

หัวข้อการวิจัย : ลูกอมกระชายน้ำผึ้งมะนาว  
ผู้ดำเนินการวิจัย : นางสาวสุกัญญา ทิพย์ศักดิ์  
นางสาวมินตรา โพธิ์ชา  
นายกฤษดา มีชัยแสง  
ที่ปรึกษา (ถ้ามี) : อาจารย์นรินรัตน์ กล้าหาญ  
ปี พ.ศ. 2564

### บทคัดย่อ

โครงการ เรื่องลูกอมกระชายน้ำผึ้งมะนาว มีวัตถุประสงค์ 1.เพื่อศึกษาความพึงพอใจของประชากรในหมู่บ้านนพเกล้า ต.ทางเกวียน อ.แกลง จ.ระยอง 2.เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ที่ได้จากการผลิตลูกอมกระชายน้ำผึ้งมะนาว 3.เพื่อเป็นการสร้างรายได้เสริมของครอบครัว โครงการครั้งนี้ โดยการประเมินผลการพึงพอใจของประชากรในพื้นที่ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทำโครงการ คือ ประชากรในพื้นที่ ต.ทางเกวียน อ.แกลง จ.ระยอง จำนวน 50 คน เครื่องมือที่ใช้ในการทำโครงการ คือ แบบสอบถามความพึงพอใจว่ามีความพึงพอใจต่อผลิตภัณฑ์มากน้อยเพียงใด สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

จากการวิจัยพบว่า

- 1.ประชาชนในหมู่บ้านนพเกล้ามีความพึงพอใจ ในด้านผลิตภัณฑ์ ด้านการอนุรักษ์ขนมไทย ด้านการส่งเสริมการขาย และด้านการบริการ โดยรวม ในแต่ละด้านมีความเหมาะสม ในระดับมาก
- 2.ความพึงพอใจของประชาชน และประชากรจากชุมชนบ้านนพเกล้า ในด้านผลิตภัณฑ์นั้น โดยทั่วไปนั้นรวบรวมมีค่าความคิดเห็นในระดับมาก และเมื่อพิจารณาจากค่าเฉลี่ยพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ราคาของลูกอมกระชายน้ำผึ้งมะนาวมีความเหมาะสมกับปริมาณ รองลงมา คือ ความทันสมัยและความสวยงามของผลิตภัณฑ์ที่มีความเหมาะสม และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ลูกอมกระชายน้ำผึ้งมะนาวมีคุณภาพที่ดีและได้มาตรฐาน

**ชื่อเรื่อง :** หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ Premiere Pro เบื้องต้น

**ชื่อผู้วิจัย :** นายจตุรวิทย์ บุตรดี  
นายพงศกร อานพินิจ  
นางสาวณกมล สีสุพระ

**อาจารย์ที่ปรึกษา :** อาจารย์พนัดดา พรประสิทธิ์

**ปีที่วิจัย :** 2564

### **บทคัดย่อ**

การวิจัยเรื่อง หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ Premiere Pro เบื้องต้น มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ Premiere Pro เบื้องต้น สำหรับนักเรียนที่ไม่มีความรู้ด้านการใช้โปรแกรมตัดต่อ Premiere Pro (2) เพื่อทดลองใช้ในการเรียนรู้ผ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ Premiere Pro เบื้องต้น (3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ทดลองใช้ที่ได้ศึกษาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ Premiere Pro เบื้องต้น รูปแบบการวิจัย คือ การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อการสอน หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ Premiere Pro เบื้องต้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย นักเรียน ระดับชั้นปวช.2 สาขา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ จำนวนประชากร 44 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบทดสอบความพึงพอใจ และสื่อการสอน หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ Premiere Pro เบื้องต้น สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

### **ผลการวิจัยพบว่า**

1. เพื่อสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ Premiere Pro เบื้องต้น สำหรับนักเรียนที่ไม่มีความรู้ด้านการใช้โปรแกรมตัดต่อ Premiere Pro พบว่า นักเรียนสามารถนำความรู้จากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ Premiere Pro ไปศึกษาต่อและต่อยอดเพื่อนำไปสร้างรายได้ให้กับตัวเอง
2. เพื่อทดลองใช้ในการเรียนรู้ผ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ Premiere Pro เบื้องต้น พบว่า นักเรียนสนใจในการใช้เรียนรู้ผ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์และสามารถทำไปใช้ได้จริง

ชื่อเรื่อง : แอนิเมชัน “คณิตศาสตร์แฟนตาซี”  
ชื่อผู้วิจัย : นายสันติ โสมสุด  
นายทินกร เพิ่มทรัพย์  
อาจารย์ที่ปรึกษา : อาจารย์พนัดดา พรประสิทธิ์  
ปีที่วิจัย : 2564

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่อง สื่อการสอนผ่าน แอนิเมชัน “คณิตศาสตร์แฟนตาซี” มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อสร้างสื่อการสอน แอนิเมชัน (2) เพื่อทดลองใช้สื่อการสอนผ่านแอนิเมชัน (3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อการสอน แอนิเมชัน และความเข้าใจของเนื้อหา รูปแบบของการวิจัย คือ ทำขึ้นเพื่อศึกษาความพึงพอใจและการเข้าใจเนื้อหาต่างๆของนักเรียนที่มีต่อสื่อการสอน แอนิเมชัน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 โรงเรียนห้วยยางศึกษา ประจำปีการศึกษา 2564 จำนวน 80 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบทดสอบความพึงพอใจ และสื่อการสอน แอนิเมชัน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

### ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการศึกษารื่อง สื่อการสอน แอนิเมชัน ของวิทยาลัยเทคโนโลยี อาเซียนบริหารธุรกิจ เมื่อพิจารณาประสิทธิภาพการใช้งานในแต่ละข้อ โดยรวมพบว่าความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก
2. ความพึงพอใจในการใช้งานสื่อการสอน แอนิเมชัน “คณิตศาสตร์แฟนตาซี” ของวิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ การใช้งานโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาจากค่าเฉลี่ยพบว่าข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ นักเรียนส่วนใหญ่เข้าใจในเนื้อหา และด้านที่ตามค่าเฉลี่ยสูงคือ ด้านงานภาพ

หัวข้อวิจัย : Solar Smart Charge

ผู้ดำเนินการวิจัย : นาย ธรธิป อัมรพยาขร  
นาย รุ่งโรจน์ อังคณากุลชัย

ที่ปรึกษา : อาจารย์นรินรัตน์ กล้าหาญ

ปี พ.ศ. : 2564

### บทคัดย่อ

โครงการวิจัย Solar Smart Charge (1) เพื่ออำนวยความสะดวกในเรื่องการชาร์ตไฟแก่ผู้ที่ชื่นชอบการทำกิจกรรม (2) เพื่อแก้ปัญหาความยากลำบากในการหาปลั๊กไฟเพื่อชาร์ตพาวเวอร์แบงก์สำหรับผู้ชื่นชอบการทำกิจกรรมกลางแจ้ง (3) เพื่อผลิตกระแสไฟฟ้าสำหรับชาร์ตพาวเวอร์แบงก์หรือโทรศัพท์จากพลังงานแสงอาทิตย์ รูปแบบของการวิจัย คือ นักศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจที่ชื่นชอบการทำกิจกรรมกลางแจ้ง จำนวน 44 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบทดสอบความพึงพอใจ และชิ้นงาน Solar Smart Charge สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า

1. นักศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจที่ชื่นชอบการทำกิจกรรมกลางแจ้ง มีความพึงพอใจต่อชิ้นงาน Solar Smart Charge เมื่อพิจารณาความพึงพอใจต่อชิ้นงานในแต่ละข้อ โดยรวมพบว่าความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

2. มีความพึงพอใจต่อชิ้นงาน Solar Smart Charge การใช้งานโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาจากค่าเฉลี่ย พบว่าข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ เพิ่มความสะดวกในการชาร์ตแบตเตอรี่แก่ผู้ที่ชื่นชอบการทำกิจกรรมกลางแจ้ง รองลงมา คือ ลดปัญหาความยากลำบากในการหาปลั๊กไฟเพื่อชาร์ตพาวเวอร์แบงก์สำหรับนักเดินทาง และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด พาวเวอร์แบงก์พลังงานแสงอาทิตย์สามารถพกพาและใช้งานได้จริง

**หัวข้อวิจัย :** สื่อการเรียนรู้ โปรแกรมตารางงาน Microsoft Excel

**ผู้ดำเนินการวิจัย :** นายปรวัตร เฟื่องฟู  
นายธนภัทร รัตนพงษ์  
นายพิชญุตม์ จันทรหอม

**ที่ปรึกษา :** อาจารย์นรินรัตน์ กล้าหาญ

พ.ศ. 2564

### **บทคัดย่อ**

การวิจัยเรื่อง สื่อการเรียนรู้ โปรแกรมตารางงาน Microsoft Excel มีวัตถุประสงค์

- 1). เพื่อสร้าง Application สำหรับการเรียนรู้พื้นฐานของ โปรแกรมตารางงาน Microsoft Excel
- 2). เพื่อทดลองใช้ในการเรียนการสอนผ่าน Application ของโปรแกรมตารางงาน Microsoft Excel
- 3). เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้งาน โปรแกรมตารางงาน Microsoft Excel รูปแบบของการวิจัย คือ การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ทดลองใช้ Application กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประจำปีการศึกษา 2564 จำนวน 44 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามความพึงพอใจ และตัว Application สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

#### **ผลการวิจัยพบว่า**

1. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการศึกษาเรื่อง สื่อการเรียนรู้ โปรแกรมตารางงาน Microsoft Excel และตัว application เมื่อพิจารณาจากแบบสอบถามการใช้งานในแต่ละข้อ โดยรวมพบว่ามี ความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

2. มีความพึงพอใจต่อการศึกษาการใช้ Application ของสื่อการเรียนรู้ โปรแกรมตารางงาน Microsoft Excel การใช้งานโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาจากค่าเฉลี่ยพบว่าข้อที่มี ค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ Application มีความน่าสนใจและมีความดึงดูด รองลงมา คือ Application เนื้อหา มีความเหมาะสมกับระดับชั้นปีที่ 2 และความพร้อมของนักเรียนและข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือ เนื้อหา ตรงตามความต้องการของผู้เรียน

