์ที่ถูกพัฒนาขึ้นมาใช้สำหรับงานห้องสมุด ทั้งงานเทคนิคงานบริการ มีรูปแบบของการให้บริการผ่านเทคโนโลยีเคลื่อนที่หรือโทรศัพท์มือถือ เพื่อเป็นช่องทางให้กับผู้ใช้บริการสารสนเทศได้มีช่องทางในการเข้าถึงทรัพยากรสารสนเทศและรูปแบบของบริการต่าง ๆ จากห้องสมุด ตลอดจนส่งผลให้การเข้าถึงบริการสารสนเทศของห้องสมุดผ่านเทคโนโลยี
3. ความต้องการแอปพลิเคชัน หมายถึง เป็นซอฟต์แวร์ประยุกต์หรือโปรแกรมประยุกต์ ที่ทำงานภายใต้ระบบปฏิบัติการ มีวัตถุประสงค์เฉพาะอย่าง เนื่องจากผู้มีความต้องการใช้แอปพลิเคชันที่แตกต่างกัน จำนวนของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์เคลื่อนที่มีหลากหลายชนิด ขนาดหน้าจอที่แตกต่างกัน จึงมีผู้ผลิตและพัฒนาแอปพลิเคชันใหม่ๆ ขึ้นเป็นจำนวนมาก เพื่อรองรับการใช้งานในทุกๆด้าน
 - 3.1 ด้านการออกแบบ หมายถึง การออกแบบตามความต้องการของผู้ใช้บริการ รวมไปถึงการออกแบบหน้าตาของแอปพลิเคชัน หรือโครงสร้างภายในแอปพลิเคชัน ไม่ว่าจะเป็น รูปแบบเลย์เอาต์ของแต่ละหน้า โทนี่ของแอปพลิเคชัน รูปแบบตัวอักษร เมนูในแอปพลิเคชัน เป็นต้น
 - 3.2 ด้านเนื้อหาทรัพยากร บริการ และกิจกรรม หมายถึง ความต้องการด้านเนื้อหาทรัพยากร บริการ และกิจกรรม งานที่ห้องสมุดจัดทำขึ้น เพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่ผู้ใช้ในด้าน การค้นหาความรู้ และการส่งเสริมการอ่านให้กว้างขวางและทั่วถึง เพื่อให้ผู้รับบริการได้รับสารสนเทศอย่างรวดเร็ว ตรงตามความต้องการของผู้ใช้บริการมากที่สุด รวมไปถึงความต้องการทางด้านตัวช่วยในการแก้ไขปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นในแอปพลิเคชันห้องสมุด และการบริการการจองเข้าใช้งานห้องสมุด หรือการจองใช้บริการห้องประชุม
 - 3.3 ด้านตัวช่วยในการค้นหาและการเข้าถึงข้อมูล หมายถึง ความต้องการของผู้ใช้ที่ต้องการให้สามารถจะสืบค้นข้อมูลหนังสือได้ด้วย Metadata ด้วยการพิมพ์ ชื่อหนังสือ ชื่อผู้แต่ง ชื่อสำนักพิมพ์ ชื่อผู้แปล เป็นต้น การค้นหาหนังสือด้วยเสียงและภาพถ่าย การค้นหาหนังสือเสนอเนื้อหาที่ใกล้เคียงกับหนังสือที่ผู้ใช้กำลังค้นหา และการจดจำประวัติการค้นหาหนังสือ

3.4 ด้านรูปแบบการทำงานของแอปพลิเคชัน หมายถึง ความต้องการของผู้ใช้ที่ต้องการให้แอปพลิเคชันสามารถรองรับการเข้าใช้งานในขณะออฟไลน์ และตัวเลือกในการลงทะเบียนเพื่อเข้าใช้งานแอปพลิเคชัน

ขอบเขตงานวิจัย

กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักในการวิจัยครั้งนี้ แบ่งเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่ 1 นิสิตระดับปริญญาตรี จำนวน 10 คน และ นิสิตระดับปริญญาโท จำนวน 2 คน รวม 12 คน สำหรับนิสิตปริญญาตรีใช้วิธีการการสุ่มแบบบังเอิญ จากนั้นใช้วิธีอ้างอิงแบบปากต่อปาก (Snowball Sampling) ส่วนนิสิตปริญญาโท ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง โดยมีเกณฑ์ในการเลือก ดังนี้ 1. เป็นนิสิตที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2565 2. เคยมีประสบการณ์ในการใช้ห้องสมุด 3. เคยมีประสบการณ์ในการใช้แอปพลิเคชันประเภทอื่นๆ และ กลุ่มที่ 2 ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง โดยมีเกณฑ์ในการเลือก ดังนี้ 1. เป็นผู้มีความเชี่ยวชาญด้านสารสนเทศศึกษาและเทคโนโลยีสารสนเทศ 2. มีประสบการณ์ทำงานที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาทางด้านห้องสมุดและการทำแอปพลิเคชัน

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ความต้องการแอปพลิเคชันสำนักหอสมุดกลางมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ในนิสิตและอาจารย์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. แอปพลิเคชัน

- 1.1 ความหมายของแอปพลิเคชัน
- 1.2 ประเภทของแอปพลิเคชัน
- 1.3 ส่วนประกอบของแอปพลิเคชัน
- 1.4 บทบาทและหน้าที่ของแอปพลิเคชันเป็นการทำงาน
- 1.5 ข้อดีและข้อจำกัดของแอปพลิเคชัน

2. แอปพลิเคชันสำนักหอสมุดกลางมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

- 2.1 แอปพลิเคชันสำนักหอสมุดกลางมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- 2.2 บทบาทและหน้าที่ของแอปพลิเคชันสำนักหอสมุดกลางมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

แนวคิดเกี่ยวกับแอปพลิเคชัน

1. แอปพลิเคชัน

1.1 ความหมายของแอปพลิเคชัน

แอปพลิเคชัน (Application) โปรแกรมที่ช่วยอำนวยความสะดวกในด้านต่าง ๆ ออกแบบมาสำหรับ โทรศัพท์มือถือ มือถือ แท็บเล็ต หรืออุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ต่าง ๆ ที่เรารู้จักกัน ซึ่งแต่ละระบบปฏิบัติการจะมีผู้พัฒนา มากมายให้ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ โดยมีให้ดาวน์โหลดทั้งแบบฟรีและเสียเงิน ใช้ทั้งในด้านการสื่อสาร การศึกษา และความบันเทิง (sc-sparksolution, 2565)

Mobile Application ประกอบขึ้นด้วยคำสองคำ คือ Mobile กับ Application โดยทั้งสองคำมีความหมายคือ Mobile หมายถึงอุปกรณ์สื่อสารที่ใช้ในการพกพา ซึ่งนอกจากจะใช้งานได้ตามพื้นฐานของโทรศัพท์แล้ว ยังทำงานได้ เหมือนกับเครื่องคอมพิวเตอร์ เนื่องจากเป็นอุปกรณ์ที่พกพาได้จึงมีคุณสมบัติเด่น คือ ขนาดเล็กน้ำหนักเบาใช้พลังงาน ค่อนข้างน้อย ปัจจุบันมักใช้ทำหน้าที่ได้หลายอย่างในการติดต่อแลกเปลี่ยนข่าวสารกับคอมพิวเตอร์ ส่วน Application

หมายถึงซอฟต์แวร์ที่ใช้เพื่อช่วยการทำงานของผู้ใช้ (User) โดยจะต้องมีสิ่งๆที่เรียกว่า ส่วนติดต่อกับผู้ใช้ (User Interface หรือ UI) เพื่อเป็นตัวกลางการใช้งานต่าง ๆ (bugmail, ม.ป.ป.)

1.2 ประเภทของแอปพลิเคชัน

(Mangoconsultant, 2558) กล่าวไว้ว่า แอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟน จะแบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. Native Application (เนทีฟ แอปพลิเคชัน) คือ แอปพลิเคชันที่ถูกพัฒนามาด้วย Library หรือ SDK ทั้งสองคือเครื่องมือที่เอาไว้สำหรับพัฒนาโปรแกรมหรือแอปพลิเคชันในแต่ละ OS Mobile ยกตัวอย่างเช่น ใน Android ใช้ Android SDK ใน IOS ใช้ Objective และใน Windows Phone ใช้ C# เป็นต้น

2. Hybrid Application (ไฮบริด แอปพลิเคชัน) คือ แอปพลิเคชันที่ถูกพัฒนาขึ้นมาด้วยมีจุดประสงค์ ที่ต้องการให้สามารถรันบนระบบปฏิบัติการได้ทุก OS โดยใช้ Framework เข้าช่วย เพื่อให้สามารถทำงานได้ทุก ระบบปฏิบัติการไม่ว่าจะเป็น Android, IOS, Windows Phone

3. Web Application (เว็บ แอปพลิเคชัน) คือ แอปพลิเคชันที่ถูกเขียนขึ้นมาเพื่อเป็น Browser สำหรับการใช้งานเว็บเพจต่าง ๆ ซึ่งถูกปรับแต่งให้แสดงผลแต่ส่วนที่จำเป็นเท่านั้น เพื่อเป็นการลดทรัพยากรในการประมวลผล ของตัวเครื่องสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ต ทำให้โหลดหน้าเว็บไซต์นั้น ๆ ได้เร็วขึ้น อีกทั้งยังพัฒนาให้ผู้ใช้สามารถใช้งาน ผ่านอินเทอร์เน็ตในความเร็วต่ำได้อีกด้วย

1.3 ส่วนประกอบของแอปพลิเคชัน

ส่วนประกอบของแอปพลิเคชัน (Application Component) สามารถแบ่งออกได้เป็น 4 ประเภท ตามที่ (izido, 2556) ระบุไว้ โดยให้ความหมายของทั้ง 4 ประเภทไว้ว่า

1. Activity (User Interface) คือ สิ่งที่ใช้ในการแสดงผลออกมาเพื่อให้ผู้ใช้งานได้เห็น และได้ใช้งานโดย แต่ละแอปพลิเคชันอาจจะมี Activity เดียว หรือหลาย ๆ Activity และสิ่งที่อยู่ใน Activity นั้นจะเรียกว่า View ซึ่งมีอยู่ หลายรูปแบบ เช่น button, text field, scroll bars, menu items, check boxes และอื่น ๆ

2. Service (Service Provider) เป็นส่วนที่ไม่มีการแสดงผล แต่ถูกเรียกใช้ให้รันอยู่ในลักษณะของ background process โดย service นั้นอาจจะมีกรกระทำ อะไรบางอย่าง เช่น ติดต่อบริการส่งข้อมูลผ่านเครือข่าย หรือ คำนวณค่าต่าง ๆ แล้วทำการส่งข้อมูลไปแสดงยัง Activity ก็ได้ หรือการเปิดเพลงในขณะที่เรากำลังทำงานบนแอปพลิเคชันอื่น

3. Broadcast receiver (Data Provider) คือ ตัวที่ใช้สำหรับคอยรับและตอบสนองต่อเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้น เช่น เมื่อแบตเตอรี่ต่ำ, การเปลี่ยนภาษา, มีการโทรออก, มีข้อความเข้าและอื่น ๆ ถึงแม้ broadcast receiver จะไม่มีส่วนของการแสดงผลแต่ก็สามารถที่จะเรียก Activity ขึ้นมาแสดงผลให้ผู้ใช้ทราบได้ เรียกว่า Notification Manager ซึ่งจะเป็นตัวที่แจ้งเตือนในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การสั่น, การแสดงไฟกระพริบที่หน้าจอ หรือการส่งเสียงออกมา โดยจะมี icon แสดงอยู่บน status bar เพื่อแจ้งเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

4. Content provider (System Event Listener) คือกลุ่มของข้อมูลที่สร้างมาจากแอปพลิเคชัน เพื่อให้แอปพลิเคชันอื่น ๆ ได้นำไปใช้ โดยการจัดเก็บข้อมูลของ content provider นั้นจะอยู่ในลักษณะของ ไฟล์, ฐานข้อมูล SQLite และอื่น ๆ ตัวอย่างแอปพลิเคชัน ที่ใช้งาน content provider ที่เห็นชัดเจนที่สุดคือ โปรแกรม Contacts ที่แสดงรายชื่อใน Contacts นั้นเอง

1.4 บทบาทและหน้าที่ของแอปพลิเคชันเป็นการทำงาน

(ar.co, 2562) ได้บอกไว้ว่า แอปพลิเคชันเข้ามามีบทบาทและอิทธิพลต่อผู้คนในยุคปัจจุบันเป็นอย่างมาก จากสถิติมีจำนวนผู้ใช้โทรศัพท์มือถือจากทั่วโลกของ Statista ตั้งแต่ 2015 ถึง 2020 เป็นตัวเลขที่เพิ่มขึ้นทุก ๆ ปี ซึ่งการแพร่กระจายอย่างกว้างขวางของโทรศัพท์ทำให้เกิดแอปพลิเคชันขึ้นมากมาย มันจึงไม่สามารถปฏิเสธได้เลยว่า คุณไม่สามารถอยู่ได้โดยปราศจากแอปพลิเคชัน แอปพลิเคชันกลายมาเป็นหนึ่งในปัจจัยสำคัญของผู้คน ยกตัวอย่าง หลายคนระหว่างทางกลับบ้านจะหมกมุ่นอยู่กับหน้าจอโทรศัพท์ ยืนรอรถก็ต้องเลื่อน Twitter อยู่บนรถไฟฟ้าก็ต้องฟังเพลง อยู่บ้านก็เปิด YouTube ไปเที่ยวก็ต้องอัปเดตรูปลง Instagram กับ Facebook หรือซื้อของผ่านแอปพลิเคชันออนไลน์ สิ่งเหล่านี้ล้วนแล้วแต่เป็นตัวบ่งชี้ให้เห็นได้ชัดเจนว่า แอปพลิเคชัน มีบทบาทเพื่อให้สอดคล้องกับกิจวัตรของผู้คนแต่ละคน และมันเข้ามามีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตของผู้คนเป็นอย่างมาก

