

การเรียนรู้นวัตกรรมการใช้งานเงินอิเล็กทรอนิกส์ (e-Mobile) ผ่านโทรศัพท์มือถือ
ในการจ่ายค่าเทอมผ่านของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
Learning Innovations in The Use of Electronic Money (E-Mobile) Via
Mobile Phones in Paying Tuition Fees Through Students of
Suan Sunandha Rajabhat University

กัญรัชการย์ เลิศอมรศักดิ์¹
Kanratchakan Lertamornsak

บทคัดย่อ (Abstract)

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาระดับการเรียนรู้นวัตกรรมการใช้งานเงินอิเล็กทรอนิกส์ (e-Mobile) ผ่านโทรศัพท์มือถือในการจ่ายค่าเทอม และเพื่อเปรียบเทียบระดับการเรียนรู้นวัตกรรมการใช้งานเงินอิเล็กทรอนิกส์ (e-Mobile) ผ่านโทรศัพท์มือถือในการจ่ายค่าเทอมผ่านของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาจำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาที่มีการใช้จ่ายผ่านโทรศัพท์มือถือโดยขนาดตัวอย่างประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้มีจำนวน 400 คน สถิติเชิงพรรณนา อธิบายข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้ค่าจำนวน ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติเชิงอนุมานใช้ในการวิเคราะห์ เพื่อทดสอบการเปรียบเทียบระหว่างตัวแปรอิสระกับตัวแปรตาม โดยใช้สถิติการวิเคราะห์ พร้อมทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่โดยวิธี LSD ผลการศึกษา พบว่า ระดับการเรียนรู้นวัตกรรมการใช้งานเงินอิเล็กทรอนิกส์ (e-Mobile) ผ่านโทรศัพท์มือถือในการจ่ายค่าเทอมผ่านของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.116, S.D. = 0.6225) หากพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ทุกข้อมีระดับอยู่ในระดับมาก โดยข้อที่มีระดับมากที่สุดคือ ลักษณะนวัตกรรมด้านความได้เปรียบ ($\bar{X}$ = 4.198, S.D. = 0.6637) รองลงมาคือ การใช้งาน ($\bar{X}$ = 4.186, S.D. = 0.6983) การรับรู้ความง่ายในการใช้งาน ($\bar{X}$ = 4.044, S.D. = 0.7007) และลำดับสุดท้าย การรับรู้ความมีประโยชน์ ($\bar{X}$ = 4.038, S.D. = 0.7198) ตามลำดับ นวัตกรรมการใช้งานเงินอิเล็กทรอนิกส์ (e-Mobile) ผ่านโทรศัพท์มือถือในการจ่ายค่าเทอมผ่านของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ที่มีปัจจัยส่วนบุคคล ต่างกัน มีระดับระดับการเรียนรู้นวัตกรรมการใช้งานเงินอิเล็กทรอนิกส์โดยภาพรวมไม่แตกต่างกัน และเป็นรายด้านพบว่าทุกด้านไม่แตกต่างกัน

คำสำคัญ (Keywords) : นวัตกรรม; อิเล็กทรอนิกส์; โทรศัพท์มือถือ

Received: 2022-06-22 Revised: 2022-08-04 Accepted: 2022-08-05

¹ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา Faculty of Education, Suan Sunandha Rajabhat University. Corresponding Author e-mail: ganratchakan.le@ssru.ac.th

Abstract

The objective of this research is To study the level of learning innovations in the use of electronic money (e-Mobile) via mobile phones to pay tuition fees. and to compare the level of learning innovations in the use of electronic money (e-Mobile) via mobile phones for paying tuition fees through students of Suan Sunandha Rajabhat University classified by personal factors. This research is a quantitative research. The sample group used in this research is students who spend via mobile phones. The population sample size used in this research is 400 people. Explain the general information of the sample. by using the number, percentage, mean, and standard deviation. Inferential Statistics used for analysis To test the comparison between independent variables and dependent variables. using analytical statistics and testing the differences in pairs by LSD method. The results of the study found that the learning level of innovations in the use of electronic money (e-Mobile) via mobile phones for paying tuition fees through students of Suan Sunandha Rajabhat University was overall. at a high level ($\bar{x} = 4.116$, S.D. = 0.6225). If considering each item, it was found that all items were at a high level. The item with the highest level is Advantage innovation characteristics ($\bar{x} = 4.198$, S.D. = 0.6637), followed by usability ($\bar{x} = 4.186$, S.D. = 0.6983), perceived ease of use ($\bar{x} = 4.044$, S.D. = 0.7007.) and the last Perceived usefulness ($\bar{x} = 4.038$, S.D. = 0.7198), respectively. Innovations in the use of electronic money (e-Mobile) via mobile phones to pay tuition fees through students of Suan Sunandha Rajabhat University. with different personal factors, the overall level of learning innovation in electronic money usage is no different and in each aspect, it was found that every aspect was not different.

