

## ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้งาน Application Microsoft Teams

กรณีศึกษานักศึกษามหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

Factors affecting the decision to use the Microsoft Teams Application Case study of students of the University of the Thai Chamber of Commerce

ธีระวัฒน์ มุ่งเกิด<sup>1\*</sup> และ ชนะกัญจน์ ศรีรัตนบัลล์<sup>2</sup>

Thirawat Mungkerd<sup>1\*</sup> and Chanakan Sriratanabul<sup>2</sup>

Received: August 30, 2024

Revised: September 18, 2024

Accepted: October 2, 2024

### บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาการยอมรับเทคโนโลยีการใช้งาน Application Microsoft Teams กรณีศึกษานักศึกษามหาวิทยาลัยหอการค้าไทย 2) เพื่อศึกษาการตัดสินใจใช้งาน Application Microsoft Teams กรณีศึกษานักศึกษามหาวิทยาลัยหอการค้าไทย และ 3) เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้งาน Application Microsoft Teams กรณีศึกษา มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย เป็นการวิจัยรูปแบบเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยใช้แบบสอบถามอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Questionnaires) ผ่าน Google Form ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากบุคลากรและนักศึกษาของมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ที่เคยใช้ Application Microsoft Teams อย่างน้อย 1 ครั้งภายใน 12 เดือนที่ผ่านมา จำนวน 391 คน โดยใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) ผลการวิจัยพบว่า 1) ลักษณะการยอมรับการใช้งาน Application Microsoft Teams กรณีศึกษานักศึกษามหาวิทยาลัยหอการค้าไทย โดยรวมอยู่ในระดับมาก 2) การตัดสินใจใช้งาน Application Microsoft Teams กรณีศึกษานักศึกษามหาวิทยาลัยหอการค้าไทย คือ การตระหนักถึงปัญหาหรือความต้องการ (Problem or Need Recognition) ผู้ใช้มีความตั้งใจใช้งาน Microsoft Teams และ 3) ปัจจัยการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived Ease of Use) การรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived Usefulness) และการใช้งานจริง (Actual System Use) ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้งาน Application Microsoft Teams ในมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย โดยที่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**คำสำคัญ :** การตัดสินใจใช้งาน Application Application Microsoft Teams การยอมรับเทคโนโลยี

### Abstract

The purposes of this research are 1) To study the characteristics of the adoption of the technology to use the Application Microsoft Teams, a case study of the University of the Thai Chamber of Commerce, 2) To study the decision factors to use the Application Microsoft Teams, a case study of the University of the Thai Chamber of Commerce, And 3) To study the factors affecting Deciding to use the Microsoft Teams application, a case study of the University of the Thai Chamber of Commerce. It is a quantitative form of research. using electronic questionnaires through Google Form to collect data from personnel and students of the University of the Thai Chamber of Commerce who have used the Microsoft Teams application at least 1 time within the past 12 months, totaling 391 people. Using statistics. Data analysis includes frequency, percentage, mean, standard deviation. And multiple regression analysis. The results of the research found that 1) Characteristics of the decision to use the Application Microsoft Teams, a case study of the University of the Thai Chamber of Commerce Overall it is at a high level. 2) The decision factor for using the Microsoft Teams application, a case study of the

<sup>1</sup>นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรการจัดการนวัตกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยี บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

<sup>1</sup>M.S Digital Innovation and Technology Management The University of the Thai Chamber of Commerce

<sup>2</sup>คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

<sup>2</sup>School of science & Technology The University of the Thai Chamber of Commerce

\*Corresponding Author. E-mail: Thirawat.mu@gmail.com

University of the Thai Chamber of Commerce, is awareness of problems or needs (Problem or Need Recognition). Users have the intention to use Microsoft Teams. And 3) the factor of perception of ease of use. Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, and Actual System Use affect the decision to use the Microsoft Teams application in the University of the Thai Chamber of Commerce. With statistical significance at the 0.05 level.

**Keywords:** Application use decision, Microsoft Teams Application, technology acceptance

## บทนำ (Introduction)

การแพร่ระบาดอย่างรวดเร็วของไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ 2019 (COVID-19) ตั้งแต่เดือนมีนาคม 2563 ส่งผลให้รัฐบาลไทยประกาศสถานการณ์ฉุกเฉิน ซึ่งส่งผลกระทบต่อทุกภาคส่วน รวมถึงด้านการศึกษา ในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน โรงเรียนประถมศึกษาและมัธยมศึกษาได้รับผลกระทบไม่มากนัก เนื่องจากเป็นช่วงปิดภาคเรียน แต่ในระดับอุดมศึกษาหลายสถาบันจำเป็นต้องยุติการเรียนการสอนและกิจกรรมต่าง ๆ ลง ส่งผลให้เกิดการปรับตัวในการทำงานและการเรียนการสอนในวิถีใหม่อย่างต่อเนื่อง สำหรับการศึกษาในประเทศไทยได้มีการนำการเรียนการสอนออนไลน์มาใช้กันอย่างแพร่หลาย โดยพัฒนาจากแอปพลิเคชันการประชุมออนไลน์ในแพลตฟอร์มต่าง ๆ เช่น Google Meet, Zoom, Skype, Slack และ Microsoft Teams เป็นต้น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง Application Microsoft Teams ซึ่งเป็นแอปพลิเคชันการประชุมออนไลน์ที่ได้รับความนิยม เนื่องจากมีคุณสมบัติที่หลากหลายและตอบโจทย์การใช้งานด้านการศึกษา (สุพรรณิ บุญหนัก และจักรกฤษณ์ โปตาพล, 2564)

ภายหลังการแพร่ระบาดทำให้มีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมกระดำเนินชีวิตและการทำงานแบบ New Normal ส่งผลให้องค์กรต่าง ๆ จำเป็นต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบการทำงานจากออฟฟิศเป็นการทำงานจากที่บ้าน (Work from Home) มากขึ้น ด้วยเหตุนี้ เครื่องมือสื่อสารและเทคโนโลยีต่าง ๆ ที่ช่วยสนับสนุนการทำงานจากที่บ้านจึงมีความสำคัญมากขึ้นเช่นกัน (ธัญชทิพย์ หวานทอง และคณะ, 2566)