จะเห็นได้ว่า ชีวิตของเราอยู่กับแอปพลิเคชันเหล่านี้มากขึ้น นักพัฒนาแอปพลิเคชันจึงต้องสร้างแอปพลิเคชันที่สามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้และทำให้ผู้ใช้ทุกคนได้รับความสะดวกสบายมากขึ้นกว่าเดิม ยกตัวอย่าง ธุรกิจส่งอาหาร ที่ช่วยเราสามารถสั่งซื้อและให้คนมาส่งถึงหน้าบ้านได้ผ่านแอปพลิเคชัน เป็นต้น

อย่างไรก็ตามนักพัฒนาแอปพลิเคชัน พยายามที่จะออกแบบแอปพลิเคชัน โดยมีเป้าหมายในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของมนุษย์ให้ดีขึ้นด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่ ดังนั้นจึงขอสรุปได้ว่า บทบาทและหน้าที่ของแอปพลิเคชันในปัจจุบันคือการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่ เข้ามาใช้เพื่อพัฒนาให้สามารถตอบสนองต่อพฤติกรรมและการใช้ชีวิตของมนุษย์ให้ได้มากยิ่งขึ้น

1.5 ข้อดีและข้อจำกัดของแอปพลิเคชัน

ข้อดี (wynn soft-solution, 2561) ได้พูดถึงข้อดีของแอปพลิเคชัน โดยการนำไปประยุกต์เพื่อให้เข้าธุรกิจและองค์กรทั้งหลายที่เกิดขึ้นปัจจุบัน อีกทั้งเพื่อเป็นการตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งานให้มีความสะดวกในการใช้งานผ่านสมาร์ตโฟนมากที่สุด ตัวอย่างเช่น

Mobile Application for Real Estate: เกี่ยวกับอสังหาริมทรัพย์ ใช้ในการเก็บข้อมูลลูกค้า การจองการขาย เป็นต้น

Mobile Application for Tourism: เกี่ยวกับการท่องเที่ยว โรงแรม บริษัททัวร์ สามารถดูข้อมูลการจองที่พัก รวมไปถึงกลุ่ม MICE ที่สามารถจัดทำระบบการลงทะเบียน การชำระเงิน ข้อมูลการประชุม สัมมนา นิทรรศการ

Mobile Application for Restaurant: เกี่ยวกับภัตตาคาร ร้านอาหาร เป็นการนำเสนอเมนูอาหารในรูปแบบที่ทันสมัย เข้ากับเทคโนโลยีที่ก้าวหน้า

Mobile Application for Retail or Wholesale: เกี่ยวกับการขายสินค้า บริการ ในรูปแบบขายปลีก และส่ง หรือการขายผ่านตัวแทน พนักงานขาย เป็นต้น

Mobile Application for Education: เกี่ยวกับการศึกษา สถาบันการศึกษา หอสมุด ศูนย์ฝึกอบรม การจัดทำสื่อการเรียนการสอน เป็นต้น

Learning Management System Mobile Application for Healthcare: เกี่ยวกับทางการแพทย์ สาธารณสุข การให้คำปรึกษาทางไกล

Mobile Application for Logistics, Mobile Application for Government: เกี่ยวกับการนำเสนอ หน่วยงาน ข้อมูลข่าวสาร กิจกรรมของหน่วยงานต่างๆ ให้มีรูปแบบที่ทันสมัยและน่าติดตามมากขึ้น

ข้อจำกัดของแอปพลิเคชัน ตามการกล่าวอ้างของ (sasiporn, ม.ป.ป.) มีดังนี้

เสี่ยงต่อการถูกโจรกรรมข้อมูล การติดต่อรับส่งข้อมูลหรือการทำธุรกรรมทางการเงินผ่านทาง Mobile Application นั้น ให้ความสะดวกรวดเร็วแก่เราก็จริง หากแต่เมื่อใดที่สมาร์ทโฟนเราเกิดหายหรือตกไม่อยู่ในมือของใจ เมื่อไหร่ เมื่อนั้นเราอาจจะสูญเสียข้อมูลและเงินในบัญชีอาจจะถูกโจรกรรมได้เช่นกัน

ในบางแอปพลิเคชันต้องมีพื้นที่จัดเก็บไฟล์ที่ค่อนข้างใหญ่และการประมวลผลที่ช้า อันเนื่องมาจากการใส่แฟลช แอนิเมชันที่มาก เพื่อให้เกมมีสีสันและการเคลื่อนไหวที่สวยงาม ดังนั้นจึงเป็นสาเหตุที่ทำให้สมาร์ทโฟนเกิดอาการค้างอยู่ บ่อย ๆ ซึ่งอาจจะส่งผลกระทบต่อการทำงานของเครื่องในภายหลังด้วยเช่นกัน

แอปพลิเคชันส่วนใหญ่จะต้องเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตเท่านั้นถึงจะสามารถใช้งานได้ เช่น Line, Facebook, YouTube, Twitter เป็นต้น ซึ่งทำให้เราจะต้องเลือกซื้อ Packet Internet เป็นเหตุให้เสียเงินเพิ่ม

2. แอปพลิเคชัน SWU eLibrary

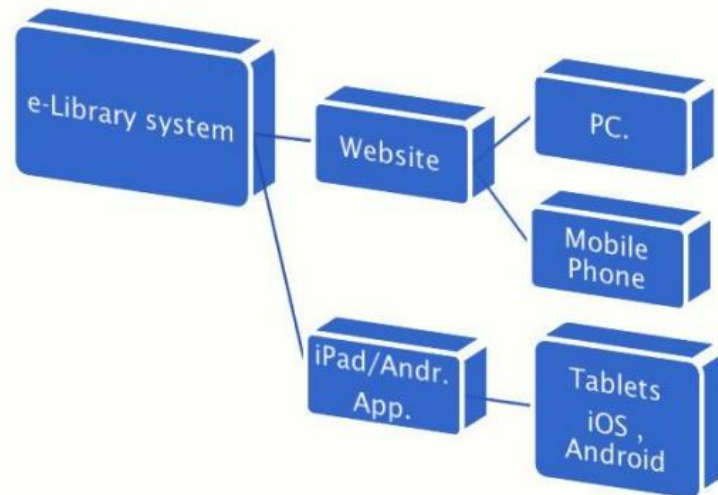
2.1 แอปพลิเคชัน SWU eLibrary



ภาพประกอบที่ 1 แอปพลิเคชัน SWU eLibrary

การทำงานของแอปพลิเคชัน คือแอปที่รองรับการทำงานบนระบบปฏิบัติการ IOS Android และ Website โดยสามารถดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน App Store สำหรับระบบปฏิบัติการ Android ดาวน์โหลดแอปพลิเคชันได้ที่ Google Play Store โดยการให้บริการของแอปพลิเคชัน ให้บริการหนังสือแต่ละหมวดหมู่ หนังสือประเภท E-book หนังสือ E-Magazine แสดงสื่อ Multimedia ต่างๆ และมีการนำเสนอข่าวสารต่างๆ แอปพลิเคชันนี้ถูกพัฒนาโดยและดูแลโดยสำนักหอสมุดกลางมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เป็นระบบห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ที่ถูกพัฒนาขึ้น เพื่อให้ตอบสนองกับการใช้งานของผู้ใช้งานในยุคปัจจุบันที่การสื่อสารและการติดต่อแบบไร้สาย เข้าถึงง่าย ทุกที่ทุกเวลา แอปพลิเคชันนี้มีโครงสร้างประกอบไปด้วยระบบย่อย 2 ระบบ เพื่อให้การเข้าใช้งานเป็นไปอย่างสะดวกสบายกับผู้ใช้บริการ โดยจะรองรับการอ่านหนังสือแบบ On-line และ Off-line โดยจะแบ่งรายละเอียดดังต่อไปนี้ Website เป็นตัวสถานีหลักสำหรับบริหารการจัดการด้านข้อมูลต่างๆ ทั้งด้านการจัดการระบบที่ต้องมีการอัปเดตหนังสือ โดยมีการเชื่อมต่อเข้ากับฐานระบบข้อมูลของทางหอสมุดกลางมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และสื่อต่างๆในระบบ อีกทั้งยังรับผิดชอบเรื่องการอ่านผ่านอินเทอร์เน็ต (On-line) Application เป็นระบบที่สนับสนุนการเข้าใช้งานแบบ Off-line สามารถเข้าใช้งานโดยไม่ต้องมีการเชื่อมต่อ

อินเทอร์เน็ต อีกทั้งผู้ใช้งานสามารถโหลดแอปพลิเคชันเพื่อเข้าใช้งานผ่านโทรศัพท์มือถือ ผู้ใช้งาน เพิ่มความสะดวกสบายต่อ



ภาพประกอบ 2 โครงสร้างระบบของแอปพลิเคชัน SWU eLibrary

2.2 บทบาทและหน้าที่ของแอปพลิเคชัน SWU eLibrary

บทบาทและหน้าที่ของตัวแอปพลิเคชันคือการส่งเสริมให้คนยุคใหม่ที่เป็นนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ หันมาใช้บริการห้องสมุดมากขึ้นโดยห้องสมุดหาตัวเลือกในการใช้บริการห้องสมุด ด้วยการทำแอปพลิเคชันมากขึ้น เพื่อเพิ่มความสะดวกสบายให้กับนิสิตในการเข้ามาใช้บริการอ่านหนังสือ โดยหน้าที่หลักๆการให้บริการ ห้องสมุดสำนักหอสมุดกลางมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จะมีการนำเสนอข้อมูลข่าวสารที่เหมาะสมกับกับนิสิต และบุคลากรในมหาวิทยาลัย อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมให้บุคคลภายในส่งเสริมการอ่าน ซึ่งภายในแอปพลิเคชันในปัจจุบันนั้นมีสารสนเทศที่เป็นหนังสือ Collection Strength แสดงหนังสือเล่มแบ่งเป็นหมวดหมู่ต่างๆ หนังสือประเภท eBook หนังสือประเภท eMagazine ที่มีการอัปเดตข้อมูลในทุกๆเดือน สื่อ Multimedia วิดีโอการบรรยายอธิบายให้ความรู้ หรือการสัมมนางานต่างๆ หนังสือที่มาจากแหล่งสารสนเทศอื่น (Other Sources) มาไว้ใน แอปพลิเคชันสำนักหอสมุดกลางมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยจำแนกออกเป็นวันที่นำเข้า ชื่อเรื่อง และชื่อผู้แต่ง และ News การนำเสนอข่าวที่ประกาศจากทางห้องสมุดหรือข่าวงานกิจกรรมต่างๆ

บทที่ 3

วิธีการดำเนินวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ศึกษาถึงความต้องการของแอปพลิเคชันสำนักหอสมุดกลางมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ(Qualitative research)โดยผู้วิจัยดำเนินงานตามขั้นตอนดังนี้

- 1.การกำหนดกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก
- 2.การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.การดำเนินการเก็บรวบรวมการวิจัย
- 4.การวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย

การกำหนดกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก

กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักในการวิจัยครั้งนี้ แบ่งเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่ 1 นิสิตระดับปริญญาตรี จำนวน 10 คน และนิสิตระดับปริญญาโท จำนวน 2 คน รวม 12 คน สำหรับนิสิตปริญญาตรีใช้วิธีการการสุ่มแบบบังเอิญ จากนั้นใช้วิธีอ้างอิงแบบปากต่อปาก (Snowball Sampling) ส่วนนิสิตปริญญาโท ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง โดยมีเกณฑ์ในการเลือก ดังนี้ 1) เป็นนิสิตที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2565 2) เคยมีประสบการณ์ในการใช้ห้องสมุด 3) เคยมีประสบการณ์ในการใช้แอปพลิเคชันประเภทอื่นๆและ กลุ่มที่ 2 ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง โดยมีเกณฑ์ในการเลือก ดังนี้ 1) เป็นผู้มีความเชี่ยวชาญด้านสารสนเทศศึกษาและเทคโนโลยีสารสนเทศ 2) มีประสบการณ์ทำงานที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาทางด้านห้องสมุดและการทำแอปพลิเคชัน

การสร้างเครื่องมือในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสัมภาษณ์โดยจะมีแนวคำถามในการสัมภาษณ์เชิงลึก ซึ่งขั้นตอนในการสร้างแบบสัมภาษณ์ดังต่อไปนี้