**หัวข้อวิจัย :** ผลผลิตกัญชากล้วยสแน็คเขย่าผง

**ผู้ดำเนินการวิจัย :** นางสาวสุทัตตา บำรุง  
นางสาวรัตนภรณ์ บุญน้อย  
นายกัมปนาท กุลพิพัฒน์รัตน์

**ที่ปรึกษา :** อาจารย์พนัดดา พรประสิทธิ์

**ปี พ.ศ. 2564**

### **บทคัดย่อ**

โครงการ เรื่องกล้วยสแน็คเขย่าผง มีวัตถุประสงค์ 1.เพื่อศึกษาความพึงพอใจของประชากรในหมู่บ้าน ต.สองสลึง อ.แกลง จ.ระยอง 2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ที่ได้จากการผลิตกล้วยสแน็คเขย่าผง 3.เพื่อเป็นการสร้างรายได้เสริมของครอบครัว โครงการครั้งนี้ โดยการประเมินผลความพึงพอใจของประชากรในพื้นที่ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทำโครงการ คือ ประชากรในพื้นที่ ต.สองสลึง อ.แกลง จ.ระยอง จำนวน 50 คน เครื่องมือที่ใช้ในการทำโครงการ คือ แบบสอบถามความพึงพอใจว่ามีความพึงพอใจต่อผลิตภัณฑ์มากน้อยเพียงใด สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

### **ผลการวิจัยพบว่า**

1. ประชาชนมีความพึงพอใจต่อการทดลอง เรื่อง กล้วยสแน็คเขย่าผงเพื่อประเมินแบบสอบถามความพึงพอใจในแต่ละข้อ โดยรวมพบว่ามีเหมาะสมอยู่ในระดับมาก
2. มีความพึงพอใจในการทดลอง กล้วยสแน็คเขย่าผง การทดลองความพึงพอใจโดยรวม อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาจากค่าเฉลี่ยพบว่าข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ กล้วยสแน็คเขย่าผงมีความน่ารับประทาน รongลงมาคือ กล้วยมีขนาดชิ้นที่พอดี

ชื่อเรื่อง : เว็บไซต์ A-BATC STORE  
ชื่อผู้วิจัย : นายปรเมศร์ เนื่องจำนงค์  
นางสาวศศิมา เกษมพิณ  
อาจารย์ที่ปรึกษา : ว่าที่ร้อยตรี ธรรมรัตน์ พึ่งกิจ  
ปีที่วิจัย : 2564

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่อง เว็บไซต์ A-BATC STORE มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสร้างเว็บไซต์ A-BATC STORE 2) เพื่อทดลองใช้เว็บไซต์ A-BATC STORE 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้เว็บไซต์ A-BATC STORE ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียน นักศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ จำนวน 452 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ เว็บไซต์ A-BATC STORE และแบบสอบถามความพึงพอใจต่อเว็บไซต์ A-BATC STORE สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการวิจัยเรื่อง เว็บไซต์ A-BATC STORE ของวิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ เมื่อพิจารณาประสิทธิภาพการใช้งานในแต่ละข้อ โดยรวมพบว่าความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก
2. มีความพึงพอใจต่อเว็บไซต์ A-BATC STORE ของวิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ การใช้งานโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาจากค่าเฉลี่ย พบว่าข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การประชาสัมพันธ์ข่าวสาร ภาพในเว็บไซต์มีความเหมาะสม น่าสนใจ รองลงมา คือ มีการจัดหมวดหมู่ให้ง่ายต่อการ ค้นหาและทำความเข้าใจ และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด มีความเร็วในการแสดงภาพตัวอักษร และข้อมูลต่าง ๆ

หัวข้อวิจัย : เรื่องการกัดลายกระจก  
ผู้ดำเนินการวิจัย : นางสาวสุทธิดา ย่องโย  
นางสาววรัญญา เมตตา  
ที่ปรึกษา : อาจารย์สุนันธินี ล่อเฮง  
ปี พ.ศ. : 2564

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาสูตรการกัดกระจกให้มีลวดลายที่แปลกใหม่เพิ่มประสิทธิภาพให้การกัดลายกระจกและศึกษาความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีผลต่อการกัดลายกระจกรูปแบบของการวิจัย คือ การศึกษาถึงสาเหตุ เหตุผล และความพึงพอใจของประชาชน

โดยการประเมินผลแบบสอบถาม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ ประชากรในชุมชนบ้านทุ่งเสาธง จำนวน 60 คนกลุ่มตัวอย่าง คือประชากรในชุมชนบ้านทุ่งเสาธงจำนวน 52 คนเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า

1. การวิเคราะห์ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจของประชาชนที่มีต่อการกัดลายกระจกโดยรวมพบว่าความพอใจอยู่ในระดับมาก

2. มีความพึงพอใจต่อผลิตภัณฑ์ โดยแยกเป็นแต่ละด้านพบว่า ด้านผลิตภัณฑ์อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด รองลงมา คือ ด้านการบริการ และระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ ด้านการส่งเสริมการขาย



ชื่อเรื่อง : พัฒนผลงานด้วยมือถือ  
ชื่อผู้วิจัย : นาย วิเชษฐา อวยสวัสดิ์  
นางสาว กันต์ฤทัย ลูกนก  
อาจารย์ที่ปรึกษา : อาจารย์นรินรัตน์ กล้าหาญ  
ปีที่วิจัย : 2564

### บทคัดย่อ

โครงการวิจัยพัฒนผลงานด้วยมือถือ มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อสร้างพัฒนผลงานด้วยมือถือ (2) เพื่อประสิทธิภาพของพัฒนผลงานด้วยมือถือ (3) เพื่อหาความพึงพอใจของผู้ใช้พัฒนผลงานด้วยมือถือ รูปแบบของการวิจัย คือ นักศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจที่ใช้เพื่ออำนวยความสะดวก จำนวน 4 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบทดสอบความพึงพอใจ และชิ้นงาน พัฒนผลงานผ่านมือถือ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