สถานการณ์การแพร่ระบาดมีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้น มหาวิทยาลัยหอการค้าไทยได้มีมาตรการป้องกันการแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ 2019 (COVID-19) โดยคำนึงถึงสุขภาพ ความปลอดภัยของนักศึกษาและบุคลากรเป็นสำคัญ คณะกรรมการมหาวิทยาลัยจึงมีมติให้ มหาวิทยาลัยหอการค้าฯ งดการเรียนการสอนในห้องเรียนและทำการเรียนการสอนผ่านระบบออนไลน์เต็มรูปแบบตั้งแต่วันที่ 1 มีนาคม 2563 (ประกาศมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ที่ 59/2563 และที่ 71/2565) และได้สนับสนุนและส่งเสริมให้มีการใช้ Application Microsoft Teams ในการเรียนออนไลน์ ดังนั้นมหาวิทยาลัยหอการค้าไทยจึงมีการใช้ Application Microsoft Teams ในการเรียนออนไลน์ มากกว่าการใช้แอปพลิเคชันการสอนออนไลน์อื่นๆ แต่นักศึกษาและอาจารย์อาจจะใช้แอปพลิเคชันในการสอนออนไลน์อื่นๆ ได้

ปัญหาในการใช้ Application Microsoft Teams คือการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตที่ไม่เสถียร ซึ่งอาจทำให้การเข้าร่วมประชุมออนไลน์หรือใช้งานฟังก์ชันต่าง ๆ มีความล่าช้าหรือการตัดขาด ส่งผลกระทบต่อการทำงานร่วมกัน และอาจทำให้การประชุมไม่ราบรื่น ส่งผลให้ผู้เข้าร่วมประชุมพลาดข้อมูลสำคัญหรือไม่สามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกปัญหาคือความซับซ้อนในการใช้งาน สำหรับผู้ใช้ที่ไม่คุ้นเคยกับเทคโนโลยี การใช้งานฟังก์ชันต่าง ๆ ของ Teams อาจเป็นเรื่องท้าทาย เช่น การตั้งค่าการประชุม การแชร์ไฟล์ หรือการจัดการช่องทางการสนทนา ซึ่งอาจทำให้เกิดความสับสนและยุ่งยากในการเรียนรู้ ปัญหาต่อมาคือการบริหารจัดการสิทธิ์การเข้าถึงและความปลอดภัย การตั้งค่าสิทธิ์การเข้าถึงที่ไม่ถูกต้องอาจทำให้ข้อมูลภายในองค์กรถูกเปิดเผยและก่อให้เกิดความเสี่ยงต่อความปลอดภัย นอกจากนี้การรวมการใช้งานกับแอปพลิเคชันอื่น ๆ เช่น SharePoint, OneDrive หรือ Outlook อาจมีปัญหาในการซิงค์ข้อมูลหรือการใช้งานฟีเจอร์ต่าง ๆ ไม่เต็มประสิทธิภาพ (ทรงภพ ขุนมธูรส และคณะ, 2565)

การตัดสินใจใช้ Application Microsoft Teams ในมหาวิทยาลัยหอการค้าไทยมีความสำคัญเนื่องจากสามารถตอบสนองต่อความต้องการที่หลากหลายและเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอนได้ดี โดยพิจารณาจากปัจจัยต่าง ๆ เช่น ความสะดวกในการใช้งาน, การสนับสนุนการทำงานร่วมกัน, ความปลอดภัย, การสนับสนุนรูปแบบการเรียนการสอนที่หลากหลาย และการฝึกอบรมและสนับสนุนที่มีอยู่ การเลือกใช้ Application Microsoft Teams จึงเป็นทางเลือกที่เหมาะสมสำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

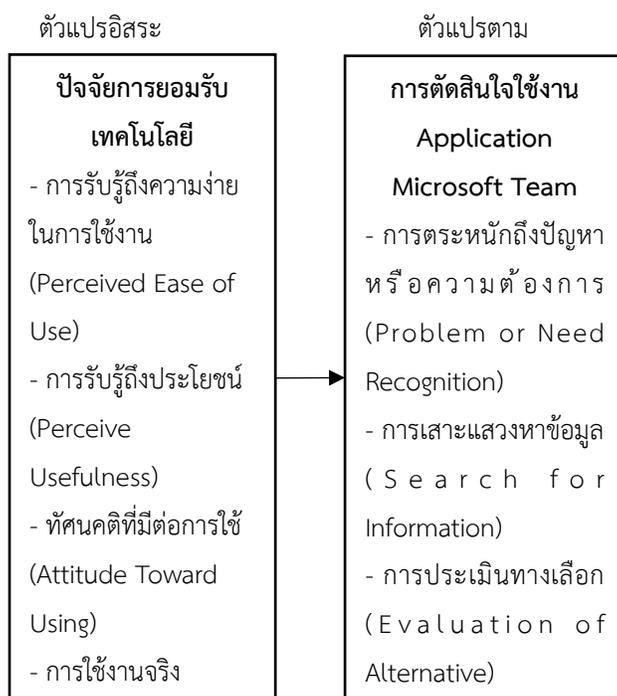
ออนไลน์ในมหาวิทยาลัยหอการค้าไทยและสถาบันการศึกษาอื่น ๆ (วิณัฐ สุกุลหอม และคณะ, 2565) การนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้เพื่อเพิ่มมูลค่าให้กับสารสนเทศทำให้สารสนเทศมีประโยชน์และใช้งานได้อย่างกว้างขวาง โดยถูกพัฒนาออกแบบการให้บริการสารสนเทศบนอุปกรณ์สื่อสารพกพา ซึ่งได้รับการสนับสนุนจากเทคโนโลยีสื่อสารไร้สายความเร็วสูง ทำให้ผู้ใช้สามารถสื่อสารได้ทุกที่ทุกเวลา และมีโอกาสในการใช้บริการมากยิ่งขึ้น เมื่อคุณภาพการให้บริการมีประสิทธิภาพ ผู้ใช้บริการจะมีความพึงพอใจและมีแนวโน้มในการใช้บริการซ้ำในอนาคต (พิชชา เขาวนัญญกุล, 2565)