- 1.ศึกษาวรรณกรรมและงานวิจัยที่มีความเกี่ยวข้องกับความต้องการของแอปพลิเคชัน
- 2.กำหนดประเด็นหลักในการสัมภาษณ์ตามกรอบแนวคิดในการวิจัย
- 3.จัดทำโครงร่างแบบสัมภาษณ์และรายการคำถามในแต่ละประเด็น ประกอบด้วยแนวคำถาม 3 ตอน ดังนี้
ตอนที่ 1 ข้อมูลภูมิหลังของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก ได้แก่ ระดับการศึกษา สาขาวิชา

ตอนที่ 2 ประเด็นคำถาม 4 ประเด็น ได้แก่ ความต้องการด้านการออกแบบ ความต้องการด้านเนื้อหา ความต้องการด้านตัวช่วยในการค้นหาและการเข้าถึง ความต้องการด้านรูปแบบการทำงานของแอปพลิเคชัน

ตอนที่ 3 ปัญหาเกี่ยวกับการใช้งานแอปพลิเคชัน และข้อเสนอแนะอื่นๆ

4. ตรวจสอบคุณภาพของแบบสัมภาษณ์โดยอาจารย์ที่ปรึกษาว่าตรงตามเนื้อหาและข้อมูลครบถ้วนหรือไม่

5. แก้ไขและปรับปรุงให้ออกมาสมบูรณ์จึงนำไปเก็บข้อมูล

การดำเนินการเก็บรวบรวมการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

1. ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์กับผู้ให้ข้อมูลหลักด้วยตนเอง ในช่วงเดือนกันยายน ถึง เดือนตุลาคม 2565 ใช้วิธีสัมภาษณ์ทั้งแบบเผชิญหน้าและแบบออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชัน Microsoft Team โดยใช้เวลาในการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลัก ทยละประมาณ 30-40 นาที พร้อมทั้งขออนุญาตผู้สัมภาษณ์ในการจดบันทึกและบันทึกเสียงสัมภาษณ์

2. ผู้วิจัยนำข้อมูลจากการสัมภาษณ์ เพื่อนำมาจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล

การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์

ผู้วิจัยดำเนินการจัดกระทำและวิเคราะห์ใน 2 ลักษณะตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. การดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลจะถูกกระทำไปพร้อมกับการดื่บรวมรวมข้อมูล เพื่อที่จะทำการประเมินว่าข้อมูลที่ได้ทำการสัมภาษณ์นั้นมีคุณภาพเพียงพอที่จะนำไปวิเคราะห์ต่อหรือไม่ เพื่อที่จะทำให้ผู้วิจัยสามารถแก้ไขปรับปรุงในการสัมภาษณ์ในครั้งต่อไป

2. วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ภายหลังจากการเสร็จสิ้นการเก็บข้อมูลกับผู้ให้ข้อมูลหลักทุกคนแล้ว เป็นการดำเนินการต่อเนื่องจากการสัมภาษณ์ มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

2.1 ถอดคำสัมภาษณ์และแปลงคำสัมภาษณ์เป็นเนื้อหา และทำการจัดพิมพ์ในรูปแบบของเอกสาร

2.2 การจัดระเบียบข้อมูล จัดกลุ่มข้อมูลเนื้อหาและทำการจำแนกเนื้อหาตามประเด็นที่ต้องการเก็บข้อมูล

3. การตรวจสอบข้อมูล ผู้วิจัยมีการตรวจสอบโดยประเมินข้อมูล ตรวจสอบความถูกต้อง และความเพียงพอของข้อมูลว่าสามารถที่จะตอบทุกประเด็นที่ต้องการศึกษาได้อย่างครบถ้วน

4. สร้างข้อสรุปและทำการยืนยันผลสรุป โดยการสังเคราะห์ข้อสรุปเข้าด้วยกัน โดยการวิเคราะห์และการตีความ ข้อมูลเพื่อให้ผลสรุปเกี่ยวกับความต้องการของแอปพลิเคชันสำนักหอสมุดกลางมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

บทที่ 4

ผลการศึกษา

งานวิจัยเรื่องความต้องการที่มีต่อแอปพลิเคชันห้องสมุดสำนักหอสมุดกลางมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒผู้วิจัยได้นำเสนอผลการสัมภาษณ์ ตามความมุ่งหมายของการวิจัยและขั้นตอนการวิจัย มีวัตถุประสงค์ในการวิจัยเพื่อศึกษาความต้องการในแอปพลิเคชันห้องสมุดสำนักหอสมุดกลางมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การเสนอและการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์แทนตัวผู้ให้สัมภาษณ์ทั้งหมด 15 คน ได้แก่ นิสิตปริญญาตรีและปริญญาโทคือ S1-12 ผู้เชี่ยวชาญคือ AJ1-3 สำหรับเก็บข้อมูลความต้องการที่มีต่อแอปพลิเคชันห้องสมุดสำนักหอสมุดกลางมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และนำเสนอเป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่

1.ด้านการออกแบบ

- 1.1 รูปแบบเลย์เอาต์ของแต่ละหน้า
- 1.2 โทนสีของแอปพลิเคชัน
- 1.3 รูปแบบตัวอักษร
- 1.4 เมนูในแอปพลิเคชัน

2.ด้านเนื้อหาทรัพยากร บริการ และกิจกรรม

3.ด้านตัวช่วยในการค้นหาและการเข้าถึงข้อมูล

4.ด้านรูปแบบการทำงานของแอปพลิเคชัน

- 4.1 การใช้งานแบบออฟไลน์
- 4.2 การลงทะเบียนเข้าใช้งาน

ข้อมูลผลการวิเคราะห์ข้อมูลของนิสิตปริญญาตรีและปริญญาโท

1. ด้านการออกแบบ

- 1.1 รูปแบบเลย์เอาต์ของแต่ละหน้า

นิสิตส่วนใหญ่ต้องการเลย์เอาท์ที่ใช้งานง่าย เข้าใจง่าย มีความชัดเจน เข้าถึงง่าย และเป็นระเบียบ

1.2 โทนสีของแอปพลิเคชัน

นิสิตต้องการโทนสีที่มีความสบายตาหรือโทนสีที่เป็นสีอ่อน และโดยมากให้ความคิดเห็นว่าควรเป็นสีของมหาวิทยาลัย สี เทา-แดง เป็นสีที่เหมาะสมที่สุด

1.3 รูปแบบตัวอักษร

ควรมีขนาดตัวอักษรที่พอดี เป็นฟอนต์ที่อ่านง่ายมีความเป็นระเบียบ และควรเป็นฟอนต์ ทางการ

1.4 เมนูในแอปพลิเคชัน

แยกเมนูตามประเภทการใช้งาน เช่น หน้าหลัก หน้าแนะนำ หน้าประวัติในการใช้งาน หน้าบริการ ยืม-คืน หนังสือ หน้าสืบค้นข้อมูล เช่น วิทยวารสารหนังสือยอดฮิตประจำสัปดาห์ และช่องทางการติดต่อควรมีฟังก์ชันในการสอบถาม

“แอปพลิเคชันมีความเป็นระเบียบและใช้งานง่ายไม่ยุ่งยากจนเกินไป” - S7

“ควรเป็นโทนสีของมหาวิทยาลัย สีเทา-แดง หรือเป็นสีพาสเทลเพื่อให้ดูสบายตา” - S3

“ควรมี หน้าเมนูโฮม หน้าแนะนำหนังสือ ช่องสอบถามความคิดเห็นและความต้องการ การแจ้งเตือนข่าว หน้าเลือกหนังสือ หน้าคำค้นหาแบบละเอียดที่มีตัวช่วยในการค้นหา” - S1

“ควรมีหน้าค้นหาที่เข้าใจง่าย และมีบริการยืมคืน และมีฟังก์ชันในการถาม-ตอบเกี่ยวกับแอปพลิเคชันว่าทำงานอย่างไร” - S12

2.ความต้องการด้านเนื้อหา ทรัพยากร บริการ และกิจกรรม

จากการวิเคราะห์พบว่า ปริญญาตรีและปริญญาโทส่วนใหญ่ มีความต้องการให้ เพิ่มทรัพยากรใหม่ๆ ที่ไม่ใช่แค่หนังสือเรียน แต่คือหนังสือเสริมเพิ่มความบันเทิง เพื่อเป็นการผ่อนคลาย และมีการจัดกลุ่มหนังสือ กลุ่มหนังสือบันเทิงที่มีคนอ่านเยอะ และกลุ่มหนังสือที่กำลังเป็นที่นิยม ตัวอย่างเช่น หนังสือสอบจะมีแนะนำขึ้นช่วงที่มีการสอบ หนังสือการป้องกันโควิด19 ที่เข้ากับสถานการณ์ปัจจุบัน นอกจากการจัดกลุ่มหนังสือแล้วตัวแอปพลิเคชันควรมีบริการการจัดชุดหนังสือ เป็นเรื่องเดียวกันเป็นชุด ๆ เพื่อให้หาได้ง่ายขึ้น

ในการบริการ ปริญญาตรีและปริญญาโทมีความต้องการ อยากให้แอปพลิเคชันมีบริการจองพื้นที่การอ่านหนังสือ จองห้องประชุม และมีบริการแผนที่บอกทางในแอปพลิเคชันเพื่อที่จะหาที่อยู่ของหนังสือในห้องสมุด ควรมีบริการรับฟังความคิดเห็นเพื่อที่จะนำไปปรับปรุงและจัดหาทรัพยากรที่ตรงกับความต้องการ บริการสั่งยืมหนังสือผ่านแอปพลิเคชันที่สามารถส่งผ่านไปรษณีย์ได้ ในหน้าหลักให้มีบริการการแจ้งเตือนหนังสือใหม่ หนังสือยอดนิยม หนังสือแนะนำต่างๆ แจ้งเตือนกิจกรรมต่างๆ และควรมีบริการถามตอบเพื่อให้ผู้ใช้ที่มีข้อสงสัยต้องการสอบถามสามารถถามได้

ในด้านกิจกรรมผู้ให้สัมภาษณ์มีความต้องการให้แอปพลิเคชันมีกิจกรรมเพื่อเป็นการส่งเสริมการอ่าน ตัวอย่างเช่นกิจกรรมการแข่งขันอ่านหนังสือ การอ่านหนังสือเก็บแต้มเพื่อรับของรางวัลต่าง ๆ กิจกรรมตอบคำถาม ตอบคำถามในห้องสมุดเพื่อรับของรางวัล

“อยากให้มีเนื้อหาเหมือนห้องสมุดธรรมศาสตร์ค่ะ ที่ถ้ามความเห็นนิสิตตลอดเวลา และเข้าใจในตัวนิสิตที่ชอบอ่านหนังสือนิยาย หนังสือการ์ตูน มีการสอบถามบันทึกชื่อไว้ และมีประกาศให้ยืมเป็นครบชุด มีการเปิดช่องถามเรื่อย ๆ ว่านิสิตต้องการอะไร มีการยอมรับทรัพยากรที่เปิดกว้าง นำหนังสือนิยายวายมาให้อ่านได้” - S1

“อยากให้มีการยืมหนังสือผ่านแอปพลิเคชัน ส่งหนังสือผ่านไปรษณีย์ค่ะ กรอกข้อมูลได้เลยแล้วรอส่ง กิจกรรมอยากให้กิจกรรมที่มีของรางวัลทำให้มีความรู้สึกอยากเข้าร่วม อาจจะไม่ต้องใหญ่ขนาดนั้น อย่างเช่นถุงผ้าให้นั่งมาเข้าไปเล่นค่ะ อยากให้เพิ่มนิยายหรือหนังสือบันเทิงค่ะ บางครั้งอยากจะทำลายเหรียญบ้าง หาด่านไม่เจอเลย” - S2

“แสดงเนื้อหาทรัพยากรสารสนเทศใหม่ ๆ เช่นหนังสือหนังสือเดือนนี้เรามีหนังสือใหม่อะไรบ้างอะไรรับผม มันเป็นการแนะนำหนังสือใหม่แต่ละเดือนครับ แล้วก็อาจจะคิดคอนเทนต์แบบว่า เดือนนี้ช่วงสอง หนังสือเกี่ยวกับอะไรที่แบบว่าให้เข้ากับเทรนด์หรือว่าสมัยนั้น เอาเนื้อหาทรัพยากรสารสนเทศมาทำคอนเทนต์ให้คู่กัน อย่างเช่น โควิดก็จะเป็นเนื้อหาแบบโควิดขึ้นมาเรื่อย ๆ ” - S11