Keywords: Learning Innovations; The Use of Electronic Money; Mobile Phones.

บทนำ (Introduction)

เงินอิเล็กทรอนิกส์ เริ่มเข้ามามีบทบาทในการใช้ชีวิตประจำวันของคนไทยมากขึ้น ทั้งการใช้บัตรแทนเงินสดในการซื้อสินค้าในร้านสะดวกซื้อ การใช้บริการขนส่งมวลชน รวมถึงการซื้อสินค้าและบริการผ่านทางช่องทางออนไลน์บางประเภท ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมต่างๆ เริ่มนำเทคโนโลยีเงินอิเล็กทรอนิกส์หรือ e-Mobile เข้ามาเพื่อรองรับการซื้อสินค้าและการใช้บริการของลูกค้าให้มีความสะดวกสบาย และเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานของระบบการซื้อขายสินค้าให้รวดเร็วและแม่นยำมากขึ้น

เงินอิเล็กทรอนิกส์หรือ e-Mobile คือมูลค่าเงินที่บันทึกอยู่ในสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น ชิพการ์ดในบัตรเครดิตและโทรศัพท์มือถือ หรือเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้ใช้บริการได้ชำระเงินล่วงหน้าแก่ผู้ให้บริการ e-Mobile และสามารถใช้จ่ายค่าสินค้าบริการได้ตามร้านค้าที่รับชำระ โดย e-Mobile สามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ e-Mobile ที่มีชิพข้อมูลอยู่บนบัตร (Card-based) เช่น Rabbit

Card สำหรับชำระค่าโดยสารรถไฟฟ้าบีทีเอส และ Smart pause สำหรับชำระสินค้าในร้านสะดวกซื้อ เซเว่น อีเลฟเว่น ส่วน e-Mobile อีกประเภทหนึ่ง คือ e-Mobile ที่มีข้อมูลอยู่บนเครือข่าย (Network-based) เช่น Paypal AIS mPay และ True Money เป็นต้น

ปัจจุบันเทคโนโลยีมีบทบาทต่อการดำเนินชีวิตประจำวันและการดำเนินธุรกิจมากขึ้นบทบาทของเทคโนโลยีไม่ได้จำกัดอยู่ที่ระดับของธุรกิจเท่านั้นแต่ได้แผ่ขยายเข้ามามีบทบาทต่อการดำเนินชีวิตประจำวันของบุคคลทั่วไป ดังจะเห็นได้จากการเกิดของมือถือ ระบบปฏิบัติการ Android หรือ iOS ต่างๆ ที่มีการเชื่อมต่อจากเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อการติดต่อสื่อสารที่เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว มีประสิทธิภาพ ด้วยเหตุผลดังต่อไปนี้ 1) โทรศัพท์มือถือประเภท Smartphone มีการพัฒนาให้รองรับการให้บริการ Mobile Internet เพิ่มมากขึ้น 2) แนวโน้มราคาของอุปกรณ์ที่รองรับการใช้งานอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงที่ปรับตัวลดลง และหลากหลายมากยิ่งขึ้น 3) Widget/Gadget รูปแบบใหม่ๆ ที่ทยอยออกมาสร้างกระแสความตื่นตัวในการใช้งาน Application ใหม่ๆ กระตุ้นให้เกิดความต้องการใช้งานอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง 4) ความนิยมในการใช้งาน Social Network เช่น Facebook Twitter หรือ LINE Application ที่มีคุณภาพและมีประสิทธิภาพให้ประสบการณ์การใช้งานแบบ Real-Time และเทคโนโลยี Visualization เช่น เล่นเกมออนไลน์ 3D หรือ Social Network Game จำเป็นต้องใช้งานบนอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงโดยไม่ต้องเสียค่าโทรศัพท์แบบเดิมๆ และสามารถสื่อสารรายกลุ่มหรือรายตัวได้อย่างสะดวกรวดเร็ว