#### ผลการวิจัยพบว่า

1. นักศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจที่ใช้เพื่ออำนวยความสะดวก มีความพึงพอใจต่อชิ้นงาน พัฒนผลงานด้วยมือถือ เมื่อพิจารณาความพึงพอใจต่อชิ้นงานในแต่ละข้อ โดยรวมพบว่าความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

2. มีความพึงพอใจต่อชิ้นงานพัฒนผลงานด้วยมือถือ การใช้งานโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาจากค่าเฉลี่ย พบว่าข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ใช้งานได้ง่าย เหมาะสมกับผู้ใช้งาน รองลงมา คือ คู่มือการใช้งานมีการอธิบายที่เข้าใจง่ายไม่ซับซ้อนจนเกินไปและข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด วัสดุที่ใช้สามารถหาได้ภายในประเทศ ประหยัดและเหมาะสมกับการใช้งาน

ชื่อเรื่อง : สื่อการสอน Adobe Lightroom Classic สำหรับผู้ใช้ใหม่

ชื่อผู้วิจัย : นายเจษฎากร งามอาจ  
นายนิรวิทย์ ความเพียร  
นายวรฤทธิ ศักดิ์เจริญชัยกุล

อาจารย์ที่ปรึกษา : อาจารย์พนัดดา พรประสิทธิ์

ปีที่วิจัย : 2564

### บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง สื่อการสอน Adobe Lightroom Classic สำหรับผู้ใช้ใหม่ มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อสร้างสื่อการสอน Adobe Lightroom Classic สำหรับผู้ใช้ใหม่ (2) เพื่อทดลองใช้สื่อการสอน Adobe Lightroom Classic สำหรับผู้ใช้ใหม่ (3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อการสอน Adobe Lightroom Classic สำหรับผู้ใช้ใหม่ รูปแบบของการวิจัย คือ การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อการสอน Adobe Lightroom Classic สำหรับผู้ใช้ใหม่ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1 - 3 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประจำปีการศึกษา 2564 จำนวน 113 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบทดสอบความพึงพอใจ และสื่อการสอน Adobe Lightroom Classic สำหรับผู้ใช้ใหม่ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

#### ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการศึกษาเรื่อง สื่อการสอน Adobe Lightroom Classic สำหรับผู้ใช้ใหม่ ของวิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ เมื่อพิจารณาประสิทธิภาพการใช้งานในแต่ละข้อ โดยรวมพบว่าความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก
2. มีความพึงพอใจต่อการศึกษาการใช้งานสื่อการสอน Adobe Lightroom Classic สำหรับผู้ใช้ใหม่ ของวิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ การใช้งานโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาจากค่าเฉลี่ยพบว่าข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ เนื้อหาของสื่อการเรียนการสอนมีความเข้าใจง่ายไม่ยุ่งยากซับซ้อนจนเกินไป รองลงมา คือ การเรียงลำดับขั้นตอนในการสอนของแต่ละคลิปมีความเข้าใจง่าย และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ความชัดเจนในการอธิบายสื่อการเรียนการสอนของแต่ละคลิป

หัวข้อวิจัย : เกมการศึกษารดแข่งแห่งการเรีรนรู้  
ผู้ดำเนินการวิจัย : นายประธาน แสงชัน  
นายพีรพัฒน์ เอียนไธสง  
ที่ปรึกษา : อาจารย์พนัดดา พรประสิทธิ์  
ปีที่วิจัย : 2564

### บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง เกมการศึกษารดแข่งแห่งการเรีรนรู้มีวัตถุประสงค์ 1).เพื่อสร้างเกมการศึกษารดแข่งแห่งการเรีรนรู้ 2). เพื่อทดลองใช้งานเกมการศึกษารดแข่งแห่งการเรีรนรู้ สำหรับผู้เล่น 3). เพื่อศึกษาและพัฒนาเกมที่ใช้สำหรับการเรีรนรู้เกี่ยวกับรูปแบบ 3 มิติ 4).เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อเกมการศึกษารดแข่งแห่งการเรีรนรู้ สำหรับผู้เล่น รูปแบบของการวิจัย คือ การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้ทดลองเล่นเกมการศึกษารดแข่งแห่งการเรีรนรู้ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประจำปีการศึกษา 2564 Roblox จำนวน 89 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามความพึงพอใจ และ ตัวเกมจากโปรแกรม Roblox สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

#### ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการศึกษาเรื่อง เกมการศึกษารดแข่งแห่งการเรีรนรู้ เมื่อพิจารณาจากแบบสอบถามการใช้งานในแต่ละข้อ โดยรวมพบว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก
2. มีความพึงพอใจต่อการศึกษาการทดลองเล่นเกม เกมการศึกษารดแข่งแห่งการเรีรนรู้ การใช้งานโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาจากค่าเฉลี่ยพบว่าข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ผู้เล่นได้ประโยชน์กับเกมนี้ รองลงมา คือ เนื้อหาภายในเกมมีความเข้าใจในการเล่นง่าย และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือ ผู้เล่นได้ใช้ความคิดและทักษะของเกม