3.ความต้องการด้านตัวช่วยในการค้นหาและการเข้าถึงข้อมูล

การค้นหาใน Search box นิสิตปริญญาตรีและปริญญาโทต้องการให้สามารถสืบค้นได้ด้วย Metadata หรือข้อมูลพื้นฐานของหนังสือ เช่น ชื่อหนังสือ ชื่อผู้แต่ง ชื่อสำนักพิมพ์ ชื่อผู้แปล นอกจากนี้แล้วยังต้องการให้ Search box สามารถแปลคำค้นหาจากคำที่พิมพ์ได้ ตัวอย่างเช่น การแปลไทยเป็นภาษาอังกฤษโดยพิมพ์ค้นหาชื่อหนังสือภาษาอังกฤษได้ด้วยการใช้คำอ่านภาษาไทย แล้วระบบจะหาหนังสือที่มีชื่อนั้นหรือใกล้เคียงมาให้ เพื่อให้ง่ายต่อการค้นหาเมื่อไม่สามารถจำชื่อหนังสือได้ชัดเจน และในการค้นหาแต่ละครั้งระบบจะมีการจดจำประวัติข้อมูลที่ค้นหา ทำให้ไม่ต้องพิมพ์ซ้ำเลื่อนหาประวัติที่ต้องการเพื่อค้นหาได้อีกครั้ง

นิสิตปริญญาตรีและปริญญาโทมีความต้องการให้แอปพลิเคชันสามารถค้นหาด้วยภาพ โดยนำรูปภาพอัปโหลดในช่องทางค้นหาของแอปพลิเคชัน ระบบจะทำการ สแกนรูปที่อัปโหลดแล้วจัดหาหนังสือที่ตรงตามรูป ระบบนี้จะเพิ่มความสะดวกให้ผู้ใช้เมื่อผู้ใช้ไม่สะดวกพิมพ์ จำชื่อหนังสือไม่ได้ มีแค่รูปหนังสือ

การใช้เสียงในการค้นหาหนังสือ จากการวิเคราะห์ มีผู้ให้สัมภาษณ์บางส่วนมีความต้องการให้แอปพลิเคชันสามารถค้นหาด้วยเสียงได้ ผู้ใช้งานสามารถเปิดปุ่มอัดเสียงและพูดชื่อหนังสือที่ต้องการค้นหา ระบบจะนำเสียงมาแปลงเป็นตัวหนังสือและค้นหาหนังสือให้ตรงกับข้อมูลที่ใช้ค้นหา ระบบนี้จะช่วยประหยัดเวลาในการพิมพ์ของผู้ใช้

ส่วนใหญ่มีความต้องการให้มีปุ่มลัดที่ช่วยในการเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการ ตัวอย่างเช่น ปุ่มจุดสามจุด เมื่อกดแล้วจะสามารถไปยังประวัติการค้นหาล่าสุด หรือแสดงประวัติการค้นหา แสดงหน้าหนังสือที่เราโหลดไว้ แสดงหน้าหนังสือที่เราอ่านค้างไว้ เพื่อให้ง่ายต่อการใช้งาน การเข้าถึงต่าง ๆ

“พิมพ์แบบธรรมดาเป็นกลุ่มคำนวณเวลาค้นหา และให้มีแท็กในเรื่อง เช่นเรื่องนี้เกี่ยวกับเรื่องสัตว์ พิมพ์คำว่าสัตว์มันก็จะขึ้นหนังสือเกี่ยวกับสัตว์ ส่วนค้นหาด้วยรูปคิดว่่าก็ดีนะเพราะว่าสมมุติเราถ่ายรูปเล่มมาแต่ว่า เราซีเกียจพิมพ์ชื่อก็เอารูปภาพใส่ให้มันสแกนเล่มเจอเล่มให้เลย” - S2

“Single search พิมพ์คำเดียว ว่าสามารถดึงไปให้เต็มๆ ให้มันสอดคล้องกับตัวท่านข้อมูลที่เรามี ใช้เสียงในการค้นหาว่าเราพูดไปเราซีเกียจพิมพ์แล้วพูดไปแล้วมันก็หาเองทางลัดช่วยก็ควรมี” - S11

4.ความต้องการด้านรูปแบบการทำงานของแอปพลิเคชัน

4.1 การใช้งานแบบออฟไลน์

นิสิตส่วนมากต้องการให้แอปพลิเคชันสามารถใช้งานได้ในรูปแบบของออฟไลน์ในบางส่วนเท่านั้น เช่น การโหลดหนังสือเข้ามาอ่านภายในแอปพลิเคชันควรเป็นแบบออฟไลน์เนื่องจากมีความสะดวกต่อการใช้งานเมื่อไม่มีอินเทอร์เน็ต เช่น การอ่านหนังสือบนเครื่องบิน ที่มีการงดใช้อินเทอร์เน็ต

4.2 การลงทะเบียนเข้าใช้งาน

ด้านการลงทะเบียนเข้าใช้งาน จากการวิเคราะห์ทัศนคติส่วนใหญ่อยากให้ใช้ในรูปแบบของบัญชีไอดีหรือมีการเข้าใช้งานล็อกอินผ่านเฟซบุ๊ก อีเมล หรือช่องทางอื่น ๆ เพื่ออำนวยความสะดวกการล็อกอินเข้าแอปพลิเคชัน

“การใช้งานแบบออฟไลน์ควรมีไว้เฉพาะอ่านหนังสือหรือ E-book แต่ระบบอื่น ๆ ต้องออนไลน์ เพราะจะได้อัปเดตการยืม-คืน” - S2

“ควรมีการใช้งานแบบออฟไลน์ เพราะไม่ได้ใช้อินเทอร์เน็ตตลอดเวลา แอปพลิเคชันควรรองรับการใช้งานแบบออฟไลน์” - S9

“ควรมีการใช้งานแบบออฟไลน์ เนื่องจากการเข้าถึงและสามารถเปิดเข้าถึงหนังสือสำหรับบางคนที่ไม่มีอินเทอร์เน็ต เพื่อความสะดวกสบายในการเข้าใช้งาน” - S11

“ควรมีการใช้งานแบบออฟไลน์ เพราะว่าจะได้สะดวกสบายต่อการอ่านหนังสือในแอปพลิเคชัน เมื่อไม่มีอินเทอร์เน็ต” - S9

“ควรล็อกอินเข้าใช้งานได้ทั้งหมดทุกช่องทางเลย แต่ก็มีข้อเสียเรื่องของการลับสนควรมีฟังก์ชันตรวจสอบหรือการบันทึกรหัสไว้” - S4

“ควรให้ลงทะเบียนได้หลายช่องทางเนื่องจากจะได้เข้าใช้งานได้ง่าย และไม่เกิดความซับซ้อนของแอปพลิเคชัน” - S11

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลบทสัมภาษณ์ของผู้เชี่ยวชาญ

1. ด้านการออกแบบ

1.1 รูปแบบเลย์เอาต์ของแต่ละหน้า

ผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่ต้องการให้แอปพลิเคชันเข้าถึงง่าย บางส่วนมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับปุ่มฟังก์ชันต่าง ๆ และควรมีหนังสือแนะนำสำหรับผู้ที่มีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการแจ้งเตือน ที่มีการอัปเดตอยู่เสมอและควรมีการเพิ่มระบบแนะนำ วิจัยหนังสือได้

1.2 โทนสีของแอปพลิเคชัน

ผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่ต้องการให้เป็นสีประจำมหาวิทยาลัยและเป็นสีเขียว ๆ เป็นสีที่สบายตา

1.3 รูปแบบตัวอักษร

รูปแบบของตัวอักษรมีขนาดพอดี ตัวหนังสือควรรองรับกับสมาร์ตโฟนทุกรุ่น

1.4 เมนูในแอปพลิเคชัน

ควรมีการเก็บข้อมูลของผู้ใช้เกี่ยวกับ การยืมหนังสือว่าส่วนใหญ่ยืมหนังสือประเภทใดไปบ้างเพื่อรองรับความต้องการของผู้ใช้ทุกกลุ่ม และต้องมีการแจ้งเตือนกำหนดการ ยืม-คืน หนังสือ ควรมีการเก็บสถิติว่าหนังสือประเภทใดที่มีการยืมมากที่สุด นอกจากนี้แอปพลิเคชันควรมีความเสถียร และมีการอัปเดตในปริมาณที่เหมาะสม

“อยากให้แอปพลิเคชันมีความเป็นโมเดิร์น ใช้งานง่าย หน้าค้นหาควรอยู่หน้าแรก หน้าแรกของแอปพลิเคชันควรมีความน่าดึงดูด” - AJ2

“แอปพลิเคชันควรเข้าถึงง่าย ควรมีหน้าประชาสัมพันธ์ให้กับผู้ใช้” - AJ3

“แอปพลิเคชันควรเป็นสีประจำมหาวิทยาลัย เพราะ สี เทา - แดง เป็นสัญลักษณ์ของมหาวิทยาลัย” - AJ3

“แอปพลิเคชันดูสบายตาเข้าถึงได้ง่าย ตัวหนังสืออ่านง่าย คำไหนที่เน้นที่มีคำสำคัญอยากให้มีความโดดเด่น ตัวหนังสือรองรับสมาร์ตโฟนได้ทุกรุ่น” - AJ3

“ควรมีการเก็บข้อมูลของเกี่ยวกับพฤติกรรมของผู้ใช้ว่าอ่านชอบหนังสือประเภทไหนเพื่อจะได้จัดหาทรัพยากรได้อย่างถูกต้อง” - AJ1

“ควรรออกแบบมาเพื่อรองรับความต้องการของผู้ใช้ทุกกลุ่ม อยากให้มีแจ้งเตือนวันครบกำหนดการ ยืม-คืน หนังสือ รวมถึงดึงพิกัดสถิติ ข้อมูลต่าง ๆ ว่าคนยืมหนังสือด้านไหนบ่อย” - AJ3

2.ความต้องการด้านเนื้อหา ทรัพยากร บริการ และกิจกรรม

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ต้องการให้มีเนื้อหาครอบคลุมกับการเรียนการสอนการวิจัยในคณะต่างๆ มีทรัพยากรที่เพียงพอต่อการเรียนการสอนสำหรับนิสิตและสามารถเปิด E-book อ่านภายในแอปพลิเคชันแบบสามารถดาวน์โหลดได้หรือใช้แบบเรียลไทม์ภายในแอปพลิเคชันได้ ต้องการให้แอปพลิเคชันสามารถเข้าถึงวิทยานิพนธ์นิตินิตในมหาวิทยาลัยอื่นๆ ได้ โดยมีข้อตกลงระหว่างมหาวิทยาลัย เพื่อจะได้นำไปศึกษาต่อ ควรมีกิจกรรมอบรม สัมมนา ที่สามารถเข้าร่วมผ่านแอปพลิเคชันได้ มีการแข่งขันอ่านหนังสือเพื่อรับของรางวัล เพื่อส่งเสริมให้ทุกคนรักการอ่าน มีกิจกรรมที่ช่วยในการเรียนรู้สารสนเทศ คลิปวิดีโอการสอนทักษะต่างๆ ที่อยู่ในตัวแอปพลิเคชัน และมีกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเทศกาลต่างๆ ในแอปพลิเคชัน เช่นกิจกรรมลอยกระทง ตัวแอปพลิเคชันอาจจะนำเสนอหนังสือหรือสื่อที่สอนขั้นตอนการทำกระทง หนังสือวัฒนธรรมประเพณีไทย ตัวแอปพลิเคชันมีบริการแนะนำหนังสือน่าอ่าน บริการที่มีความเป็น Chat bot ช่วยเหลือผู้ใช้ในการตอบคำถามต่างๆ และการรับความคิดเห็นจากความต้องการทรัพยากร บริการแจ้งเตือนกิจกรรมต่างๆ ที่ในห้องสมุดและแอปพลิเคชันเพื่อที่จะไม่พลาดกิจกรรมนั้นๆ บริการแจ้งเตือนงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับหนังสือและการอ่าน เช่นงานหนังสือ

“มีหนังสือการสอนการวิจัยของอาจารย์ในคณะต่างๆ หลักสูตรต่าง ๆ ให้มันครอบคลุมกับที่เปิดทำการเรียนการสอนในมหาวิทยาลัยเรา ส่วนเรื่องของทรัพยากร อยากจะให้ไปดูแอปพลิเคชันตัวอย่างของTK Park คือเขาเป็นแอปพลิเคชันเหมือนกัน สามารถที่จะไปยืมหนังสือที่เป็น E-book ในนั้นแล้วเราก็เปิดอ่านผ่านพวก ไอแพดเราหรือโทรศัพท์เราได้” - AJ3

“มีการแนะนำสัมมนา เป็นแบนด์เนอร์เลื่อน ๆ หัวแอปพลิเคชัน มีการแนะนำหนังสือที่ต้องการ” - AJ4

“มีแนะนำหนังสือน่าอ่าน การแข่งขันอ่านหนังสือ เก็บแต้มรับของเล็ก ๆ น้อย ๆ” - AJ5

3.ความต้องการด้านตัวช่วยในการค้นหาและการเข้าถึงข้อมูล

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญต้องการให้ Search box สามารถค้นหาได้ทั้งหนังสือและวิจัย โดยใช้ Metadata ข้อมูลพื้นฐานของหนังสือและบทความวิจัย เช่น ชื่อหนังสือ ชื่อบทความวิจัย ชื่อผู้แต่ง ชื่อผู้จัดทำ ชื่อสำนักพิมพ์ ชื่อผู้แปล นอกจากนี้ Search box ยังสามารถค้นหาโดยใช้คำเชื่อมได้ ตัวอย่างเช่น ผู้ใช้ค้นหาบทความเกี่ยวกับห้องสมุดเพื่อผู้พิการ สามารถใช้คำว่า ห้องสมุดและผู้พิการ เพื่อค้นหา