จากข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยสนใจที่จะทำการศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้งาน Application Microsoft Teams กรณีศึกษา มหาวิทยาลัยหอการค้า เพื่อทราบปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้งาน Application Microsoft Teams ของบุคลากร และนักศึกษาในมหาวิทยาลัยหอการค้า การศึกษานี้จะช่วยให้ทราบถึงปัจจัยทั้งภายในและภายนอกที่ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้งาน ซึ่งสามารถนำข้อมูลไปใช้ในการปรับปรุงการใช้งาน Application Microsoft Teams ให้มีความเหมาะสม

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาการยอมรับเทคโนโลยีของนักศึกษามหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
2. เพื่อศึกษาการตัดสินใจใช้งาน Application Microsoft Teams กรณีศึกษานักศึกษามหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
3. เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้งาน Application Microsoft Teams กรณีศึกษา มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

### กรอบแนวคิดการวิจัย



### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ทราบถึงลักษณะการตัดสินใจใช้งาน Application Microsoft Teams
2. ได้ทราบถึงปัจจัยการตัดสินใจใช้งาน Application Microsoft Teams
3. ได้ทราบถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้งาน Application Microsoft Teams

## แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

### แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภค

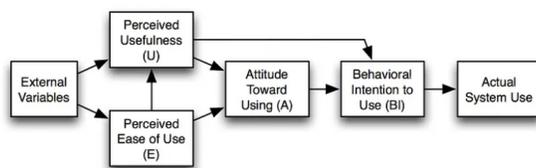
มณีรัตน์ อินพูล และสุมาลี รมานัญ (2563) กล่าวว่า การตัดสินใจ หมายถึง การดำเนินการหรือการกระทำที่มีการคิดอย่างละเอียดรอบคอบ ตามวัตถุประสงค์ในการต้องการที่จะซื้อซึ่งเป็นไปตามแนวคิดของ Schiffman & Kanuk อธิบายว่า การตัดสินใจเป็นกระบวนการในการเลือกซื้อสินค้าตั้งแต่สองทางเลือกขึ้นไป โดยผู้บริโภคจะพิจารณาในส่วนที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการตัดสินใจทั้งความรู้สึก และพฤติกรรม ซึ่งเป็นการตกลงเอาทางเลือกที่ดีที่สุด ตามกระบวนการเพื่อประกอบการตัดสินใจ

### แนวคิดเกี่ยวกับการตัดสินใจเป็นกระบวนการของการสรรหาโอกาสที่จะตัดสินใจหาทางเลือก

ภัทธิตยา ลือมอญ (2564) กล่าวว่า การตัดสินใจเป็นกระบวนการของการหาโอกาสที่จะตัดสินใจหาทางเลือกที่พอเป็นไปได้ และทางเลือกจากงานต่าง ๆ ที่มีอยู่ องค์ประกอบสำคัญของการตัดสินใจใช้บริการที่สามารถส่งผลต่อการใช้บริการของผู้บริโภคได้ มีดังนี้ 1) ความตั้งใจ (Attention) 2) ความสนใจ (Interest) 3) ความปรารถนา หรือความต้องการ (Desire) 4) การกระทำหรือการตัดสินใจใช้บริการ (Action)

### การยอมรับเทคโนโลยี (Technology Acceptance Model : TAM)

เป็นทฤษฎีที่อธิบายถึงปัจจัยที่มีผลต่อการยอมรับเทคโนโลยีของผู้ใช้ โดยกำหนดโดย Davis (1989) และพัฒนามาจากทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล (TRA) ของ Ajzen (1985) จุดประสงค์ของแบบจำลอง TAM คือการทำนายหรืออธิบายลักษณะการใช้เทคโนโลยีของผู้ใช้ (end-user) โดยแบบจำลองนี้ได้ประสบความสำเร็จในการนำมาใช้อธิบายการยอมรับเทคโนโลยีประเภทต่าง ๆ มากมาย เช่น เทคโนโลยีสารสนเทศ เทคโนโลยีการสื่อสาร เทคโนโลยีทางการแพทย์ เป็นต้น แบบจำลอง TAM ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางในฐานะเป็นต้นแบบสำหรับการทำนายความตั้งใจในการใช้เทคโนโลยี



ภาพที่ 1 แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี (Technology Acceptance Model : TAM)

ที่มา: Technology Acceptance Model (Davis et al., 1989)

จากภาพที่ 1 เป็นแบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยีสามารถอธิบายรายละเอียดได้ดังนี้

1. การรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived Ease of Use) หมายถึง ระดับความเชื่อ ของผู้ใช้ที่คาดหวังต่อเทคโนโลยีว่า จะต้องมีความง่ายในการทำ ความเข้าใจและใช้งาน โดยไม่ต้องใช้ความพยายามมากนักในการใช้โดยระดับความเชื่อในการใช้งานง่ายนี้ยังส่งผลกระทบต่อ การรับรู้ถึงประโยชน์ของเทคโนโลยีและส่งผลต่อทัศนคติในการใช้งานเทคโนโลยีอีกด้วย
2. การรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceive Usefulness) หมายถึง การรับรู้ ว่าเทคโนโลยีนั้น ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อตัวผู้ใช้งาน โดยการรับรู้ถึงประโยชน์นี้ส่งผลทางตรงต่อทัศนคติที่ผู้ใช้ เทคโนโลยีจะมีต่อตัวเทคโนโลยี และยังส่งผลทางตรงไปถึงพฤติกรรมที่มีแนวโน้มว่าจะใช้งาน เทคโนโลยีด้วย
3. ทัศนคติที่มีต่อการ ใช้ (Attitude Toward Using) หมายถึง ทัศนคติของผู้ใช้เทคโนโลยี ต่อตัวเทคโนโลยีเอง เป็นสิ่งที่มา จากผลของการรับรู้ถึงประโยชน์และการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้ เทคโนโลยี หากผู้ใช้งานรับรู้ ว่าเทคโนโลยีนั้นมีประโยชน์หรือใช้งานง่าย ผู้ใช้ก็จะเกิดทัศนคติที่ดีต่อเทคโนโลยีนั้น ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อ พฤติกรรมที่มีแนวโน้มว่าจะใช้งานเทคโนโลยี