นอกจากนี้ ความสะดวกสบายในการทำธุรกรรมต่างๆ ผ่านมือถือและเครื่องมือต่างๆ ผ่านทางอินเทอร์เน็ตได้รับความนิยมและเชื่อถือจากผู้ใช้งานมากขึ้นเรื่อยๆ ซึ่งดูได้จากการเพิ่มขึ้นของจำนวนธุรกรรมทางการเงินที่ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตหรือมือถือโดยตรงมีอยู่เป็นจำนวนมาก และเพิ่มขึ้นอย่างไม่หยุดยั้ง ไม่ว่าจะเป็นรับชำระค่าสินค้า หรือบริการ โดยโอนเงินเข้าบัญชีธนาคารหลังจากตกลงซื้อสินค้าหรือบริการการตัดค่าใช้จ่ายโดยตรงจากบัญชีบัตรเครดิต บัตรเครดิต แม้แต่การนำเงินเข้ากระเป๋าสตางค์อิเล็กทรอนิกส์ก่อนที่จะทำการหักชำระค่าสินค้าหรือบริการต่อไป ซึ่งธุรกรรมที่เกิดขึ้นดังกล่าวล้วนแล้วแต่เกี่ยวข้องกับบริการของธนาคารพาณิชย์

การเรียนรู้วัฒนธรรมการใช้งานเงินอิเล็กทรอนิกส์ (e-Mobile) ผ่านโทรศัพท์มือถือในการจ่ายค่าเทอม นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาจึงมีความจำเป็นต้องเรียนรู้ในการใช้งานดังกล่าว เพื่อเพิ่มทักษะทางด้านเทคโนโลยี สามารถนำไปใช้งานได้ถูกต้องและมีประสิทธิภาพ โดยนักศึกษาสามารถทำธุรกรรมงานธุรการผ่านเทคโนโลยีให้สะดวกรวดเร็ว ประหยัดเวลาดังกล่าวในยุคดิจิทัล ซึ่งเป็นนวัตกรรมใหม่ในการให้บริการแก่นักศึกษาของมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา (กองการเงิน มรภ.สวนสุนันทา, 2562)

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาวิจัยเรื่อง “การเรียนรู้วัฒนธรรมการใช้งานเงินอิเล็กทรอนิกส์ (e-Mobile) ผ่านโทรศัพท์มือถือในการจ่ายค่าเทอมของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา” เพื่อนำไปพัฒนาการเรียนรู้และปัญหา อุปสรรค เพื่อการพัฒนาในการใช้การใช้งานเงิน

อิเล็กทรอนิกส์ (e-Mobile) ผ่านโทรศัพท์มือถือในการจ่ายค่าเทอมของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย (Research Objective)

1. เพื่อศึกษาการเรียนรู้วัตรกรรมการใช้งานเงินอิเล็กทรอนิกส์ (e-Mobile) ผ่านโทรศัพท์มือถือในการจ่ายค่าเทอมของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
2. เพื่อเปรียบเทียบการเรียนรู้วัตรกรรมการใช้งานเงินอิเล็กทรอนิกส์ (e-Mobile) ผ่านโทรศัพท์มือถือในการจ่ายค่าเทอมของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาจำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล

วิธีดำเนินการวิจัย (Research Methods)

ขอบเขตของการวิจัย

1. ด้านประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา มีจำนวน 30,549 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาที่มีการใช้จ่ายผ่านโทรศัพท์มือถือโดยขนาดตัวอย่างประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้มีจำนวน 400 คน (อ้างอิงจากมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา เว็บไซต์ : <https://ssru.ac.th/about/restu>)
2. ด้านเนื้อหาศึกษาแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับงานเงินอิเล็กทรอนิกส์ (e-Mobile) วัตรกรรมการใช้กระเป๋าเงินอิเล็กทรอนิกส์ ทฤษฎีความเชื่อมั่นกับเทคโนโลยี แนวคิดความมั่นคงปลอดภัย เนื้อหาและองค์ประกอบของการชำระสินค้าผ่านระบบมือถือ ปัจจัยสู่ความสำเร็จของการชำระสินค้าบนมือถือ บริบทมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

3.1 ตัวแปรอิสระ (Independent variables) ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา รายได้ ส่วนตัวเฉลี่ยต่อเดือน ขณะที่นักศึกษา กำลังศึกษาอยู่ในปัจจุบัน