**หัวข้อวิจัย :** การทำเกมตอบคำถามจากโปรแกรม Construct 2

**ผู้ดำเนินการวิจัย :** นายตรีโรจน์ ยาทองไชย  
นายณัฐพนธ์ วงศ์จันทร์  
นายพิชญะ ศรีทองคำ

**ที่ปรึกษา :** อาจารย์นรินรัตน์ กล้าหาญ

พ.ศ. 2564

### บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง การทำเกมตอบคำถามจากโปรแกรม Construct 2 มีวัตถุประสงค์ 1). เพื่อสร้างเกมตอบคำถามด้วยโปรแกรม Construct 2 2). เพื่อทดลองใช้งานเกมตอบคำถาม Construct 2 สำหรับผู้เล่น 3). เพื่อศึกษาและพัฒนาเกมที่ใช้สำหรับการเรียนรู้เกี่ยวกับรูปแบบ 2 มิติ 4). เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อเกมตอบคำถาม Construct 2 สำหรับผู้เล่น รูปแบบของการวิจัย คือ การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้ทดลองเล่นเกมจากโปรแกรม Construct 2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประจำปี การศึกษา 2564 จำนวน 44 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามความพึงพอใจ และ ตัวเกมจากโปรแกรม Construct 2 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน

#### ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการศึกษาเรื่อง การทำเกมตอบคำถามจากโปรแกรม Construct 2 เมื่อพิจารณาจากแบบสอบถามการใช้งานในแต่ละข้อ โดยรวมพบว่ามีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก
2. มีความพึงพอใจต่อการศึกษาการทดลองเล่นเกมการทำเกมตอบคำถามจากโปรแกรม Construct 2 การใช้งานโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาจากค่าเฉลี่ยพบว่าข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ผู้เล่นได้ประโยชน์กับเกมนี้ รองลงมา คือ เนื้อหาภายในเกมมีความเข้าใจในการเล่นง่าย และ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือ ผู้เล่นได้ใช้ความคิดในการตอบคำถามของเกม

หัวข้อวิจัย : คุกก้อไวคโด

ผู้ดำเนินการวิจัย : นางสาววิสา พิมพ์เงิน

ที่ปรึกษา : อาจารย์นรินรัตน์ กล้าหาญ

ปี พ.ศ. : 2564

### บทคัดย่อ

โครงการวิจัย คุกก้อไวคโด (1) เพื่อการพัฒนาคุกกี้เสริมแปงอไวคโด (2) เพื่อศึกษาปริมาณของแปงอไวคโดที่ใช้ในการผลิตคุกกี้เสริมแปงอไวคโด (3) เพื่อศึกษาคะแนนการยอมรับของผู้บริโภคที่มีต่อผลิตภัณฑ์คุกก้อไวคโด พิจารณาคูณลักษณะทางด้าน สี กลิ่น รสชาติ ลักษณะสัมผัสเนื้อและความชอบรวม รูปแบบของการวิจัย คือ นักศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจที่ชื่นชอบการทำกิจกรรมกลางแจ้ง จำนวน 44 คน การวิจัย คือ แบบทดสอบความพึงพอใจ และชิ้นงาน

คุกก้อไวค โดสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า

1. นักศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจที่ชื่นชอบการทำกิจกรรมกลางแจ้ง มีความพึงพอใจต่อชิ้นงาน คุกก้อไวคโด เมื่อพิจารณาความพึงพอใจต่อชิ้นงานในแต่ละข้อ โดยรวมพบว่าความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

2. มีความพึงพอใจต่อชิ้นงาน คุกก้อไวคโด การใช้งานโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาจากค่าเฉลี่ย พบว่าข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ เพิ่มความอร่อยแก่ผู้ที่ชื่นชอบการทานคุกก้อไวคโด

**หัวข้อวิจัย:** เรื่องเยลลี่สมุนไพร  
**ผู้ดำเนินการ:** นายธิปก มนต์ปรีชาวิทย์  
นางสาวนิศากร จันทร์โน  
**ที่ปรึกษา:** อาจารย์สุนันธินี ล่อเฮง  
**ปีพ.ศ.:** 2564

### บทคัดย่อ

โครงการครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาสูตรการทำเยลลี่สมุนไพรให้มีรูปร่างและรสชาติที่แปลกใหม่ เพิ่มประสิทธิภาพให้กับเยลลี่สมุนไพร และศึกษาความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีผลต่อเยลลี่สมุนไพร รูปแบบของการวิจัย คือ การศึกษาถึงสาเหตุ เหตุผล และความพึงพอใจของประชาชน โดยการประเมินผลแบบสอบถาม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ ประชากรในตลาดชุมแสง จำนวน 200 คน กลุ่มตัวอย่าง คือ ประชากรในชุมชนบ้านบ่อมะนาว จำนวน 132 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

#### ผลการวิจัยพบว่า

1. ความพึงพอใจต่อตลาดชุมแสง ในด้านผลิตภัณฑ์ โดยรวมมีค่าความคิดเห็น ในระดับมาก เมื่อพิจารณาจากค่าเฉลี่ย พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ราคาของเยลลี่สมุนไพรมีความเหมาะสมกับปริมาณ รongลงมา คือ ความทันสมัยของผลิตภัณฑ์ บรรจุภัณฑ์มีความสวยงาม และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ เยลลี่สมุนไพรมีคุณภาพที่ดีและได้มาตรฐาน
2. ความพึงพอใจต่อประชาชนในตลาดชุมแสง ในด้านการส่งเสริมการขาย โดยรวมมีค่าความคิดเห็นในระดับมาก เมื่อพิจารณาจากค่าเฉลี่ย พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ มีช่องทางการขายที่หลากหลาย เช่น การขายออนไลน์ รongลงมา คือ มีการส่งเสริมทางการตลาดที่น่าสนใจ เช่น การมีส่วนลด การสมนาคุณการบริการในส่วนอื่น ๆ เช่น การดูแลตอบคำถาม และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ การโฆษณาประชาสัมพันธ์
3. ความพึงพอใจต่อประชาชนในตลาดชุมแสง ในด้านด้านการบริการ โดยรวมมีค่าความคิดเห็นในระดับมาก เมื่อพิจารณาจากค่าเฉลี่ย พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ บริการด้วยความสุภาพ ยินดีและเต็มใจ รongลงมา คือ มีการตอบคำถามและชี้แจงข้อสงสัยได้ชัดเจน บริการด้วยความซื่อสัตย์สุจริต และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ บริการด้วยความกระตือรือร้น รวดเร็ว