4. ความตั้งใจใช้ (Intention to use) หมายถึง ความตั้งใจที่ผู้ใช้พยายามใช้งาน และความเป็นไปได้ที่จะยอมรับ และใช้งานต่อเนื่อง
5. การใช้งานจริง (Actual System Use) หมายถึงการที่ผู้ใช้ได้ทำการยอมรับและใช้งานเทคโนโลยีนั้นจริง

### วิธีการศึกษา (Methodology)

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลผ่านเครื่องมือแบบสอบถาม (Questionnaire) ร่วมกับการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสรุปผลการทำวิจัย เพื่อนำข้อมูลมาทำการวิเคราะห์ทางสถิติจากกลุ่มประชากรตัวอย่างที่ได้เก็บรวบรวมข้อมูลผ่านแบบสอบถาม

#### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมงานวิจัยในครั้งนี้ คือ แบบสอบถามอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Questionnaires) ผ่าน Google Form ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ ดังต่อไปนี้

1. ศึกษาค้นคว้าทฤษฎี แนวความคิด เอกสาร บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวแปรที่ต้องการศึกษา เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดขอบเขตงานวิจัย และการสร้างแบบสอบถาม
2. กำหนดขอบเขตของแบบสอบถาม ได้แก่ แบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยการศึกษาจากแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เครื่องมือแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 ข้อมูลด้านประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วย เพศ อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา และประวัติการใช้งาน Application Microsoft Team อย่างน้อย 1 ครั้งภายใน 12 เดือนที่ผ่านมา

ส่วนที่ 2 ปัจจัยการยอมรับเทคโนโลยี ลักษณะแบบสอบถามเป็น Rating Scale 5 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545)

ส่วนที่ 3 การตัดสินใจใช้งาน Application Microsoft Team มีลักษณะแบบสอบถามเป็น Rating Scale 5 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545)

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ผู้วิจัยเลือกศึกษาในครั้งนี้ คือ นักศึกษาของมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย จำนวน 16,585 คน (สำนักทะเบียนและวัดผล มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย, 2567)

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักศึกษาของมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย กำหนดขนาดตัวอย่างโดยใช้สูตรการคำนวณขนาดตัวอย่างของ Yamane (1973) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95 % ขนาดความคลาดเคลื่อนของการสุ่มตัวอย่างที่ระดับ 0.05 ได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างเท่ากับ 391 คน โดยวิธีการสุ่มตัวอย่างโดยไม่ใช้ความน่าจะเป็น (Nonprobability sampling) การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) เป็นวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างตามเกณฑ์หรือลักษณะเฉพาะที่ต้องการ ซึ่งในกรณีนี้ผู้วิจัยต้องการเลือกกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ที่เคยใช้ Application Microsoft Teams อย่างน้อย 1 ครั้งภายใน 12 เดือนที่ผ่านมา จึงเลือกวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงเพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่างที่ตรงกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

#### การเก็บรวบรวมข้อมูล

ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary data) ข้อมูลในส่วนนี้ ผู้ศึกษาได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่างโดยตรง ดังนี้

- 1) การเก็บรวบรวมข้อมูลโดยผู้วิจัยขอความร่วมมือกับนักศึกษาของมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย จำนวน 391 คน ในการดำเนินการตอบแบบสอบถามจำนวน 391 ชุด โดยการสร้างแบบสอบถาม (E-Questionnaire) มีทั้งคำถามแบบปลายปิด (Close ended Questions) คือ

ส่วนที่ 1 ข้อมูลด้านประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 ปัจจัยการยอมรับเทคโนโลยี

ส่วนที่ 3 การตัดสินใจใช้งาน Application Microsoft Teams

2) ตรวจสอบแบบสอบถามที่ได้รับกลับคืนมา โดยตรวจสอบความถูกต้องครบถ้วนของข้อมูล แล้วนำมากำหนดรหัสคำตอบ เพื่อทำการวิเคราะห์ประมวลผลต่อไป

ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary data) โดยการหาข้อมูลด้วยการค้นคว้าจากเอกสารและบทความที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ได้ข้อมูลพื้นฐานในการศึกษาเก็บข้อมูลที่ใช้เป็นแนวทางในการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

**การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล**

การวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ซึ่งประกอบด้วย ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) ข้อมูลด้านประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งคือ เพศ อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา โดยตัวแปรเหล่านี้ใช้มาตรวัดแบบนามบัญญัติ ซึ่งไม่สามารถวัดเป็นมูลค่าได้จึงใช้ค่าความถี่ และค่าร้อยละ

2) ปัจจัยการยอมรับเทคโนโลยี เป็นข้อมูลที่ใช้มาตรวัดอันตรภาค จึงใช้สถิติหาค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

3) การตัดสินใจใช้งาน Application Microsoft Team เป็นข้อมูลที่ใช้มาตรวัดอันตรภาค จึงใช้สถิติหาค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) ผู้วิจัยเลือกใช้สถิติเชิงอนุมานในการอธิบายผลการศึกษาศำหรับเรื่องต่อไปนี ผู้วิจัยใช้สถิติเชิงอนุมานสำหรับการวิเคราะห์ การส่งผลกระทบต่อกันระหว่างตัวแปรต้นกับตัวแปรตามสถิติที่ผู้วิจัยเลือกใช้ คือ การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis)

### ผลการศึกษา (Results)

การวิเคราะห์ด้านประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 391 คน จำแนกตามเพศ อายุ ระดับการศึกษา และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน

เพศ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 193 คน คิดเป็นร้อยละ 49.4 เพศชาย จำนวน 128 คน คิดเป็นร้อยละ 32.7 และ ไม่ต้องการระบุ จำนวน 70 คน คิดเป็นร้อยละ 17.9

อายุ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีอายุ 21-30 ปี จำนวน 225 คน คิดเป็นร้อยละ 57.5 รองลงมาคือมีอายุ ต่ำกว่า 20 ปี จำนวน 111 คน คิดเป็นร้อยละ 28.4 และมีอายุ 31-40 ปี จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 11.5

ระดับการศึกษา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาปริญญาตรี จำนวน 319 คน คิดเป็นร้อยละ 81.6 และมีระดับการศึกษาปริญญาโท จำนวน 72 คน คิดเป็นร้อยละ 18.4

ตารางที่ 1 แสดงค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานข้อมูลเกี่ยวกับแบบสอบถามการยอมรับเทคโนโลยี : ภาพรวม