3.2 ตัวแปรตาม (Dependent variables) ได้แก่ ลักษณะวัตรกรรมด้านความได้เปรียบโดยเปรียบเทียบ ลักษณะวัตรกรรมด้านความเข้ากันได้กับผู้ใช้ การรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived usefulness) เงื่อนไขการอำนวยความสะดวก (Facilitating condition) และ การใช้งาน (Usability)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาประมวลผลและวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยใช้วิธีทางสถิติที่นำมาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้ 1.วิเคราะห์ข้อมูลสถิติเชิงพรรณนา (Description Statistics) อธิบายข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้ค่าจำนวน (Frequency) และร้อยละ (Percentage) ส่วนการวิเคราะห์ระดับการเรียนรู้วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการวิจัยด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป โดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) 2. สถิติเชิงอนุมาน ใช้ในการวิเคราะห์ เพื่อทดสอบการเปรียบเทียบระหว่างตัวแปร

อิสระกับตัวแปรตาม โดยใช้สถิติการวิเคราะห์ T-test F-test (One Way Anova) พร้อมทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่โดยวิธี LSD (Least Significant difference)

ขั้นตอนการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ใช้แบบสอบถาม เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยสร้างขึ้นจากแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้งานเงินอิเล็กทรอนิกส์ (e-Mobile) นวัตกรรมการใช้กระเป๋าเงินอิเล็กทรอนิกส์ ทฤษฎีความเชื่อมั่นกับเทคโนโลยี แนวคิดความมั่นคงปลอดภัย เนื้อหาและองค์ประกอบของการชำระสินค้าผ่านระบบมือถือ ปัจจัยสู่ความสำเร็จของการชำระสินค้าบนมือถือ บริบทมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามกรอบแนวคิดในการวิจัย เป็นตัวแบบในการทำแบบสอบถาม ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถาม ได้ดำเนินการดังนี้ 3.1 ทำการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง โดยศึกษารวบรวมข้อมูลจากงานวิจัยผลการศึกษา เอกสารที่เกี่ยวกับทฤษฎี แนวคิด รวมทั้งแบบสอบถามต่าง ๆ ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการวิจัย กำหนดขอบเขตและเนื้อหาของแบบสอบถาม จากการสรุปข้อมูลที่ได้มาจากการทบทวนวรรณกรรม เพื่อให้ครอบคลุมเนื้อหา สอดคล้องกับแนวคิดและวัตถุประสงค์ที่ต้องการวิจัย กำหนดเนื้อหาแบบสอบถาม โดยแบ่งเป็น 2 ส่วน ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วย เพศ อายุ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน ขณะที่นักศึกษา กำลังศึกษาอยู่ มีการกำหนดระดับคะแนนการวัดระดับการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่าง โดยให้เกณฑ์คะแนนเป็น 5 ระดับ ลักษณะของข้อคำถามที่สร้างขึ้นเป็นคำถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ของลิเคิร์ต (Likert, 1976) โดยให้ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกตอบตามความพึงพอใจ สร้างแบบสอบถามฉบับร่างนำเสนอผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเครื่องมือ เพื่อขอคำแนะนำปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้อง ทำการปรับปรุงข้อบกพร่องต่าง ๆ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเครื่องมือตรวจทานเพื่อความสมบูรณ์และถูกต้องมากยิ่งขึ้น และนำแบบสอบถามฉบับจริงใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อวิเคราะห์ต่อไป

ผลการวิจัย (Research Results)

จากตารางที่ 1 ผลการศึกษา พบว่า การเรียนรู้นวัตกรรมการใช้งานเงินอิเล็กทรอนิกส์ (e-Mobile) ผ่านโทรศัพท์มือถือในการจ่ายค่าเทอมของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.116$, S.D. = 0.6225) หากพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ทุกข้อ มีระดับอยู่ในระดับมาก โดยข้อที่มีระดับมากที่สุดคือ ลักษณะนวัตกรรมด้านความได้เปรียบ ($\bar{X}=4.198$, S.D. =0.6637) รองลงมาคือ การใช้งาน ($\bar{X}= 4.186$, S.D. =0.6983) การรับรู้ความง่ายในการใช้งาน ($\bar{X}=4.044$, S.D. =0.7007) และลำดับสุดท้าย การรับรู้ความมีประโยชน์ ($\bar{X}=4.038$, S.D. =0.7198) ตามลำดับ

ตารางที่ 1 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการเรียนรู้นวัตกรรมการใช้งานเงินอิเล็กทรอนิกส์ (e-Mobile) ผ่านโทรศัพท์มือถือในการจ่ายค่าเทอมของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา โดยภาพรวม