ชื่อโครงการ : ก้านไม้หอมกลิ่นสมุนไพร

ผู้จัดทำ : นางสาวนิตา                      จันทนาตาล  
                  นางสาวสุภัทสร                โทณใหญ่  
                  นางสาวพรหมพร                    พรมงาม  
ที่ปรึกษา : นายศุภวริษฐ์                วรรณศิริ  
ปี พ.ศ. : 2564

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่องก้านไม้หอมกลิ่นสมุนไพรครั้งนี้มีจุดประสงค์ (1) เพื่อศึกษาหาความรู้ทำความเข้าใจแก่การบำบัดแบบสุนธบำบัดและสรรพคุณมะกรูด (2) เพื่อนำสมุนไพรที่ได้จากธรรมชาติในท้องถิ่นมาใช้ให้เกิดประโยชน์ (3) เพื่อนำความรู้จากโครงการชิ้นนี้ไปประยุกต์ใช้ในการสร้างอาชีพสร้างรายได้ให้แก่ตนเองรูปแบบของการวิจัยคือ ศึกษาความพึงพอใจของประชาชน โดยการประเมินผลแบบสอบถาม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียน นักศึกษา ปวช. 3 สาขาการโรงแรม วิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจจำนวน 50 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลวิจัยพบว่า

1. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อผลิตภัณฑ์ก้านไม้หอมกลิ่นสมุนไพร เมื่อพิจารณาความพอใจในแต่ละด้าน พบว่าอยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด

2. จากการทำโครงการเรื่องผลิตภัณฑ์ก้านไม้หอมกลิ่นสมุนไพรในด้านผลิตภัณฑ์โดยรวมมีค่าความคิดเห็นในระดับมากถึงมากที่สุด บรรจุภัณฑ์มีความเหมาะสมสวยงาม ใช้งานง่ายไม่มีอะไรซับซ้อน ด้านกลิ่นและคุณภาพช่วยดับกลิ่นอับและช่วยผ่อนคลาย กลิ่นคงอยู่ได้นาน และด้านการตลาดและราคา จากค่าเฉลี่ยราคามีความเหมาะสม มีการส่งเสริมทางการตลาดที่น่าสนใจ เช่น ส่วนลด โปรโมชั่น การดูแลให้คำแนะนำ

หัวข้อโครงการ : สื่อการเรียนการสอน วิชา หลักการคิดเชิงออกแบบและนวัตกรรม  
ธุรกิจดิจิทัล

ชื่อผู้ทำโครงการ : นางสาวสุวรรณา เนตรรักษา  
นางสาวอารียา โพธิ์สร้อย

ปีที่จัดทำโครงการ : 2564

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่อง สื่อการเรียนการสอน วิชา หลักการคิดเชิงออกแบบและนวัตกรรมธุรกิจดิจิทัล มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อสร้างสื่อการเรียนการสอน วิชา หลักการคิดเชิงออกแบบและนวัตกรรมธุรกิจดิจิทัล (2) เพื่อทดลองใช้สื่อการเรียนการสอน วิชา หลักการคิดเชิงออกแบบและนวัตกรรมธุรกิจดิจิทัล (3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อการเรียนการสอน วิชา หลักการคิดเชิงออกแบบและนวัตกรรมธุรกิจดิจิทัล รูปแบบของโครงการ คือ การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนการสอน วิชา หลักการคิดเชิงออกแบบและนวัตกรรมธุรกิจดิจิทัล กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในโครงการ คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ประจำปีการศึกษา 2564 จำนวน 25 คน เครื่องมือที่ใช้ในโครงการ คือ แบบทดสอบความพึงพอใจ และสื่อการเรียนการสอน วิชา หลักการคิดเชิงออกแบบและนวัตกรรมธุรกิจดิจิทัล สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

#### ผลการทดลองโครงการพบว่า

1. นักศึกษาของวิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจมีความพึงพอใจต่อการศึกษาเรื่องสื่อการเรียนการสอน วิชา หลักการคิดเชิงออกแบบและนวัตกรรมธุรกิจดิจิทัล เมื่อพิจารณาประสิทธิภาพการใช้งานในแต่ละข้อ โดยรวมพบว่าความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

2. มีความพึงพอใจต่อการศึกษาการใช้งานสื่อการเรียนการสอน วิชา หลักการคิดเชิงออกแบบและนวัตกรรมธุรกิจดิจิทัล ของวิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ การใช้งานโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาจากค่าเฉลี่ย พบว่าข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ เนื้อหาของสื่อการเรียนการสอนมีความเข้าใจง่ายไม่ยุ่งยากซับซ้อนจนเกินไป รองลงมา คือ การเรียงลำดับขั้นตอนในการสอนของแต่ละคลิปมีความเข้าใจง่าย และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด รูปเล่มคู่มือการใช้งานสื่อการเรียนการสอนมีความน่าสนใจ

หัวข้อวิจัย : เรื่องน้ำเชื่อมหญ้าหวานกลั่นมะลิ  
ผู้ดำเนินการวิจัย : นางสาวกวีรัตน์ พรมน้ำ  
นางสาวกชกร การดี  
ที่ปรึกษา : อาจารย์สุนันธิณี ล่อเฮง  
ปี พ.ศ. : 2564