แบบสอบถามการยอมรับเทคโนโลยี : ภาพรวม	ระดับความคิดเห็น		
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ปัจจัยการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived Ease of Use)	3.92	0.81	มาก
ปัจจัยการรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceive Usefulness)	3.96	0.78	มาก
ปัจจัยทัศนคติที่มีต่อการใช้ (Attitude Toward Using)	4.02	0.77	มาก
ปัจจัยการใช้งานจริง (Actual System Use)	3.96	0.82	มาก
<b>รวม</b>	<b>3.97</b>	<b>0.80</b>	<b>มาก</b>

จากตารางที่ 1 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นเกี่ยวกับแบบสอบถามการยอมรับเทคโนโลยี : ภาพรวม โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.97 เมื่อจำแนกเป็นรายด้านแล้ว พบว่า ปัจจัยทัศนคติที่มีต่อการใช้ (Attitude Toward Using) อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.02 รองลงมาคือ ปัจจัยการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived Ease of Use) อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.92 ปัจจัยการรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceive Usefulness) และปัจจัยการใช้งานจริง (Actual System Use) อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.96 ตามลำดับ

ตารางที่ 2 แสดงค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานการตัดสินใจใช้งาน Application Microsoft Teams : ภาพรวม

การตัดสินใจใช้งาน Application Microsoft Teams : ภาพรวม	ระดับความคิดเห็น		
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ปัจจัยการตระหนักถึงปัญหาหรือความต้องการ (Problem or Need Recognition) ก่อนการตัดสินใจใช้ Application Microsoft Teams	4.01	0.80	มาก
ปัจจัยการเสาะแสวงหาข้อมูล (Search for Information) ก่อนการตัดสินใจใช้ Application Microsoft Teams	3.89	0.87	มาก
ปัจจัยการประเมินทางเลือก (Evaluation of Alternative)	3.99	0.81	มาก
ปัจจัยการตัดสินใจใช้ (Purchase Decision) Application Microsoft Teams	3.96	0.81	มาก
ปัจจัยพฤติกรรมหลังการใช้ (Post Purchase Behavior) Application Microsoft Teams	3.93	0.86	มาก
<b>รวม</b>	<b>3.96</b>	<b>0.83</b>	<b>มาก</b>

จากตารางที่ 2 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นเกี่ยวกับการตัดสินใจใช้งาน Application Microsoft Teams : ภาพรวม โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.96 เมื่อจำแนกเป็นรายด้านแล้ว พบว่า ปัจจัยการตระหนักถึงปัญหาหรือความต้องการ (Problem or Need Recognition) ก่อนการตัดสินใจใช้ Application Microsoft Teams อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.01 รองลงมาคือ ปัจจัยการประเมินทางเลือก (Evaluation of Alternative) อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.99 ปัจจัยการตัดสินใจใช้ (Purchase Decision) Application Microsoft Teams อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.96 ปัจจัยพฤติกรรมหลังการใช้ (Post

Purchase Behavior) Application Microsoft Teams อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.93 และปัจจัยการเสาะแสวงหาข้อมูล (Search for Information) ก่อนการตัดสินใจใช้ Application Microsoft Teams อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.89 ตามลำดับ การทดสอบสมมติฐานใช้การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple regression) จากการวิเคราะห์ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์สหสัมพันธ์ (Correlation) ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

X1 = ปัจจัยการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived Ease of Use)

X2 = ปัจจัยการรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceive Usefulness)

X3 = ปัจจัยทัศนคติที่มีต่อการใช้ (Attitude Toward Using)

X4 = ปัจจัยการใช้งานจริง (Actual System Use)

Y = การตัดสินใจใช้งาน Application Microsoft Team กรณีศึกษานักศึกษามหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์สหสัมพันธ์ (Correlation)

ตัวแปร	X1	X2	X3	X4	Y
X1	1	0.373*	0.339*	0.366*	0.391*
X2		1	0.399*	0.420*	0.465*
X3			1	0.454	0.387
X4				1	0.549*
Y					1

จากตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์สหสัมพันธ์ (Correlation) พบว่า ตัวแปรอิสระนั้นไม่มีความสัมพันธ์กันเอง (Multicollinearity) จากค่าความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระ มีค่าน้อยกว่า 0.85 ซึ่งถ้าสัมพันธ์สหสัมพันธ์ มีค่ามากกว่า 0.85 (จุฬาลักษณ์ บารมี, 2551) สามารถวิเคราะห์การถดถอยเชิงพหุคูณได้

ตารางที่ 4 แสดงผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple regression) เพื่อทดสอบแบบสอบถามการยอมรับเทคโนโลยี

แบบสอบถามการยอมรับเทคโนโลยี	B	SE	t	Sig.
(Constant)	1.337	0.177	7.565	0.000*
ปัจจัยการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived Ease of Use) (X <sub>1</sub> )	0.122	0.037	3.283	0.001*
ปัจจัยการรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceive Usefulness) (X <sub>2</sub> )	0.191	0.039	4.852	0.000*
ปัจจัยทัศนคติที่มีต่อการใช้ (Attitude Toward Using) (X <sub>3</sub> )	0.069	0.039	1.761	0.079
ปัจจัยการใช้งานจริง (Actual System Use) (X <sub>4</sub> )	0.280	0.036	7.683	0.000*
R square = 0.393 F = 62.579 Sig = 0.000*				

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4 พบว่า มีหลายปัจจัยที่ผลต่อการตัดสินใจใช้งาน Application Microsoft Teams กรณีศึกษามหาวิทยาลัยหอการค้าไทย มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยแยกตามกลุ่มปัจจัยที่ได้จากการวิเคราะห์ดังนี้

ปัจจัยการรับรู้ถึงความง่ายส่งผลต่อการตัดสินใจใช้งาน Application Microsoft Teams กรณีศึกษานักศึกษามหาวิทยาลัยหอการค้าไทย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ปัจจัยการรับรู้ถึงประโยชน์ ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้งาน Application Microsoft Teams กรณีศึกษานักศึกษามหาวิทยาลัยหอการค้าไทย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ปัจจัยทัศนคติที่มีต่อการไม่ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้งาน Application Microsoft Teams กรณีศึกษานักศึกษามหาวิทยาลัยหอการค้าไทย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ปัจจัยการใช้งานจริงส่งผลต่อการตัดสินใจใช้งาน Application Microsoft Teams กรณีศึกษานักศึกษามหาวิทยาลัยหอการค้าไทย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