การค้นหาหนังสือด้วยเสียงและภาพผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่มีความต้องการให้ค้นหาด้วยเสียงและภาพได้ เพื่อให้สะดวกในการพิมพ์ โดยสามารถพูดแล้วแอปพลิเคชันจะค้นหาตามสิ่งที่ผู้ใช้พูดได้ และสามารถอัปโหลดรูปภาพที่ต้องการค้นหาในแอปพลิเคชัน ระบบจะสแกนภาพแล้วนำหนังสือที่ใกล้เคียงกับภาพมาให้ การค้นหาด้วยเสียงสามารถลดเวลาการพิมพ์ลงได้ การเข้าถึงข้อมูลผู้เชี่ยวชาญบางท่านอยากให้มีการเข้าถึงข้อมูลที่เหมาะสมต่อการศึกษาของผู้ใช้งาน ตัวอย่างเช่น ผู้ใช้งานเรียนที่คณะมนุษยระบบจะมีการจดจำข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้ไว้และขึ้นหนังสือแนะนำที่เกี่ยวกับคณะ

มนุษยศาสตร์ ระบบควรเข้าใจว่าผู้ใช้งานต้องการเข้าถึงข้อมูลอะไร ผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่ไม่ต้องการปุ่มลัดที่ช่วยในการเข้าถึงเพราะปุ่มลัดต้องทำความเข้าใจก่อนใช้ ต้องมีการเรียนรู้จากบรรณารักษ์ ไม่สะดวกเท่าการค้นหาโดยใช้ Search box ที่สามารถพิมพ์ค้นหาได้เลย และมีผู้เชี่ยวชาญส่วนน้อยที่ต้องการให้มีปุ่มลัด ที่ช่วยในการเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการ ตัวอย่างเช่น ปุ่มจุดสามจุด เมื่อกดแล้วจะสามารถไปยังประวัติการค้นหาล่าสุด หรือแสดงประวัติการค้นหา แสดงหน้าหนังสือหรือวิจัยที่เราโหลดไว้ แสดงหน้าหนังสือที่เราอ่านค้างไว้ เพื่อให้ง่ายต่อการใช้งาน การเข้าถึงต่าง ๆ

“อยากจะทำให้ค้นได้ทั้งหนังสือกับพวกงานวิจัยไปในคราวเดียวกัน หรือเป็นสากลเลย ผมว่าเราหาเกี่ยวกับข้อมูล แล้วจะเป็นไปได้ไหมที่เขาจะกรองตามข้อมูลส่วนตัวของเรา เพราะเราอยู่คณะมนุษยศาสตร์ เราก็ควรจะหาเกี่ยวกับคณะมนุษยศาสตร์ ค้นหารูปแบบเสียงก็ได้เหมือนกันแต่ ผมไม่จะไม่จำเป็น ผมมองว่าตัวช่วยที่ยากได้คือ คุณจะต้องเข้าใจบริบทของเราว่าเราจะหาอะไร” - AJ1

“ปุ่มลัดมันไม่ได้ใช้งานง่ายอะ ปุ่มลัดแบบจุดสามจุดเดียวเราก็ต้องมาเรียนรู้อีกว่าจะต้องใช้งานยังไง แบบไหน ต้องนั่งเรียนนั่งศึกษากับพี่บรรณารักษ์” - AJ2

“ใช้คำค้นหาแบบเบสิก กับคำเชื่อมให้เราเข้าถึงข้อมูลได้เลย ให้นำข้อมูลเจอได้ง่าย ใช้เสียงค้นหาสำหรับหนังสือที่มีความต้องการพิเศษ ปุ่มลัดใช้งานยาก ไม่ควรเพิ่มเพราะมันยากต้องมีวิธีการสอนว่าใช้อย่างไร” -AJ6

4. ความต้องการด้านรูปแบบการทำงานของแอปพลิเคชัน

4.1 การใช้งานแบบออฟไลน์

ผู้เชี่ยวชาญในบางกลุ่มต้องการมีระบบออฟไลน์เนื่องจากในบางสถานที่ไม่มีสัญญาณอินเทอร์เน็ตก็สามารถอ่านได้ แต่อย่างไรก็ตามการอ่านรูปแบบออนไลน์ยังให้ความรู้สึกที่ดีกว่า เพราะในบางส่วนเช่นการอ่านหนังสือแบบเรียลไทม์ หรือว่าการใช้บริการในแอปพลิเคชัน ก็ยังต้องใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อให้มีการอัปเดตของข้อมูลภายในแอปพลิเคชัน ต่าง ๆ เช่น การยืมคืนหนังสือหรือค้นหาหนังสือที่เราต้องการภายในแอปพลิเคชัน ต้องใช้งานแบบออนไลน์ถึงจะทำได้

4.2 การลงทะเบียนเข้าใช้งาน

ด้านการลงทะเบียนเข้าใช้งาน ผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่ต้องการให้ใช้แค่รหัสบัตรประชาชน เพราะเมื่อมีการล็อกอินหลายช่องทางจะทำให้เกิดการสับสนบัญชี และแอปพลิเคชันนี้เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒควรใช้ได้กับแค่นิสิตและบุคลากรในมหาวิทยาลัย

“ควรเป็นรหัสบัตรประชาชนก็พอแล้ว เพราะว่าจะได้มีรหัสเดียว ง่าย ถ้าเป็นไปได้ควรสามารถสแกนหน้า” - AJ1

“ไม่ควรเป็นออฟไลน์เพราะข้อมูลจะไม่อัปเดต แต่สำหรับอ่าน E-book ถ้าเป็นออฟไลน์ก็โอเค” - AJ6

ข้อเสนอแนะ

1.ด้านการออกแบบ

ควรสะดวกสบายต่อผู้ใช้งานมากที่สุด ให้ดูแล้วรู้ว่าใช้ทำอะไร มีรูปแบบหน้าแอปพลิเคชันที่เรียบ ๆ สบายตา แอปพลิเคชันควรเสถียร มีการอัปเดตตลอดเวลา ออกแบบรองรับความต้องการของผู้ใช้ทุกกลุ่ม มีแจ้งเตือนครบ กำหนดการคืนหนังสือ รวมถึงดึงพิกัดข้อมูลต่างๆ ว่าผู้ใช้ยืมหนังสือด้านไหนบ่อยๆ เพื่อเป็นแนวทางในการจัดหาทรัพยากร สามารถปรับเปลี่ยนสีพื้นหลังหน้าการอ่านได้ เพื่อความสบายตาอ่านตอนกลางคืน

2.ความต้องการด้านเนื้อหาทรัพยากร บริการ และกิจกรรม

ควรมีการเก็บข้อมูลว่าผู้ใช้ชอบอ่านอะไร พฤติกรรมของผู้ใช้ว่าอ่านหนังสือประเภทไหนเพื่อจะได้จัดหาทรัพยากรได้อย่างถูกต้อง ต้องการให้แอปพลิเคชันมีบริการสั่งอาหารหรือเครื่องดื่มที่สามารถทานในห้องสมุดได้ ที่สามารถกินดื่มไปและอ่านหนังสือไปได้ อยากให้มีกิจกรรมผ่านแอปพลิเคชันให้สามารถเข้าร่วมทางแอปได้ มีการอัปเดตทุกช่องทาง แนะนำมีกิจกรรมการแข่งขันเพื่อกระตุ้นการอ่าน และมีการเก็บข้อมูลการอ่านของผู้อ่านว่าสนใจหรือชอบอะไร ไปวิเคราะห์หารหาทรัพยากร

3.ความต้องการด้านตัวช่วยในการค้นหาและการเข้าถึงข้อมูล

อยากได้สามารถสแกนหน้าหรือลายนิ้วมือเข้าใช้งาน เพื่อที่จะไม่ต้องจำรหัส ไม่อยากจะให้แอปพลิเคชันมีหลายแอป มหาวิทยาลัยควรเป็นแอปพลิเคชันเดียวและใช้งานได้หลายอย่าง อยากให้เข้าถึงทรัพยากรสารสนเทศได้ง่ายสามารถพิมพ์คำค้นหาเกี่ยวกับหนังสือ ได้ง่ายหลายช่องทาง มีการตรวจจับภาษา ให้เจอหนังสือได้ง่ายขึ้น

4.ความต้องการด้านรูปแบบการทำงานของแอปพลิเคชัน

ควรเพิ่มวิดีโอสอนการใช้งาน รองรับทั้งแอนดรอยด์ ไอโอเอส มีการอัปเดต แอปพลิเคชันบ่อยๆ เพิ่มช่องทางที่เก็บความคิดเห็นของผู้ใช้บริการ ระบบความปลอดภัย ในการยืนยันตัวตน ส่ง OTP

ควรมีระบบแปลภาษาอัตโนมัติในแอปพลิเคชัน และควรมีการบันทึกหน้าที่เราอ่านอยู่ไว้เสมอเพื่อที่จะได้ไม่ ต้องเปิดหน้าทีอ่านปัจจุบันตลอด ควรทำให้แอปพลิเคชันเสถียรไม่หลุดบ่อย มีความสั้นไหลส่วนล่างของฟอร์ม

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องความต้องการของแอปพลิเคชันสำนักหอสมุดกลางมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ของนิสิตระดับปริญญาตรี นิสิตระดับปริญญาโท และอาจารย์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ผู้วิจัยได้สรุปผลตามลำดับ ดังนี้

1. ความมุ่งหมายของการวิจัย
2. วิธีการดำเนินการวิจัย
3. สรุปผลการวิจัย
4. อภิปรายผลการวิจัย
5. ข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของการวิจัย

เพื่อศึกษาความต้องการในแอปพลิเคชันสำนักหอสมุดกลางมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ในด้านการใช้งานด้านรูปแบบต่างๆ โดยสัมภาษณ์จากกลุ่มตัวอย่าง

วิธีการดำเนินงานวิจัย

1. การกำหนดผู้ให้ข้อมูลหลัก

ผู้ให้ข้อมูลข้อมูลหลัก แบ่งเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่ 1 นิสิตระดับปริญญาตรี จำนวน 10 คน และนิสิตระดับปริญญาโท จำนวน 2 คน รวม 12 คน สำหรับนิสิตปริญญาตรีใช้วิธีการการสุ่มแบบบังเอิญ จากนั้นใช้วิธีอ้างอิงแบบปากต่อปาก (Snowball Sampling) ส่วนนิสิตปริญญาโท ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง โดยมีเกณฑ์ในการเลือก ดังนี้ 1. เป็นนิสิตที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2565 2. เคยมีประสบการณ์ในการใช้ห้องสมุด 3. เคยมีประสบการณ์ในการใช้แอปพลิเคชันประเภทอื่นๆ และ กลุ่มที่ 2 ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง โดยมีเกณฑ์ในการเลือก ดังนี้ 1. เป็นผู้มีความเชี่ยวชาญด้านสารสนเทศศึกษาและเทคโนโลยีสารสนเทศ 2. มีประสบการณ์ทำงานที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาทางด้านห้องสมุดและการทำแอปพลิเคชัน

2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสัมภาษณ์โดยจะมีแนวคำถามในการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) ซึ่งขั้นตอนในการสร้างแบบสัมภาษณ์ดังต่อไปนี้

1. ศึกษาวรรณกรรมและงานวิจัยที่มีความเกี่ยวข้องกับความต้องการของแอปพลิเคชัน
2. กำหนดประเด็นหลักในการสัมภาษณ์ตามกรอบแนวคิดในการวิจัย
3. จัดทำโครงร่างแบบสัมภาษณ์และรายการคำถามในแต่ละประเด็น ประกอบด้วยแนวคำถาม 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลภูมิหลังของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก ได้แก่ ระดับการศึกษา สาขาวิชา

ตอนที่ 2 ประเด็นคำถาม 4 ประเด็น ได้แก่ ความต้องการด้านการออกแบบ ความต้องการด้านเนื้อหา ความต้องการด้านตัวช่วยในการค้นหาและการเข้าถึง ความต้องการด้านรูปแบบการทำงานของแอปพลิเคชัน

ตอนที่ 3 ปัญหาเกี่ยวกับการใช้งานแอปพลิเคชัน และข้อเสนอแนะอื่นๆ

4. ตรวจสอบคุณภาพของแบบสัมภาษณ์โดยอาจารย์ที่ปรึกษาว่าตรงตามเนื้อหาและข้อมูลครบถ้วนหรือไม่
5. แก้ไขและปรับปรุงให้ออกมาสมบูรณ์จึงนำไปเก็บข้อมูล

3. การดำเนินการเก็บรวบรวมการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

1. ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์กับผู้ให้ข้อมูลหลักด้วยตนเอง โดยใช้วิธีการเลือกตัวอย่างแบบบังเอิญรวมด้วยภายใต้เกณฑ์การเลือกผู้ให้ข้อมูลหลัก ตามที่กำหนดในช่วงเดือนกันยายน ถึง เดือนตุลาคม 2565 ใช้วิธีสัมภาษณ์ทั้งแบบเผชิญหน้าและแบบออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชัน Microsoft Team โดยใช้เวลาในการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลัก รายละเอียดประมาณ 30-40 นาที พร้อมทั้งขออนุญาตผู้สัมภาษณ์ในการจดบันทึกและบันทึกเสียงสัมภาษณ์