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาสูตรการทำน้ำเชื่อมหญ้าหวานกลั่นมะลิให้มีรูปร่างและรสชาติที่แปลกใหม่ เพิ่มประสิทธิภาพให้กับน้ำเชื่อมหญ้าหวานกลั่นมะลิและศึกษาความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีผลต่อ น้ำเชื่อมหญ้าหวานกลั่นมะลิ รูปแบบของการวิจัย คือ การศึกษาถึงสาเหตุ เหตุผล และความพึงพอใจของประชาชน โดยการประเมินผลแบบสอบถาม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ ประชากรในชุมชนสารนารถ จำนวน 50 คน กลุ่มตัวอย่าง คือ ประชากรในชุมชนสารนารถ จำนวน 44 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

#### ผลการวิจัยพบว่า

1. ความพึงพอใจต่อชุมชนสารนารถ ในด้านผลิตภัณฑ์ โดยรวมมีค่าความคิดเห็นในระดับมาก เมื่อพิจารณาจากค่าเฉลี่ย พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ราคาของน้ำเชื่อมหญ้าหวานกลั่นมะลิ มีความเหมาะสมกับปริมาณ รองลงมา คือ ความทันสมัยของผลิตภัณฑ์ บรรจุภัณฑ์มีความสวยงาม และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ น้ำเชื่อมหญ้าหวานกลั่นมะลิมีคุณภาพที่ดีและได้มาตรฐาน
2. ความพึงพอใจต่อชุมชนสารนารถ ในด้านด้านการอนุรักษ์สมุนไพรไทยโดยรวมมีค่าความคิดเห็นในระดับมาก เมื่อพิจารณาจากค่าเฉลี่ย พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ มีเอกลักษณ์โดดเด่น น่าสนใจ รองลงมา คือ การส่งเสริมสมุนไพรไทยให้เป็นที่รู้จักของคนในชุมชนการประยุกต์สมุนไพรไทยให้มีความทันสมัยมากขึ้น และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ การส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่น
3. ความพึงพอใจต่อชุมชนสารนารถ ในด้านการส่งเสริมการขาย โดยรวมมีค่าความคิดเห็นในระดับมาก เมื่อพิจารณาจากค่าเฉลี่ย พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ มีการส่งเสริมทางการตลาดที่น่าสนใจ เช่น การมีส่วนลด รองลงมา คือ มีช่องทางทางการขายที่หลากหลาย เช่น การขายออนไลน์ การสมนาคุณการบริการในส่วนอื่น ๆ เช่น การดูแล ตอบคำถามและข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ การโฆษณาประชาสัมพันธ์

หัวข้อโครงการ : เรื่องมาการองข้าวแต๋น

ผู้ดำเนินโครงการ : นางสาวบุญสิตา สุขเจริญ  
 นางสาวพรวิไล เหมือนกลัด  
 นางสาวอารดา ซีเจ็ดริ้ว

ที่ปรึกษา : อาจารย์นรินรัตน์ กล้าหาญ

ปี พ.ศ. : 2564

### บทคัดย่อ

โครงการครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาสูตรการทำมาการองข้าวแต๋นให้มีรูปร่างและรสชาติที่แปลกใหม่ เพิ่มประสิทธิภาพให้กับมาการองข้าวแต๋น และศึกษาความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีผลต่อ มาการองข้าวแต๋น รูปแบบของการวิจัย คือ การศึกษาถึงสาเหตุ เหตุผล และความพึงพอใจของประชาชน โดยการประเมินผลแบบสอบถาม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในโครงการ คือ ประชากรในชุมชนบ้านบ่อมะนาว จำนวน 60 คน กลุ่มตัวอย่าง คือ ประชากรในชุมชนบ้านบ่อมะนาว จำนวน 52 คน เครื่องมือที่ใช้ในโครงการ คือ แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

จากการศึกษาพบว่า ผลการวิเคราะห์ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจของประชาชนที่มีต่อมาการองข้าวแต๋น โดยรวมในแต่ละด้านอยู่ในระดับความพึงพอใจเป็น ( $\bar{X} = 4.51$  , S.D. = 0.69) โดยแยกเป็นรายด้าน พบว่า ด้านผลิตภัณฑ์ อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด คิดเป็น ( $\bar{X} = 4.71$  , S.D. = 0.53) รองลงมา คือ ด้านการอนุรักษ์ขนมไทย คิดเป็น ( $\bar{X} = 4.50$  , S.D. = 0.67) ด้านการบริการ คิดเป็น ( $\bar{X} = 4.44$  , S.D. = 0.75) และระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ ด้านการส่งเสริมการขาย ( $\bar{X} = 4.41$  , S.D. = 0.81)

## แปงสาเรียน

ชื่อผู้วิจัย : นางสาวณัฐธิดา สังข์ทอง  
                  นายณัฐวงศ์ กลิ่นเกษร  
ที่ปรึกษา: อาจารย์พนัดดา พรประสิทธิ์  
ปี พ.ศ : 2564

## บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อสร้างมูลค่าให้เปลือกทุเรียนสร้างความแปลกใหม่ เพื่อประเมินประสิทธิภาพของแปงสาเรียน เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้บริโภคแปงสาเรียน รูปแบบของการวิจัย คือ การศึกษาถึงสาเหตุ เหตุผล และความพึงพอใจของประชาชน โดยการประเมินผลแบบสอบถาม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ ชาวบ้านที่มาตลาดป่ายุบใน จำนวน 100 คน กลุ่มตัวอย่าง ชาวบ้านที่มาตลาดป่ายุบใน จำนวน 80 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