การเรียนรู้วัฒนธรรมการใช้งานเงินอิเล็กทรอนิกส์ ลักษณะนวัตกรรมด้านความได้เปรียบโดยเปรียบเทียบ และลักษณะนวัตกรรมด้านความเข้ากันได้กับผู้ใช้	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล (ระดับ)	ลำดับ ที่
ลักษณะนวัตกรรมด้านความได้เปรียบ	4.1983	.66371	มาก	1
การรับรู้ความมีประโยชน์	4.0387	.71988	มาก	4
การรับรู้ความง่ายในการใช้งาน	4.0444	.70070	มาก	3
การใช้งาน	4.1825	.69831	มาก	2
รวม	4.1160	.62257	มาก	

อภิปรายผลการวิจัย (Research Discussion)

ผลการศึกษาเรื่อง “การเรียนรู้วัฒนธรรมการใช้งานเงินอิเล็กทรอนิกส์ (e-Mobile) ผ่านโทรศัพท์มือถือในการจ่ายค่าเทอมของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา” มีผลการวิจัยที่เป็นประเด็นน่าสนใจนำมาอภิปราย งานวิจัยของวิไลลักษณ์ รัตนเพียรธัมมะ และปิยะนันท์ พรังน้อย (2559) อธิบายว่าจากความท้าทายด้านการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ที่จะต้องพัฒนาทักษะใหม่ให้เกิดขึ้นจึงเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาทักษะแห่งอนาคตใหม่สำหรับประเทศไทยเพื่อให้สอดคล้องกับกระแสโลกที่ต้องการคนยุคใหม่ให้มีทักษะที่เหมาะสม ประเด็นสำคัญคือปรัชญาการศึกษาไทยต้องเปลี่ยนไปจากเดิม คือ ต้องมีการปรับเปลี่ยนอัตลักษณ์ (Identity) คนไทยจากเดิมเป็นเพียงพลเมืองไทย (Thai-Thai) สู่ความเป็นคนไทยที่เป็นส่วนหนึ่งของพลเมืองโลก (Global Thai) ซึ่งหมายถึงความจำเป็นที่จะต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพลวัตการเปลี่ยนแปลงในประชาคมโลก เครือข่ายของประชาคมโลกสอง มีการปรับเปลี่ยนจุดเน้น (Reorientation) จากการเน้นการสร้างคนเพื่อป้อนการเติบโตทางเศรษฐกิจ (People for Growth) เพื่อตอบโจทย์สังคมอุตสาหกรรมเพียงอย่างเดียวไปสู่การเน้นการสร้างการเติบโตเพื่อรองรับการสร้างและปลดปล่อยศักยภาพของผู้คนในสังคม (Growth for People) เพื่อตอบโจทย์สังคมองค์ความรู้ และวิริยะ โกษิต (2560) ได้วิจัยเรื่องการศึกษาการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษาของโรงเรียนวัดป่าประดู่จังหวัดระยอง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 18 ผลการวิจัย พบว่า การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษาของโรงเรียนวัดป่าประดู่ โดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับมากโดยเรียงค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย 3 อันดับ ได้แก่ ด้านครูผู้สอนและบุคลากรทางการศึกษาด้านการเข้าถึงความรู้ด้านกระบวนการเรียนรู้ ตามลำดับ เปรียบเทียบการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษาของโรงเรียนวัดป่าประดู่จังหวัดระยอง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่

การศึกษามัธยมศึกษา เขต 18 จำแนกตามเพศและประสบการณ์ในการทำงาน โดยรวมและรายด้านแตกต่างกัน อย่างไม่มีนัยสำคัญ ทางสถิติ จากการศึกษาวิเคราะห์และสรุปผลการวิจัยข้างต้น นวัตกรรมการใช้งานเงินอิเล็กทรอนิกส์ (e-Mobile) ผ่านโทรศัพท์มือถือในการจ่ายค่าเทอมผ่านของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา เพื่อนำผลการวิจัยที่ได้ในครั้งนี้ ไปใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการปรับปรุง แก้ไข และนวัตกรรมการใช้งานเงินอิเล็กทรอนิกส์ (e-Mobile) ผ่านโทรศัพท์มือถือในการจ่ายค่าเทอมผ่านของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ให้มีความสอดคล้องกับความต้องการของมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา และเกิดประสิทธิภาพสูงสุดในการใช้งาน ผู้วิจัยจึงขอเสนอข้อเสนอแนะในการศึกษา ดังนี้ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ควรมีการศึกษาถึงการรับรู้คุณภาพการใช้งานของการใช้งานเงินอิเล็กทรอนิกส์ (e-Mobile) ผ่านโทรศัพท์มือถือในการจ่ายค่าเทอม เพื่อช่วยให้พัฒนาระบบให้เหมาะสมกับงาน และมีผลการปฏิบัติงานที่สูงขึ้น 2 ควรมั่นตรวจสอบปัจจัยที่มีผลต่อการใช้งานเงินอิเล็กทรอนิกส์ (e-Mobile) ผ่านโทรศัพท์มือถือในการจ่ายค่าเทอมผ่านของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น 3. ควรมีการศึกษาความต้องการการเรียนรู้การใช้งานเงินอิเล็กทรอนิกส์ (e-Mobile) ผ่านโทรศัพท์มือถือในการจ่ายค่าเทอมและการเปรียบเทียบการให้บริการของการใช้งานเงินอิเล็กทรอนิกส์ (e-Mobile) ผ่านโทรศัพท์มือถือในการจ่ายค่าเทอมกับการใช้จ่ายแบบต่างๆ เป็นต้น