2. ผู้วิจัยนำข้อมูลจากการสัมภาษณ์ เพื่อนำมาจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล

4. การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์

ผู้วิจัยดำเนินการจัดกระทำและวิเคราะห์ใน 2 ลักษณะตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. การดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลจะถูกกระทำไปพร้อมกับการดื่กรบรวมข้อมูล เพื่อที่จะทำการประเมินว่าข้อมูลที่ได้ทำการสัมภาษณ์นั้นมีคุณภาพเพียงพอที่จะนำไปวิเคราะห์ต่อหรือไม่ เพื่อที่จะทำให้ผู้วิจัยสามารถแก้ไขปรับปรุงในการสัมภาษณ์ในครั้งต่อไป

2.วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ภายหลังจากการเสร็จสิ้นการเก็บข้อมูลกับผู้ใช้ข้อมูลหลักทุกคนแล้ว เป็นการดำเนินการต่อเนื่องจากการสัมภาษณ์ มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

2.1 ถอดคำสัมภาษณ์และแปลงคำสัมภาษณ์เป็นเนื้อหา และทำการจัดพิมพ์ในรูปแบบของเอกสาร

2.2 การจัดระเบียบข้อมูล จัดกลุ่มข้อมูลเนื้อหาและทำการจำแนกเนื้อหาตามประเด็นที่ต้องการเก็บข้อมูล

3. การตรวจสอบข้อมูล ผู้วิจัยมีการตรวจสอบโดยประเมินข้อมูล ตรวจสอบความถูกต้อง และความเพียงพอของข้อมูลว่าสามารถที่จะตอบทุกประเด็นที่ต้องการศึกษาได้อย่างครบถ้วน

4. สร้างข้อสรุปและทำการยืนยันผลสรุป โดยการสังเคราะห์ข้อสรุปเข้าด้วยกัน โดยการวิเคราะห์และการตีความข้อมูลเพื่อให้ผลสรุปเกี่ยวกับความต้องการของแอปพลิเคชันสำนักหอสมุดกลางมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาค้นคว้าความต้องการที่มีต่อแอปพลิเคชันสำนักหอสมุดกลางมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เราได้จำแนกหมวดหมู่และหัวข้อในการสัมภาษณ์ 4 ด้านคือ

1. ด้านการออกแบบ

1.1 รูปแบบเลย์เอาต์ของแต่ละหน้า นิสิตในระดับปริญญาตรี ปริญญาโท และผู้เชี่ยวชาญ ให้ความเห็นที่ตรงกันว่า ต้องการรูปแบบการวางของเลย์เอาต์ในแต่ละหน้าที่ใช้งานง่าย เป็นระเบียบ มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย มีปุ่มฟังก์ชันต่าง ๆ ที่ครบถ้วนไม่ว่าจะเป็นปุ่มการแจ้งเตือน หรือปุ่มการติดต่อกับเจ้าหน้าที่เพื่อเสนอแนะ ปรับปรุง หรือสอบถามต่าง ๆ เพิ่มเติมเกี่ยวกับตัวแอปพลิเคชันและการใช้งานระบบ โดยผู้เชี่ยวชาญยังได้ให้ความเห็นเพิ่มเติมในส่วนที่ว่า ควรจะมีหนึ่งในหน้าหลักเป็นส่วนที่ไว้ใช้ในการแนะนำหนังสือ ตัวแอปพลิเคชันควรที่จะมีการอัปเดตให้ทันสมัยอยู่ตลอดเวลา และขอแนะนำอีกหนึ่งอย่างที่น่าอกเหนือจากนิสิตในระดับปริญญาตรีและปริญญาโทคือ ควรมีการเพิ่มปุ่มที่สามารถวิจารณ์หนังสือเล่มนั้น ๆ ได้

1.2 โทนสีของแอปพลิเคชัน จะได้ความเห็นที่ตรงกันคือควรเป็นสีที่สบายตา และที่สำคัญจะต้องมีสีหลักของมหาวิทยาลัย ซึ่งก็คือ เทา-แดง แต่ทางความคิดเห็นของนิสิตมีการเพิ่มเติมที่ว่า อยากได้สีที่ยังเป็นสีหลัก เทา-แดง แต่อาจเปลี่ยนเป็นโทนที่ซอฟต์หรือละมุนขึ้นอย่างเช่นโทนสีในกลุ่มสีพาสเทล ส่วนทางผู้เชี่ยวชาญระบุเพียงแค่ว่า ต้องเป็นสีหลักของมหาวิทยาลัยโดยเฉพาะจึงจะเหมาะสม ดังนั้นเมื่อคำนวณเปอร์เซ็นต์ค่าตอบของทั้งสองฝ่าย จะพบว่าโทนสีของแอปพลิเคชันควรเป็นสีหลักของมหาวิทยาลัย ซึ่งก็คือ เทา-แดง แต่ทั้งสองสีนั้น ทางมหาวิทยาลัยใช้โทนสีเทาและสีแดงที่ค่อนข้างเข้มและไม่สบายตา ซึ่งสวนทางกับสิ่งที่ผู้สัมภาษณ์ทั้งสองต้องการ ดังนั้น ทางผู้พัฒนาจึงจะต้องออกแบบตัวแอปพลิเคชันให้ออกมามีสีหลักของมหาวิทยาลัย แต่ยังคงความสบายตาไว้ได้ เพราะเป็นความต้องการหลักของผู้ใช้งาน

1.3 รูปแบบตัวอักษร ได้ความเห็นจากทางนิสิตในระดับปริญญาตรีและปริญญาโทว่า ควรเป็นฟอนต์ที่อ่านง่าย เป็นระเบียบ และควรเป็นฟอนต์ที่เป็นทางการ ส่วนผู้เชี่ยวชาญให้คำตอบเพียงว่า ควรมีขนาดที่เหมาะสม และสามารถรองรับกับสมาร์ตโฟนได้ทุกระบบปฏิบัติการ

1.4 เมื่อนำแอปพลิเคชัน นิสิตในระดับปริญญาตรีและปริญญาโท ต้องการให้มีการแยกปุ่มประเภทการใช้งาน อย่างชัดเจน ยกตัวอย่างเช่น ปุ่มหน้าหลัก ปุ่มหน้าแนะนำ ปุ่มหน้าประวัติในการใช้งาน ปุ่มหน้าบริการ ยืม-คืน หนังสือ ปุ่มหน้าสืบค้นข้อมูล ปุ่มช่องทางการติดต่อ และควรมีปุ่มฟังก์ชันในการสอบถาม ส่วนผู้เชี่ยวชาญได้ให้มุมมองความเห็น อีกด้านที่ว่า ควรมีการเก็บข้อมูลของผู้ใช้เกี่ยวกับการยืม-คืนหนังสือ ว่าส่วนใหญ่ยืมหนังสือประเภทใดไปบ้าง มีการเก็บ สถิติว่าหนังสือประเภทใดที่มีการยืมมากที่สุด เพื่อนำข้อมูลมาพัฒนาตัวแอปพลิเคชันให้สามารถรองรับกับความต้องการ ของผู้ใช้ได้ทุกกลุ่ม และต้องมีการแจ้งเตือนกำหนดการยืม-คืน หนังสือ แอปพลิเคชันจะต้องมีความเสถียร มีการอัปเดต บ้างตามความเหมาะสม

2.ความต้องการด้านเนื้อหาทรัพยากร บริการ และกิจกรรม

2.1 ด้านเนื้อหาทรัพยากร ผู้สัมภาษณ์ทั้งสองกลุ่มได้ให้มุมมองและข้อเสนอที่แตกต่างกันออกไป โดยในนิสิต ปริญญาตรีและปริญญาโทต้องการหนังสือที่เป็นประเภทบันเทิง ผ่อนคลาย และหนังสือที่เพิ่มเข้ามาควรจะเป็นหนังสือที่ กำลังได้รับความนิยม ณ ช่วงเวลานั้น ๆ รวมถึงอยากให้ในส่วนของการแนะนำหนังสือ มีการแนะนำหนังสือที่เหมาะสม หรือเข้ากับสถานการณ์ในปัจจุบัน ตัวอย่างเช่น ในช่วงการแพร่ระบาดของโควิด-19 บทความหรือหนังสือแนะนำก็ควร จะเกี่ยวข้องกับโควิด ในช่วงสอบ ก็ควรมีหนังสือแนะนำวิธีการเตรียมตัวสอบหรือหนังสือประเภทที่เกี่ยวกับการสอบ ขึ้นมาในหน้าแนะนำ เป็นต้น ส่วนผู้เชี่ยวชาญต้องการทรัพยากรที่เพียงพอต่อทั้งนิสิต อาจารย์ และบุคลากรใน มหาวิทยาลัย หนังสือควรที่จะต้องครอบคลุมทุกหลักสูตรที่เปิดสอน เพื่อรองรับกับความต้องการในการเรียน การสอน หรือการนำมาเพื่อใช้ในการศึกษาวิจัย อีกทั้ง E-book ควรจะสามารถเปิดอ่านได้ทันที รองรับการอ่านทั้งบนตัวแอปพลิเคชันทันที หรือดาวน์โหลดแบบออฟไลน์ไว้อ่านก็ได้ และต้องการให้มีการเพิ่มความสัมพันธ์ระหว่างเครือข่ายห้องสมุดกับ มหาวิทยาลัยอื่น ๆ โดยการที่สามารถเข้าถึงปริมาณนิพนธ์หรือวิทยานิพนธ์ของนิสิตในมหาลัยอื่น ๆ ได้ โดยมีข้อตกลง ร่วมกันระหว่างมหาวิทยาลัย

2.2 ด้านบริการ ได้ความคิดเห็นและมุมมองแตกต่างกันออกไปเช่นกัน โดยในนิสิตปริญญาตรีและปริญญาโทได้ เสนอฟังก์ชันที่เกี่ยวข้องกับด้านบริการให้แก่ตัวแอปพลิเคชันอันได้แก่ มีบริการจองพื้นที่สำหรับการอ่านหนังสือ บริการ จองห้องประชุม บริการแผนที่บอกทางในแอปพลิเคชันเพื่อที่จะสามารถหาที่อยู่ของหนังสือในห้องสมุดได้ บริการยืม หนังสือผ่านแอปพลิเคชันและสามารถส่งคืนผ่านไปรษณีย์ได้ บริการการแจ้งเตือนหนังสือใหม่ หนังสือยอดนิยม หนังสือ แนะนำต่าง ๆ บริการแจ้งเตือนกิจกรรมต่าง ๆ และควรมีฟังก์ชันการรับฟังความคิดเห็นเพื่อที่จะสามารถนำไปปรับปรุง และจัดหาทรัพยากรที่ตรงกับความต้องการของผู้ใช้ให้ได้มากยิ่งขึ้น ซึ่งในบริการสุดท้ายที่ทางนิสิตปริญญาตรีและปริญญา โทได้เสนอนั้น สอดคล้องกับสิ่งที่ผู้เชี่ยวชาญได้เสนอ ซึ่งก็คือ ตัวแอปพลิเคชันควรมีบริการ Chat bot เพื่อเข้ามา ช่วยเหลือผู้ใช้ในการตอบคำถามต่าง ๆ มีการรับความคิดเห็นจากผู้ ใช้ สามารถโต้ตอบและช่วยเหลือผู้ใช้ได้ โดยสรุปแล้ว ปัจจัยหลักของการบริการที่ผู้สัมภาษณ์ทั้งสองต้องการมากที่สุดและต้องการเหมือนกัน จะเป็นการบริการในด้านการ ช่วยเหลือผู้ใช้ ซึ่งครอบคลุมทุกด้านไม่ว่าจะด้านการสอบถาม การเสนอแนะ หรือการร้องขอ เพียงแต่ในส่วนของ

ผู้เชี่ยวชาญได้เจาะจงเสนอลงไปอย่างชัดเจนว่าควรเป็น Chat bot ในการเข้ามาทำหน้าที่ในส่วนนี้ แต่ของนิสิตปริญญาตรีและปริญญาโทได้เสนอในภาพกว้าง ๆ แต่โดยรวมแล้ว ศัพท์หลักที่ผู้สัมภาษณ์ทั้งสองต้องการจะยังอยู่ในปัจจัยเดียวกันดังที่กล่าวไปข้างต้น