### อภิปรายผล (Discussion)

ลักษณะการยอมรับการใช้งาน Application Microsoft Teams กรณีศึกษานักศึกษามหาวิทยาลัยหอการค้าไทยจากการศึกษาพบว่า นักศึกษาของมหาวิทยาลัยหอการค้าไทยมีความพร้อมที่จะใช้เทคโนโลยีในการทำงานอย่างสูง ลักษณะการตัดสินใจในการยอมรับเทคโนโลยีสำคัญอย่างมาก ( $\bar{X}=3.97, S.D.=0.80$ ) ปัจจัยการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน ( $\bar{X}=3.92, S.D.=0.81$ ) นักศึกษาพบว่าการใช้งาน Application Microsoft Teams เพื่อการทำงานกลุ่มออนไลน์มีความสะดวกสบาย ไม่จำเป็นต้องประชุมพบหน้า และไม่ต้องอ่านคู่มือการใช้งาน เข้าใจการใช้งานได้อย่างรวดเร็ว ปัจจัยการรับรู้ถึงประโยชน์ ( $\bar{X}=3.96, S.D.=0.78$ ) การใช้งาน Application Microsoft Teams ช่วยประหยัดเวลาในการเดินทางไปยังมหาวิทยาลัย ช่วยให้ติดต่อกับเพื่อนได้อย่างสะดวก และช่วยประหยัดค่าใช้จ่ายในการเดินทาง ปัจจัยทัศนคติที่มีต่อการไม่ ( $\bar{X}=4.02, S.D.=0.77$ ) การใช้งาน Application Microsoft Teams รู้สึกว่าใช้งานง่าย และเชื่อมั่นในประสิทธิภาพของเครื่องมือนี้ในการทำงานและการเรียนการสอน ปัจจัยการใช้งานจริง ( $\bar{X}=3.96, S.D.=0.82$ ) การใช้งาน Application Microsoft Teams ทำให้การเรียนการสอนไม่จำเป็นต้องเกิดขึ้นในห้องเรียนเสมอไป และช่วยเพิ่มความสะดวกสบายในการเรียนการสอน ดังนั้น ผู้ใช้มีทัศนคติที่ดีต่อการใช้งาน Application Microsoft Teams และพบว่ามันเป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์ในการทำงานและการเรียนการสอนอย่างมาก อาจเป็นเพราะมหาวิทยาลัยหอการค้าไทยมีนโยบายสนับสนุนการใช้งานเทคโนโลยีในการเรียนการสอน ตัว Application Microsoft Teams ใช้งานง่ายและมีประโยชน์ต่อการทำงานและการเรียนการสอน

นักศึกษาที่ได้รับการสอนผ่าน Application Microsoft Teams ช่วยอำนวยความสะดวกในการสอนและส่งงาน นักศึกษาที่ต้องการให้ใช้โปรแกรมนี้ต่อไป แม้จะอยู่ในสถานการณ์ปกติ ผลการเรียนรู้ของนักศึกษาอยู่ในเกณฑ์ดีเยี่ยม แสดงให้เห็นว่านักศึกษาสามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ที่จำกัดได้ อย่างไรก็ตาม ผู้สอนก็ต้องปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ ติดตามความคืบหน้า ออกแบบการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับบริบท ซึ่งจะส่งเสริมประสิทธิภาพการเรียนรู้ให้ดียิ่งขึ้น สอดคล้องกับ ศิวธิดา ทรัพย์เหมือน (2563) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ผลของการใช้ Microsoft Teams ในการจัดการเรียนการสอนภาษาไทย ปีการศึกษา 2563 พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจที่ครูผู้สอนสามารถนำโปรแกรม Microsoft Teams มาใช้ในกระบวนการจัดการเรียนการสอนได้อย่างเกิดประโยชน์สูงสุด รองลงมา คือ โปรแกรม Microsoft Teams ช่วยอำนวยความสะดวกในการเรียนการสอนและการส่งงาน และ นักเรียนต้องการให้ครูใช้โปรแกรมนี้ในการจัดการเรียนการสอนต่อไป แม้ไม่อยู่ในสถานการณ์โรคและผลการเรียนพบว่าเฉลี่ยของนักเรียนอยู่ในระดับยอดเยี่ยม

ปัจจัยการตัดสินใจใช้งาน Application Microsoft Teams กรณีศึกษานักศึกษามหาวิทยาลัยหอการค้าไทย จากการศึกษาค้นคว้า การวิเคราะห์ปัจจัยในการตัดสินใจใช้งาน Application Microsoft Teams ของมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย พบว่ามีปัจจัยหลักที่มีผลต่อการตัดสินใจ ( $\bar{X}=3.96, S.D.=0.83$ ) ได้แก่ การตระหนักถึงปัญหาหรือความต้องการ