ข้อเสนอแนะการวิจัย (Research Suggestions)

จากการศึกษาวิเคราะห์และสรุปผลการวิจัยข้างต้น นวัตกรรมการใช้งานเงินอิเล็กทรอนิกส์ (e-Mobile) ผ่านโทรศัพท์มือถือในการจ่ายค่าเทอมผ่านของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา เพื่อนำผลการวิจัยที่ได้ในครั้งนี้ ไปใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการปรับปรุง แก้ไข และนวัตกรรมการใช้งานเงินอิเล็กทรอนิกส์ (e-Mobile) ผ่านโทรศัพท์มือถือในการจ่ายค่าเทอมผ่านของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ให้มีความสอดคล้องกับความต้องการของมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา และเกิดประสิทธิภาพสูงสุดในการใช้งาน ผู้วิจัยจึงขอเสนอข้อเสนอแนะในการศึกษา ดังนี้

1 มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ควรมีการศึกษาถึงคุณภาพการใช้งานของการใช้งานเงินอิเล็กทรอนิกส์ (e-Mobile) ผ่านโทรศัพท์มือถือในการจ่ายค่าเทอม เพื่อช่วยให้พัฒนาระบบให้เหมาะสมกับงาน และมีผลการปฏิบัติงานที่สูงขึ้น

2 ควรมั่นตรวจสอบปัจจัยที่มีผลต่อการใช้งานเงินอิเล็กทรอนิกส์ (e-Mobile) ผ่านโทรศัพท์มือถือในการจ่ายค่าเทอมผ่านของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาการให้บริการของการใช้งานเงินอิเล็กทรอนิกส์ (e-Mobile) ผ่านโทรศัพท์มือถือในการจ่ายค่าเทอม ที่อาจมีจะส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพในการทำงานของมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

2. ควรมีการศึกษาประสิทธิภาพของความต้องการของใช้งานเงินอิเล็กทรอนิกส์ (e-Mobile) ผ่านโทรศัพท์มือถือในการจ่ายค่าเทอม

3. ควรมีการศึกษากการเปรียบเทียบการให้บริการของการใช้งานเงินอิเล็กทรอนิกส์ (e-Mobile) ผ่านโทรศัพท์มือถือในการจ่ายค่าเทอมกับการใช้จ่ายแบบต่างๆ

เอกสารอ้างอิง (References)

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. (2562). สืบค้น 2 มีนาคม 2562, จาก

<https://ssru.ac.th/about/restu>

วิไลลักษณ์ รัตนเพียรธัมมะ และปิยะนันท์ พรังน้อย. (2559). *นวัตกรรมการศึกษาในการพัฒนา*

ทักษะ เพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21. สืบค้น 2 มีนาคม 2562, จาก

file:///C:/Users/Administrator/Downloads/mako,+Journal+manager,+Chap3+34-3.pdf.

วิริยะ โกษิต. (2560). *การศึกษาการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษาของ*

โรงเรียนวัดป่าประดู่จังหวัดระยอง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา

เขต 18. หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา: คณะศึกษาศาสตร์

มหาวิทยาลัยบูรพา

Likert, R., & Likert, J. G. (1976). *New ways of managing conflict*. McGraw-Hill.

Mowen, J. C., & Minor, M. (1998). *Consumer behavior* (5th ed). New Jersey: Prentice-Hall.

Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of innovations* (5th ed.). New York: Free.

Solomon, M. R. (1966). *Consumer behavior*. (3rd ed.). New Jersey: Printice-Hall