2.3 ด้านกิจกรรม นิสิตปริญญาตรีและปริญญาโทมีความต้องการให้แอปพลิเคชันมีกิจกรรมที่เป็นการส่งเสริมการอ่าน ตัวอย่างเช่น กิจกรรมการแข่งขันอ่านหนังสือ การอ่านหนังสือสะสมคะแนนเพื่อรับของรางวัลต่าง ๆ กิจกรรมตอบคำถามตามหนังสือ และมีของรางวัลให้เพื่อดึงดูดความสนใจแก่ผู้ใช้บริการ และผู้เชี่ยวชาญได้เสนอว่าควรมีกิจกรรมอบรมสัมมนา ที่สามารถเข้าร่วมผ่านทางแอปพลิเคชันได้ รวมถึงได้เสนอความคิดเห็นที่เหมือนกันคือ ควรมีการแข่งขันอ่านหนังสือเพื่อรับของรางวัล อีกทั้งวัตถุประสงค์ที่แจ้งไว้ก็ตรงกันคือเพื่อส่งเสริมให้ทุกคนรักการอ่าน และมีกิจกรรมอื่น ๆ ที่ผู้เชี่ยวชาญเสนอเพิ่มเติม คือ มีกิจกรรมที่ช่วยในการเรียนรู้สารสนเทศ โดยเสนอความคิดเห็นว่าอาจจะเป็นคลิปวิดีโอการสอนทักษะต่าง ๆ และใส่ลงเอาไว้ในตัวแอปพลิเคชันเพื่อให้ผู้ใช้สามารถเปิดดูและเรียนรู้ได้ และมีกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเทศกาลต่าง ๆ เช่นกิจกรรมลอยกระทง ตัวแอปพลิเคชันอาจจะนำเสนอหนังสือที่เกี่ยวข้องกับประเพณีลอยกระทง หรือหนังสือที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมประเพณีไทยในวันลอยกระทง เป็นต้น

3. ความต้องการด้านตัวช่วยในการค้นหาและการเข้าถึงข้อมูล

ในหัวข้อนี้ นิสิตปริญญาตรีและปริญญาโทและผู้เชี่ยวชาญได้ให้ความคิดเห็นที่ทั้งตรงกัน ต่างกัน และขัดแย้งกัน ซึ่งสรุปออกมาได้ดังนี้

ความคิดเห็นที่ตรงกัน จะเป็นในเรื่องของปุ่มค้นหาหรือ Search box คือสามารถค้นได้ด้วย Metadata หรือข้อมูลพื้นฐานของหนังสือ อย่างเช่น ชื่อหนังสือ ชื่อผู้แต่ง ชื่อสำนักพิมพ์ ชื่อผู้แปล และความคิดเห็นที่ตรงกันอีกคือ ต้องการให้แอปพลิเคชันสามารถค้นหาด้วยภาพได้ โดยนำรูปภาพอัปโหลดในช่องค้นหาของแอปพลิเคชัน ให้ระบบสแกนรูปภาพที่อัปโหลดแล้วจัดหาหนังสือที่ตรงตามรูป โดยผู้สัมภาษณ์ได้กล่าวไว้ว่า ระบบนี้จะเพิ่มความสะดวกให้ผู้ใช้ได้มาก ในกรณีที่ใช้ไม่สะดวกในการพิมพ์ค้นหา และมีการเสนอให้เพิ่มการค้นหาด้วยเสียงเช่นเดียวกัน โดยแปลงเสียงเป็นตัวหนังสือ และค้นหาหนังสือที่ตรงกับเสียงพูด ผู้สัมภาษณ์กล่าวว่า ระบบนี้จะช่วยประหยัดเวลาในการพิมพ์ของผู้ใช้ได้

ความคิดเห็นที่ต่างกัน นิสิตปริญญาตรีและปริญญาโทต้องการให้ Search box สามารถแปลคำค้นหาจากคำที่พิมพ์ได้ ตัวอย่างเช่น การแปลภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษ โดยพิมพ์ค้นหาชื่อหนังสือภาษาอังกฤษได้ด้วยการใช้คำอ่านภาษาไทย ตัวอย่างเช่น เมื่อต้องการค้นหาหนังสือที่มีชื่อว่า Deep Blue Sea เพียงแค่พิมพ์คำว่า ดีพบลูซี ระบบก็จะค้นหาหนังสือที่มีชื่อนั้นหรือใกล้เคียงมาให้อัตโนมัติ ซึ่งอาจจะใช้ AI เข้ามาช่วยประมวลผลการค้นหาในส่วนนี้ มีการจดจำประวัติข้อมูลที่ค้นหาในทุก ๆ ครั้ง ผู้เชี่ยวชาญต้องการให้มีการเข้าถึงหรือจดจำข้อมูลข้อมูลของผู้ใช้งานได้ ตัวอย่างเช่น ผู้ใช้งานเรียนที่คณะมนุษยศาสตร์ ระบบจะมีการจดจำข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้ไว้ และจะแสดงหนังสือแนะนำที่เกี่ยวข้องกับคณะมนุษยศาสตร์หรือแสดงหนังสือที่คาดว่าผู้ใช้คนนั้น ๆ สนใจ โดยอ้างอิงจากการเข้าถึงข้อมูลอย่างประวัติการค้นหา

ความคิดเห็นที่ขัดแย้งกัน นิสิตปริญญาตรีและปริญญาโทมีความต้องการให้มีปุ่มลัดที่ช่วยในการเข้าถึงทรัพยากรที่ต้องการ ตัวอย่างเช่น ปุ่มจุดสามจุด เมื่อกดแล้วจะสามารถไปยังประวัติการค้นหาล่าสุด หรือแสดงประวัติการค้นหา แสดงหน้าหนังสือที่เราโหลดหรืออ่านค้างไว้ เพื่อให้ง่ายต่อการใช้งาน แต่ผู้เชี่ยวชาญกลับมองว่า ปุ่มลัดไม่มีความจำเป็น

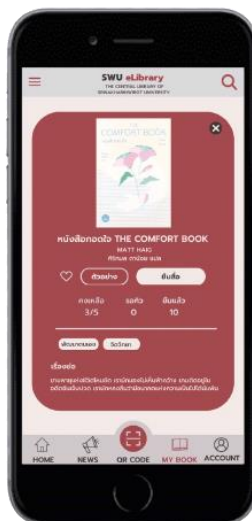
และไม่ต้องการให้มี เพราะเรามีช่อง Search box ที่สามารถพิมพ์ค้นหาได้เลย การเพิ่มปุ่มลัดอาจเป็นฟังก์ชันที่ทับซ้อนกัน แต่อย่างไรก็ตาม ก็ยังมีผู้เชี่ยวชาญที่สนใจและเสนอปุ่มลัดอยู่ แต่ก็นับเป็นส่วนน้อย เพราะเสียงส่วนใหญ่ของผู้เชี่ยวชาญเอนเอียงไปทางที่ว่า ปุ่มลัดนั้นไม่มีความจำเป็น

4.ความต้องการด้านรูปแบบการทำงานของแอปพลิเคชัน

4.1 การใช้งานแบบออฟไลน์ ผู้สัมภาษณ์ทั้ง 2 กลุ่มได้ให้ความคิดเห็นที่ตรงกันว่า การใช้งานในรูปแบบของออฟไลน์เช่นการ์โหลด E-book เข้ามาไว้อ่าน จะเป็นประโยชน์ในกรณีที่ไม่มีอินเทอร์เน็ต ตัวอย่างเช่น การอ่านหนังสือบนเครื่องบินที่มีการงดใช้อินเทอร์เน็ต แต่ก็ได้คำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญเพิ่มเติมเข้ามาอีกว่า แอปพลิเคชันก็จะยังคงต้องใช้รูปแบบออนไลน์ควบคู่กันไป ไม่สามารถทำให้เป็นออฟไลน์ได้ 100% เพราะในบางฟังก์ชันก็ยังคงใช้อินเทอร์เน็ต เช่นในการการอัปเดตข้อมูลภายในแอปพลิเคชัน การยืมคืนหนังสือ หรือค้นหาหนังสือที่เราต้องการภายในแอปพลิเคชัน ต้องใช้งานแบบออนไลน์เท่านั้น

4.2 การลงทะเบียนเข้าใช้งาน ผู้สัมภาษณ์ทั้ง 2 กลุ่มได้ให้ความคิดเห็นที่ต่างกัน โดยนิสิตปริญญาตรีและปริญญาโทต้องการให้มีการล็อกอินเข้าใช้งานที่หลากหลาย เช่น บัควีไอดี เฟซบุ๊ก อีเมล หรือช่องทางอื่น ๆ เพื่ออำนวยความสะดวกในการล็อกอินเข้าใช้งานแอปพลิเคชัน แต่หลัก ๆ แล้วจะเน้นไปที่การล็อกอินด้วยบัควีไอดี ส่วนผู้เชี่ยวชาญต้องการให้ล็อกอินเข้าใช้งานได้เพียงบัควีไอดีเท่านั้น เพราะหากมีการล็อกอินหลากหลายช่องทางอาจทำให้เกิดการสับสนบัญชีขึ้นได้ อีกทั้งยังได้กล่าวเพิ่มว่า แอปพลิเคชันนี้เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ใช้ได้กับแคณิสิต อาจารย์ และบุคลากรในมหาวิทยาลัย ดังนั้นบัควีไอดีจึงเพียงพอต่อการใช้งานแล้ว

ภาพตัวอย่างการสรุปผลข้อค้นพบที่ได้จากการศึกษาความต้องการแอปพลิเคชันสำนักหอสมุดกลางมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ





ภาพประกอบที่ 3 ตัวอย่างการวิจัยเชิงคุณภาพความต้องการ
ออกแบบ



ด้านการ

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาความต้องการในแอปพลิเคชันสำนักหอสมุดกลางมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ในด้านการใช้งาน ด้านรูปแบบต่างๆ โดยสัมภาษณ์จากกลุ่มตัวอย่างสามารถนำเสนอประเด็นที่น่าสนใจสามารถนำมาอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. จากผลการวิจัยพบว่าด้านกิจกรรม ได้ข้อค้นพบว่าแอปพลิเคชันควรมีบริการ Chat bot เพื่อเข้ามาช่วยเหลือผู้ใช้ในการตอบคำถามต่าง ๆ มีการรับความคิดเห็นจากผู้ใช้ ไม่ว่าจะเป็นในด้านการสอบถาม เสนอแนะ หรือการร้องขอแจ้งปัญหาต่างๆเกี่ยวกับการใช้งาน โดยสามารถโต้ตอบและช่วยเหลือผู้ใช้ได้ตลอด 24 ชั่วโมง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ (keitpansak,2564) ที่ว่าการนำ Chat bot มาประยุกต์ใช้ทำให้สามารถลดขั้นตอนของการบริการและตอบคำถาม Chat bot คือ เทคโนโลยี AI เป็นผู้อยู่เบื้องหลัง รวมถึงเจ้าหน้าที่ที่เหมือนเจ้าหน้าที่เหมือนในการโต้ตอบกับผู้ใช้บริการ โดยปกติแล้วแชทบอทจะถูกใส่รวมเข้าไปในแอปพลิเคชัน หรือแพลตฟอร์มที่ใช้ในการส่งข้อความต่างๆเพื่อใช้ในการให้บริการลูกค้าโดยที่ไม่ต้องใช้พนักงานตัวเป็นๆในการตอบคำถาม อีกทั้งลดการทำงานของเจ้าหน้าที่บรรณารักษ์ในการตอบคำถามของผู้ใช้

2. จากผลการวิจัยความต้องการด้านตัวช่วยในการค้นหาและการเข้าถึงข้อมูล ได้ข้อค้นพบว่าเรื่องของปุ่มค้นหา หรือ Search box คือสามารถค้นได้ด้วย Metadata หรือข้อมูลพื้นฐานของหนังสือ ชื่อหนังสือ ชื่อผู้แต่ง ชื่อสำนักพิมพ์ ชื่อผู้แปล เป็นต้น เนื่องจากมีสารสนเทศจำนวนมากทำให้ผลสืบค้นมีปริมาณมาก ดังนั้นเพื่อให้การสืบค้นมีประสิทธิภาพมากที่สุดจึงมีความจำเป็นที่ผู้ใช้ต้องทราบถึงเทคนิคต่าง ๆ ของการสืบค้นด้วยโปรแกรมค้นหา ซึ่งจะช่วยลดปริมาณสารสนเทศที่ได้รับ การระบุคำค้นหรือการใช้คีย์เวิร์ดค้นหา ซึ่งสอดคล้องกับ (ณรงค์,2552) กล่าวว่าการระบุเขตข้อมูล (Field searching) การระบุเขตข้อมูลในการสืบค้น เช่น ให้สืบค้นจากชื่อเรื่อง บทคัดย่อ หรือชื่อผู้แต่ง เป็นวิธีหนึ่งที่จะช่วยให้การสืบค้นถูกต้องมากยิ่งขึ้น เพื่อเพิ่มความแม่นยำในการค้นหา

3. จากผลการวิจัยความต้องการด้านรูปแบบการทำงานของแอปพลิเคชัน ได้ข้อค้นพบว่า แอปพลิเคชันควรสามารถใช้งานได้ทั้งในรูปแบบออฟไลน์และออนไลน์ ซึ่งระบบ hybrid ที่ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อให้สามารถประมวลผลข้อมูลได้ในขณะออนไลน์ และยังคงเก็บข้อมูลและสามารถเข้าใช้งานไปอ่านหนังสือได้ในรูปแบบออฟไลน์ สอดคล้องกับงานวิจัย (ภิญญาพัชญ์, 2559) ระบุไว้ว่า hybrid mobile application แอปพลิเคชันที่ถูกพัฒนาขึ้นมาด้วยมีจุดประสงค์ ที่ต้องการให้สามารถประมวลผลบนระบบปฏิบัติการได้ทุก OS โดยใช้ Framework เข้าช่วย เพื่อให้สามารถทำงานได้ทุก ระบบปฏิบัติการไม่ว่าจะเป็น Android, IOS, Windows Phone โดยยังสามารถเก็บข้อมูลและเรียกดูข้อมูลได้ในขณะออฟไลน์