( $\bar{X}$ =4.01,S.D.=0.80) ผู้ใช้มีความตั้งใจใช้งาน Application Microsoft Teams เนื่องจากสามารถบันทึกวีดีโอในการเรียนย้อนหลังได้, ประหยัดค่าใช้จ่ายในการเดินทาง, และเพื่อเว้นระยะห่างในช่วงเวลาที่มีการแพร่ระบาดของโรค Covid-19 การเสาะแสวงหาข้อมูล ( $\bar{X}$ =3.89,S.D.=0.87) ผู้ใช้มีการสอบถามข้อมูลและค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับ Application Microsoft Teams จากบุคคลที่มีประสบการณ์ และมีการประเมินทางเลือก ( $\bar{X}$ =3.99,S.D.=0.81) ได้เปรียบเทียบกับข้อดีข้อเสียของ Application Microsoft Teams กับแอปพลิเคชันอื่น ๆ และมีความเชื่อถือต่อบริษัท Microsoft และพิจารณาประโยชน์ที่จะได้รับ การตัดสินใจใช้ ( $\bar{X}$ =3.96,S.D.=0.81) ผู้ใช้ตัดสินใจใช้ Application Microsoft Teams เนื่องจากมีการใช้งานสินค้าอื่นของบริษัท Microsoft อยู่แล้ว, ได้รับการสนับสนุนจากมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย, และมีหลายเวอร์ชันให้เลือกใช้งาน พฤติกรรมหลังการใช้ ( $\bar{X}$ =3.93,S.D.=0.86) ผู้ใช้มีนิสัยใช้งาน Application Microsoft Teams ในการเรียนออนไลน์เป็นประจำ, ชักชวนผู้อื่นมาใช้งาน, และต้องการให้มีการเรียนออนไลน์ผ่าน Application Microsoft Teams เป็นประจำแทนการเข้าเรียนในชั้นเรียน ดังนั้น ปัจจัยเหล่านี้มีผลต่อการตัดสินใจใช้งาน Application Microsoft Teams ในมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย อย่างมีน้ำหนักและสามารถแบ่งแยกได้ตามลักษณะของแต่ละปัจจัยและความสำคัญของมันในกระบวนการตัดสินใจของผู้ใช้ อาจเป็นเพราะผู้ใช้คุ้นเคยกับการใช้งานผลิตภัณฑ์ของ Microsoft อยู่แล้ว เช่น Windows, Office 365, OneDrive ฯลฯ จึงรู้สึกสะดวกและมั่นใจในการใช้งาน Application Microsoft Teams มีการออกแบบที่เรียบง่าย ใช้งานง่าย เหมาะสำหรับผู้ใช้ทุกระดับ มีฟีเจอร์ที่หลากหลาย รองรับการใช้งานที่หลากหลาย เช่น การประชุมออนไลน์, การแชท, การทำงานร่วมกัน, การแชร์ไฟล์ ฯลฯ ช่วยให้ผู้ใช้ประหยัดค่าใช้จ่ายในการเดินทาง และค่าใช้จ่ายในการติดตั้งซอฟต์แวร์อื่น ๆ มีประสิทธิภาพการใช้งานสูง รองรับการใช้งานบนอุปกรณ์หลากหลาย เช่น คอมพิวเตอร์, แท็บเล็ต, โทรศัพท์มือถือ มีระบบรักษาความปลอดภัยที่แข็งแกร่ง ปกป้องข้อมูลของผู้ใช้ การใช้งานแอปพลิเคชันสำหรับการทำงานร่วมกันกำลังเป็นที่นิยม ผู้บริโภคเริ่มคุ้นเคยกับการใช้งานแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์มือถือ ทั้งนี้ ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้งาน Application Microsoft Teams อาจแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล ขึ้นอยู่กับความต้องการและบริบทของการใช้งาน

ขั้นตอนการใช้ Application Microsoft Teams สำหรับการสอนออนไลน์มหาวิทยาลัยหอการค้าไทยจะอบรมนักศึกษาให้ให้ใช้งานได้เองได้ง่าย ๆ ส่งข้อมูลรายชื่อนักศึกษาพร้อมอีเมล เพิ่มนักศึกษาเข้าห้องเรียนด้วยอีเมล รหัส หรือลิงค์ ใช้ช่องทางสนทนา Posts แจ้งข่าวสาร ประกาศ หรือตอบคำถาม แชร์สื่อการสอน เอกสารประกอบ หรือไฟล์อื่น ๆ ใน Files ส่งงานนักศึกษาเก็บคะแนน และติดตามผลงานใน Assignment จัดการประชุมออนไลน์ แชร์หน้าจอ และใช้ไวท์บอร์ดใน Teams Meeting ใช้ Microsoft Forms สร้างแบบสำรวจวัดผล หรือนำผลวิเคราะห์จากระบบ AI ใน Insights มาวิเคราะห์การเรียนรู้ของนักศึกษา (สุพรรณิ บุญหนัก และจักรกฤษณ์ โปตาพาล, 2564) Application Microsoft Teams เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพสำหรับการสอนออนไลน์ในมหาวิทยาลัย ช่วยให้สามารถสื่อสาร แจ้งข้อมูล มอบหมายงาน ประเมินผล จัดการประชุมออนไลน์ และวิเคราะห์การเรียนรู้ของนักศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผลการศึกษาหลายชิ้นยังสนับสนุนว่า Application Microsoft Teams นั้นใช้งานง่าย สะดวก ตรงกับความต้องการ และมีประสิทธิภาพ

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้งาน Application Microsoft Teams กรณีศึกษานักศึกษามหาวิทยาลัยหอการค้าไทย จากการศึกษาพบว่า ปัจจัยสามอย่างที่มีผลต่อการตัดสินใจใช้งาน Application Microsoft Teams ในมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย โดยที่มียุทธศาสตร์ทางสถิติที่ระดับ 0.05 คือ การรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived Ease of Use) การรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived Usefulness) และการใช้งานจริง (Actual System Use) ซึ่งทั้งสามปัจจัยนี้มีผลต่อการตัดสินใจใช้งาน Application Microsoft Teams โดยมีความสำคัญทางสถิติอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 อาจเป็นเพราะผู้ใช้ Application Microsoft Teams ในมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย มีความคุ้นเคยกับการใช้งานเครื่องมือสื่อสารออนไลน์อื่น ๆ อยู่แล้ว เช่น Facebook, Line, WhatsApp อินเทอร์เน็ตผู้ใช้ของ Application Microsoft Teams นั้นใช้งานง่าย คล้ายคลึงกับแอปพลิเคชันที่ผู้ใช้คุ้นเคย

Application Microsoft Teams มีฟังก์ชันการใช้งานที่หลากหลาย ตอบสนองความต้องการในการใช้งานจริงของผู้ใช้ มหาวิทยาลัยมีการสนับสนุนการใช้งาน Application Microsoft Teams ให้กับผู้ใช้ อย่างไรก็ตาม ยังมีปัจจัยที่อาจส่งผลกระทบต่อการใช้งาน Application Microsoft Teams เช่น การรับรู้ถึงความปลอดภัยในการใช้งาน ความเข้ากันได้ของอุปกรณ์ที่ใช้ รวมถึงค่าใช้จ่ายในการใช้งาน ดังนั้น มหาวิทยาลัยหอการค้าไทยควรพัฒนากลยุทธ์และแนวทางส่งเสริมการใช้งาน Application Microsoft Teams โดยพิจารณาปัจจัยต่าง ๆ เหล่านี้ประกอบด้วย