## ผลการวิจัยพบว่า

- 1 ปัจจัยส่วนประสมทางด้านราคามีผลต่อการตัดสินใจซื้อ ราคามีความเหมาะสมกับคุณภาพ มีป้ายแจ้งราคาที่ชัดเจน ดังนั้นควรให้ความสำคัญในด้านราคา มีมาตรฐานและไม่จำเป็นต้องใช้กลยุทธ์ด้านราคาต่ำกว่าคู่แข่งในการจำหน่าย และควรพัฒนาในเรื่อง คุณภาพของผลิตภัณฑ์เป็นสำคัญและควรกำหนดราคาให้สอดคล้องเหมาะสมกับคุณภาพของสินค้า
- 2 ควรมีคำถามปลายเปิด เพื่อให้ผู้ตอบแบบสอบถามได้แสดงถึงการตัดสินใจของตนเอง ต่อผลิตภัณฑ์แปงสาเรียน ซึ่งอาจนำไปสู่ผลการศึกษาที่มีความแม่นยำมากขึ้น
- 3 ควรมีการศึกษาเพิ่มเติมในด้านที่เกี่ยวกับทัศนคติและความพึงพอใจ เพื่อสามารถเปรียบเทียบให้เห็นถึงสิ่งที่เป็นความต้องการของผู้บริโภคได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น



ชื่อเรื่อง : เครื่องจำหน่ายสินค้าอัตโนมัติ  
ชื่อผู้วิจัย : นายวิรัช อินศวร  
นายศรายุทธ เมื่อกพิบูลย์  
อาจารย์ที่ปรึกษา : อาจารย์พนัดดา พรประสิทธิ์  
ปีที่วิจัย : 2564

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่อง เครื่องจำหน่ายสินค้าอัตโนมัติ มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อพัฒนาและออกเครื่องจำหน่ายสินค้าอัตโนมัติ (2) เพื่อศึกษาเกี่ยวกับการใช้งาน ราชบอร์ดพาย (raspberry pi) (3) เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการนำจ่ายสินค้าให้แก่นักเรียน-นักศึกษา รูปแบบของการวิจัย คือ การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเครื่องจำหน่ายสินค้าอัตโนมัติ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) และนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ประจำปีการศึกษา 2564 จำนวน 210 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบทดสอบความพึงพอใจ และเครื่องจำหน่ายสินค้าอัตโนมัติ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการศึกษารื่อง เครื่องจำหน่ายสินค้าอัตโนมัติ ของวิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ เมื่อพิจารณาประสิทธิภาพการใช้งานในแต่ละข้อ โดยรวมพบว่าความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก
2. มีความพึงพอใจต่อการศึกษากาการใช้งานเครื่องจำหน่ายสินค้าอัตโนมัติ ของวิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ การใช้งานโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาจากค่าเฉลี่ยพบว่าข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ความสะดวกต่อการใช้งาน รองลงมา คือ ความเหมาะสมต่อการใช้งาน

หัวข้อโครงการ : สื่อการเรียนการสอนออนไลน์ Google Site วิชาจริยธรรมและกฎหมายคอมพิวเตอร์

ชื่อผู้จัดทำโครงการ : นายภูริวัช ขวนชื่น  
นางสาววรรณภา กลิ่นเจริญ

ปีที่จัดทำโครงการ : 2564

### บทคัดย่อ

โครงการเรื่อง สื่อการเรียนการสอนออนไลน์ Google Site วิชาจริยธรรมและกฎหมายคอมพิวเตอร์ มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อสร้างสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ Google Site วิชาจริยธรรมและกฎหมายคอมพิวเตอร์ (2) เพื่อทดลองใช้สื่อการเรียนการสอนออนไลน์ Google Site วิชาจริยธรรมและกฎหมายคอมพิวเตอร์ (3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อการเรียนการสอนออนไลน์ Google Site วิชาจริยธรรมและกฎหมายคอมพิวเตอร์ รูปแบบของโครงการ คือ การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ Google Site วิชาจริยธรรมและกฎหมายคอมพิวเตอร์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในโครงการ คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประจำปีการศึกษา 2564 จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในโครงการ คือ แบบทดสอบความพึงพอใจ และสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ Google Site วิชาจริยธรรมและกฎหมายคอมพิวเตอร์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการทดลองใช้พบว่า

1. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการศึกษาเรื่อง สื่อการเรียนการสอนออนไลน์ Google Site วิชาจริยธรรมและกฎหมายคอมพิวเตอร์ของวิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ เมื่อพิจารณาประสิทธิภาพการใช้งานในแต่ละข้อ โดยรวมพบว่าความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก
2. มีความพึงพอใจต่อการศึกษาการใช้งานสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ Google Site วิชาจริยธรรมและกฎหมายคอมพิวเตอร์ของวิทยาลัยเทคโนโลยีอาเซียนบริหารธุรกิจ การใช้งานโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาจากค่าเฉลี่ย พบว่าข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ เนื้อหาของสื่อการเรียนการสอนมีความเข้าใจง่ายไม่ยุ่งยากซับซ้อนจนเกินไป รองลงมา คือ การเรียงลำดับขั้นตอนในการสอนของแต่ละคลิปมีความเข้าใจง่าย และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ความชัดเจนในการอธิบายสื่อการเรียนการสอนของแต่ละคลิป