ข้อเสนอแนะ

1. จากผลการวิจัยที่พบว่า ในการด้านความต้องการด้านเนื้อหา ผลพบว่าการให้เนื้อหาที่มีความครอบคลุมในทุก ๆ ด้าน และสามารถเข้าถึงข้อมูลทรัพยากรสารสนเทศใหม่ ๆ และต้องการให้มีกิจกรรมต่าง ๆ ที่ทำให้แอปพลิเคชันน่าสนใจอยู่เสมอ ดังนั้นห้องสมุดควรมีการนำทรัพยากรสารสนเทศที่หลากหลายและทันสมัย เข้ามาภายในห้องสมุดให้มากที่สุด ยกตัวอย่างเช่น ห้องสมุดควรมีการนำทรัพยากรสารสนเทศที่เป็นปัจจุบันเข้ามามากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ห้องสมุดและผู้พัฒนาแอปพลิเคชัน ควรมีจัดทำกิจกรรม รวมถึงพัฒนาแอปพลิเคชันที่ให้ผู้ใช้งานสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ทางแอปพลิเคชัน ตัวอย่างเช่น กิจกรรมแข่งขันการอ่านหนังสือและแลกรับของรางวัล เป็นต้น

2. จากผลการวิจัยที่พบว่า ในด้านความต้องการด้านตัวช่วยในการค้นหาและเข้าถึงข้อมูล มีผลพบว่ามีความต้องการให้แอปพลิเคชันห้องสมุดสามารถอำนวยความสะดวกอย่างครอบคลุมในทุกๆบริการในห้องสมุดภายในแอปพลิเคชันเดียว ดังนั้นผู้พัฒนาแอปพลิเคชันห้องสมุด ควรมีการนำเทคโนโลยีหรือฟังก์ชันเสริมต่างๆมาเป็นตัวช่วยอำนวยความสะดวกแก่ผู้ใช้ให้มากที่สุดตัวอย่างเช่น ฟังก์ชันสำหรับพิมพ์คำค้นหาเกี่ยวกับหนังสือด้วยคีย์เวิร์ดสั้น ๆ แต่มีการการตรวจจับภาษาหรือคำเหล่านั้นเพื่ออำนวยความสะดวกให้ผู้ใช้เจอหนังสือที่ต้องการได้ง่ายขึ้น เป็นต้น

3. จากผลการวิจัยที่พบว่า ในด้านรูปแบบการทำงานของแอปพลิเคชัน มีผลพบว่าการให้รูปแบบการทำงานของแอปพลิเคชันมีความเสถียรและรองรับความแตกต่างของทุกระบบการทำงานบนโทรศัพท์หรือแท็บเล็ตให้ได้ทั้งแบบออนไลน์และออฟไลน์ ดังนั้น ผู้พัฒนาแอปพลิเคชันห้องสมุด ควรพัฒนาให้แอปพลิเคชันมีความเสถียร สามารถรองรับทั้งระบบแอนดรอยด์ ไอโอเอส และแท็บเล็ตได้ทั้งหมด เพื่อรองรับความต้องการที่แตกต่างกันออกไปของผู้ใช้ นอกจากนี้ควรต้องพัฒนาระบบการใช้งานในรูปแบบของออฟไลน์ ตัวอย่างเช่น การดาวน์โหลด E-book เข้ามาไว้อ่านออฟไลน์ได้ ซึ่งจะเป็นประโยชน์อย่างมากในกรณีที่ผู้ใช้ไม่มีอินเทอร์เน็ต

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการเพิ่มประเด็นคำถามสัมภาษณ์ในด้านต่าง ๆ มากยิ่งขึ้น เพื่อให้ได้ผลการสัมภาษณ์เกี่ยวกับความต้องการแอปพลิเคชันสำนักหอสมุดกลางมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่ครอบคลุมในทุก ๆ ประเด็นในแต่ละด้านมากขึ้น

2.ควรมีการศึกษากลุ่มตัวอย่างในปริมาณที่เพิ่มมากขึ้น เพื่อให้ทราบถึงมุมมองความต้องการเพิ่มมากขึ้น และให้
ได้ข้อมูลที่ครอบคลุมทุกประเด็นที่เราต้องการ

3.ควรมีการศึกษาแบบผสานวิธีหรือศึกษาเชิงปริมาณเพิ่มเติม เพื่อให้ได้ผลการวิจัยเชิงลึกและครอบคลุมเกี่ยวกับ
ความต้องการแอปพลิเคชันสำนักหอสมุดกลางมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

sc-sparksolution. 2565. **Application คืออะไร** สืบค้นเมื่อวันที่ 9 พฤศจิกายน 2565 จาก <https://www.scsparksolution.com/2022/05/10/application%E0%B8%84%E0%B8%B7%E0%B8%AD%E0%B8%AD%E0%B8%B0%E0%B9%84%E0%B8%A3%E0%B9%81%E0%B8%A5%E0%B9%89%E0%B8%A7%E0%B8%A1%E0%B8%B5%E0%B8%81%E0%B8%B5%E0%B9%88%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B9%80/>

bumail. ม.ป.ป. **ความหมายของ Mobile Application** สืบค้นเมื่อวันที่ 9 พฤศจิกายน 2565 จาก <https://sites.google.com/a/bumail.net/mobileapplication/khwam-hmay-khxng-mobile-application>

mangoconsultant. 2558. **Application แอปพลิเคชัน คืออะไร** สืบค้นเมื่อวันที่ 9 พฤศจิกายน 2565 จาก <https://www.mangoconsultant.com/th/news-knowledge/knowledge/274-application-%E0%B9%81%E0%B8%AD%E0%B8%9E%E0%B8%9E%E0%B8%A5%E0%B8%B4%E0%B9%80%E0%B8%84%E0%B8%8A%E0%B8%B1%E0%B9%88%E0%B8%99-%E0%B8%84%E0%B8%B7%E0%B8%AD%E0%B8%AD%E0%B8%B0%E0%B9%84%E0%B8%A3>

izido. 2556. **ส่วนประกอบของ android แอปพลิเคชัน (Android Application Component)** สืบค้นเมื่อวันที่ 9 พฤศจิกายน 2565 จาก <http://izido.blogspot.com/2013/11/android-android-application-component.html>

Statista. 2562. **แอปพลิเคชันยุคใหม่ มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของมนุษย์** สืบค้นเมื่อวันที่ 9 พฤศจิกายน 2565 จาก <https://www.ar.co.th/kp/th/493>

wynnsoft-solution. 2561. **MOBILE APPLICATION แบ่งได้กี่ประเภท** สืบค้นเมื่อวันที่ 9 พฤศจิกายน 2565 จาก <https://www.wynnsoft-solution.com/content/How-many-types-of-mobile-applications-are-there>

sasiporn. ม.ป.ป. **ข้อดีและข้อเสียของแอปพลิเคชัน** สืบค้นเมื่อวันที่ 9 พฤศจิกายน 2565 จาก <https://sites.google.com/site/sasipornone00/khxdi-laea-khx-seiy-khxng-xaeph-phli-khechan>

ภิญญาพัชญ์. 2559. **การพัฒนาแอปพลิเคชันชุดการเรียนรู้ภาษาสำหรับเด็กบนโทรศัพท์เคลื่อนที่** สืบค้นเมื่อวันที่ 24 พฤศจิกายน 2565 จาก <https://research.rmutsb.ac.th/fullpaper/2559/2559240605146.pdf>



ภาคผนวก ก
รายนามผู้เชี่ยวชาญ

รายนามผู้เชี่ยวชาญ

อาจารย์ ดร. ดิษฐ์ สุทธิวงศ์ ปัจจุบันดำรงตำแหน่ง ประธานกรรมการบริหารหลักสูตรและอาจารย์ประจำ
หลักสูตรสารสนเทศศึกษา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

อาจารย์ ดร. วิภากร วัฒนสินธุ์ อาจารย์ประจำหลักสูตรสารสนเทศศึกษา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

อาจารย์โชติมา วัฒนะ สินธุ์ อาจารย์ประจำหลักสูตรสารสนเทศศึกษา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ภาคผนวก ข

แบบสัมภาษณ์โครงการวิจัย

เรื่อง ความต้องการที่มีต่อแอปพลิเคชันสำนักหอสมุดกลางมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คำถามกรีน : 1.ปกติแล้วท่านได้เคยใช้บริการ หรือเข้าถึงห้องสมุดแบบออนไลน์หรือไม่ ใช้ทำอะไรบ้าง

2.หากมีการพัฒนาแอปพลิเคชันห้องสมุดขึ้นมา ท่านคิดว่าจะใช้งานมั้ย เพราะอะไร

<p>แบบสัมภาษณ์</p> <p>โครงการวิจัย เรื่อง ความต้องการที่มีต่อแอปพลิเคชันห้องสมุด SWU eLibrary</p> <p>สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรีและปริญญาโท มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ</p>
<p>ผู้ตอบสัมภาษณ์คนที่ :</p> <p>ระดับการศึกษา : <input type="checkbox"/> ปริญญาตรี <input type="checkbox"/> ปริญญาโท</p> <p>สาขาวิชา คณะ.....</p> <p>วัน/เดือน/ปี ที่สัมภาษณ์ เวลา : สถานที่ :</p>
<p>ความต้องการด้านการออกแบบ</p> <p>1. ท่านคิดว่ารูปแบบและเลย์เอ๊าท์ของแต่ละหน้าควรมีลักษณะอย่างไร</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>2. ท่านคิดว่าโทนสีของแอปพลิเคชันSWU eLibrary ควรเป็นประมาณไหน</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>3. ท่านคิดว่ารูปแบบและขนาดของตัวอักษรควรใช้อย่างไรจึงจะเหมาะสม</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

4. ท่านคิดว่าให้เมนูในแต่ละหน้าควรมีอะไรบ้าง

.....

.....

.....

5. แอปพลิเคชันควรรองรับการใช้งานกี่ภาษา ภาษาอะไรบ้าง

.....

.....

.....

6. ข้อคิดเห็นอื่นๆ

.....

.....

.....

ความต้องการด้านเนื้อหา

ถามคำถามปลายเปิด ตัวอย่างเช่น ท่านต้องการให้มีเนื้อหา ทรัพยากร บริการ หรือกิจกรรมอะไรบ้าง
ที่อยู่บนแอปห้องสมุดSWU eLibrary จากนั้นจึงจะคลิกไปยังคำตอบของผู้ให้สัมภาษณ์

.....

.....

.....

.....

ความต้องการด้านตัวช่วยในการค้นหาและการเข้าถึงข้อมูล

ถามคำถามปลายเปิด : ท่านต้องการตัวช่วยในการค้นหาและเข้าถึงข้อมูลอย่างไรบ้าง ตัวอย่างเช่น ในเรื่องของ Search Box นอกจากจะใส่ข้อความได้แล้วควรใส่อย่างอื่นได้อีกมั๊ย? หรือ ควรมีปุ่มทางลัดที่มีคุณสมบัติในการช่วยการเข้าถึงได้ด้วยปุ่มลัดต่างๆบนแอปพลิเคชัน เป็นต้น (ถามกว้างๆ)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ความต้องการด้านรูปแบบการทำงานของแอปพลิเคชัน

1. ท่านคิดว่าควรมีการใช้งานแบบออฟไลน์ควรมีในแอปพลิเคชันห้องสมุดหรือไม่ เพราะอะไร

.....

.....

.....

.....
2. ท่านคิดว่าในเรื่องของการลงทะเบียนและล็อกอินเข้าใช้งาน ควรทำออกมาในรูปแบบช่องทางใดบ้าง ตัวอย่างเช่น รหัสบาร์โค้ด อีเมล เฟซบุ๊ก ไลน์ เป็นต้น

.....

.....

.....

.....
3. ข้อคิดเห็นอื่นๆ

.....

.....

.....

ปัญหาเกี่ยวกับการใช้งานแอปพลิเคชัน ความคิดเห็นเพิ่มเติมเพื่อให้ได้ข้อสรุปเกี่ยวกับฟีเจอร์ใหม่ ตามถึงปัญหาภาพรวมที่เคยพบเจอในภาพรวม และให้ผู้ตอบสัมภาษณ์ยกตัวอย่าง ฟังก์ชันหรือฟีเจอร์การทำงานที่สามารถแก้ไขหรือตอบสนองความต้องการตัวเองได้ เช่น ผู้ตอบสัมภาษณ์มีปัญหาในเรื่องของการจำไม่ได้ว่าอ่านอีบุ๊กถึงตรงไหนแล้ว ต้องการฟีเจอร์ Bookmark มากั้นว่าอ่านหนังสือถึงตรงไหนแล้ว เป็นต้น

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมอื่นๆ (ถามคำถามปลายเปิดเพื่อการพัฒนาแอปพลิเคชัน)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....