### สรุป (Conclusion)

1) ควรมีการติดตามเพิ่มเติมฟีเจอร์ใหม่ ๆ ที่รองรับการเรียนออนไลน์โดยเฉพาะ เช่น การแชร์หน้าจอแบบเรียลไทม์ เครื่องมือสำหรับการทำงานกลุ่ม การแปลภาษาอัตโนมัติ และจัดทำคู่มือการใช้งานที่ชัดเจน เข้าใจง่าย และครอบคลุมเนื้อหาการใช้งาน Application Microsoft Teams ในการใช้งานของมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย รวมถึงการพัฒนากระบวนการแจ้งเตือนข่าวสาร ประกาศ และกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนบน Microsoft Teams

2) การส่งเสริมการใช้งาน Application Microsoft Teams ควรประชาสัมพันธ์ให้ความรู้เกี่ยวกับประโยชน์ของการใช้ Application Microsoft Teams แก่นักศึกษาผ่านช่องทางต่าง ๆ เช่น เว็บไซต์ อีเมล สื่อสังคมออนไลน์ และจัดอบรมการใช้งาน Application Microsoft Teams ให้แก่นักศึกษา ครอบคลุมทั้งการใช้งานพื้นฐาน การใช้งานสำหรับการเรียนการสอน และการใช้งานฟีเจอร์ใหม่ ๆ นอกจากนี้ ควรจัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้ Application Microsoft Teams ในการเรียนการสอน เช่น การประกวดการใช้งาน Application Microsoft Teams และกิจกรรมแลกเปลี่ยนประสบการณ์การใช้งาน

3) การสนับสนุนการใช้งาน Application Microsoft Teams ควรจัดเตรียมอุปกรณ์และโครงสร้างพื้นฐานที่รองรับการใช้งาน Application Microsoft Teams อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น คอมพิวเตอร์ที่มีประสิทธิภาพเพียงพอ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง และจัดหาทีมสนับสนุนการใช้งาน Application Microsoft Teams แก่นักศึกษา พร้อมช่องทางการติดต่อที่สะดวกและรวดเร็ว นอกจากนี้ ควรพัฒนาระบบการติดตามผลและประเมินผลการใช้งาน Application Microsoft Teams เพื่อวิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน และโอกาสในการพัฒนาการใช้งานต่อไป

### เอกสารอ้างอิง (References)

- Davis, F. D., Bagozzi, R., และ Warshaw, P. (1989). User acceptance of computer technology A comparison of two theoretical models. *Management Science*, 35(8), 982-1003.
- Ajzen, I. (1985). From intentions to actions: A theory of planned behavior. *Action control: From cognition to Behavior*. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg.
- Yamane, T. (1973). *Statistics: An introductory analysis*. New York : Harper & Row.
- จุฬาลักษณ์ บารมี. (2551). สถิติเพื่อการวิจัยทางสุขภาพ และการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรม SPSS. ชลบุรี: ศรีศิลป์การพิมพ์.
- รัชชทิพย์ หวานทอง, ฉัตรชัย เหล่าเขตการณ์, และเชษฐภณัญญ์ ปัญญาวิชรวงศ์. (2566). ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อการใช้งานโมบายแอปพลิเคชันภายใต้การยอมรับเทคโนโลยีของพนักงานบริษัท เถ้าแก่น้อย ฟู้ด แอนด์ มาเก็ตติ้ง จำกัด (มหาชน). *Journal of Humanities and Social Sciences Thonburi University (Graduate Studies)*, 1(1), 47-57.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). *การวิจัยเบื้องต้น*. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- พิสชา เขาวนัญญกุล. (2565). การศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจใช้บริการแอปพลิเคชัน ALIST OPAC กรณีศึกษา สำนักทรัพยากรการเรียนรู้คุณหญิงหลง อรรถกระวีสุนทร มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์. สงขลา: มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.

- วารสารนวัตกรรมทางธุรกิจและสังคม (Journal of Business and Society Innovation) ปีที่ 1 ฉบับที่ 3 กันยายน-ธันวาคม 2567
- มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย. (2563). *ประกาศมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ที่ 59/2563* [ประกาศ]. มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย.
- มณีรัตน์ อินพูล, และสุมาลี รามันท์. (2563). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจใช้บริการแอปพลิเคชันمایโมของธนาคารออมสิน กรณีศึกษา ลูกค้ายธนาคารออมสินในเขตจังหวัดนครปฐม. *วารสารวิจัยมหาวิทยาลัยเวสเทิร์น มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 6(1), 123-132.
- สุพรรณิ บุญหนัก, และจักรกฤษณ์ โปตาพล. (2564). *การจัดการเรียนรู้ออนไลน์ด้วย Microsoft Teams Application ของมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตศรีล้านช้าง*. เลย: มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตศรีล้านช้าง สำนักทะเบียนและวัดผลมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย. (2567). *ข้อมูลทะเบียนและวัดผลมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย*. เข้าถึงได้จาก <https://registrar.utcc.ac.th/>
- ศิวธิดา ทรัพย์เหมือน. (2563). *ผลของการใช้ Microsoft Teams ในการจัดการเรียนการสอนภาษาไทย ปีการศึกษา 2563*. กรุงเทพฯ: โรงเรียนสุรศักดิ์มนตรี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 2 กระทรวงศึกษาธิการ.
- ทรงภพ ขุนมธุรส, ป ประภัสสนันท์ เรืองจันทร์ และ ชญาตี เ गरังสี. (2565). ผลการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ด้วย ไมโครซอฟท์ ทีมส์ ในรายวิชาการรวมร่วมสมัย. *Journal of Modern Learning Development*, 7(1), 1-11.
- ภัททิยา ลีอมอญ. (2564). *ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจใช้บริการแอปพลิเคชัน Skyscanner ของกลุ่มนักท่องเที่ยวชาวไทยในเขตกรุงเทพมหานคร*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร
- วิณัฐ สกุลหอม, จิระ จิตสุภา, อลงกรณ์ เกิดเนตร, และเบญจวรรณ กี่สุขพันธ์. (2565). การจัดการเรียนการสอนออนไลน์ด้วยแอปพลิเคชันตระกูล Google และ Microsoft. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 24(3), 357-369.