

# A Study on Usage Behaviors and Purchases of an IT Gadget Called URB-E Portable Scooter

Undergraduate Research

<http://eprints.utcc.ac.th/id/eprint/957>

© University of the Thai Chamber of Commerce

EPrints UTCC

<http://eprints.utcc.ac.th/>

การศึกษาพฤติกรรมการใช้งานและการซื้อสินค้าไอทีURB-E  
สกุตเตอร์พกพา

นาย สิริชัย จินตวิริยสกุล

นาย ฉัตรชัย เย็นนิกร

นาย กิติคุณ พงษ์ศักดิ์

นาย ธนภัทร เจริญยิ่ง

นาย ทรงศักดิ์ บุญแก้ว

นาย วรวิทย์ สุรกิจไพโรบลย์

โครงการวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาวิชาการค้นคว้า

และเขียนรายงานวิจัยระดับปริญญาตรี

(Introduction to Undergraduate Research)

สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

ปีการศึกษา 2556

## สารบัญ

ชื่อเรื่อง	หน้า
ความสำคัญและที่มาของปัญหาการวิจัย	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	2
คำถามของการวิจัย	3
ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	4
ขอบเขตของการวิจัย	5
การให้คำนิยามที่ใช้ในการวิจัย	6
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย	7
วิธีวิจัย	8
ระยะเวลาในการดำเนินงาน	9
งบประมาณค่าใช้จ่ายในการวิจัย	10
บรรณานุกรม	11
ภาคผนวก	12
ประวัติของผู้ดำเนินการวิจัย	13

## ความสำคัญและที่มาของปัญหาการวิจัย

สวิตเตอร์พกพา คือจ็กรยานไฟฟ้าพับได้ที่มีขนาดกระทัดรัดใช้พลังงานไฟฟ้าในการขับเคลื่อน URB-E คือ ยี่ห้อหนึ่งของสวิตเตอร์ไฟฟ้าพับได้และสามารถเชื่อมต่อกับสมาร์ตโฟน รองรับระบบ Android ,ios โดยสามารถใช้สมาร์ตโฟนในการตรวจแบตเตอรี่และระยะทางได้อีกด้วยดังนั้นจากประโยชน์ดังกล่าวมากมายนักวิจัยจึงอยากทำการศึกษาพฤติกรรมการใช้งานและการซื้อ สินค้าไอที URB-E สวิตเตอร์พกพา เพื่อนำมากำหนดปัจจัยทางด้านราคาขายในท้องตลาดได้อย่างถูกต้องเหมาะสมต่อไป

## วัตถุประสงค์

1. เพื่อสำรวจความรู้จักของนักศึกษามหาวิทยาลัยหอการค้าว่ารู้จัก URB-E มากน้อยเพียงใด
2. เพื่อสำรวจว่านักศึกษามหาวิทยาลัยหอการค้าจะนำ URB-E ไปใช้ทำอะไรบ้าง
3. เพื่อนำผลการสำรวจไปเผยแพร่และเสนอแนะให้กับผู้ประกอบการในธุรกิจ จักรยานยนต์ไฟฟ้าและผู้สนใจนำไปใช้ประกอบการจัดทำกลยุทธ์ในการทำธุรกิจต่อไป

## คำถามของการวิจัย

1. กลุ่มลูกค้ารู้จัก URB-E มากน้อยเพียงใดและถ้ามีจำหน่ายในประเทศไทยกลุ่มลูกค้าจะสนใจไหม?
2. กลุ่มลูกค้าตัวอย่างใช้บ่อยแค่ไหน ?
3. ราคาที่กลุ่มตัวอย่างพึงพอใจ

## ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

Grant Delgatty(2013) ผู้ร่วมก่อตั้งและซีอีโอ: แกรนท์ที่ได้รับการออกแบบมาหลายร้อยผลิตภัณฑ์ตั้งแต่เฟอร์นิเจอร์กีฬาสินค้าอิเล็กทรอนิกส์สำหรับผู้บริโภคในสภาพแวดล้อมการค้าปลีกอุปกรณ์ป้องกัน, housewares และได้อุทิศเป็นส่วนสำคัญของการทำงานของเขาในการออกแบบรองเท้า เขาได้นำการออกแบบรองเท้าให้กับ บริษัท จำนวนมากรวมทั้งรองเท้าเป็นผู้อำนวยการของการออกแบบ ในช่วงเวลาที่ บริษัท รองเท้าเห็นการเติบโตมากกว่า 500 ล้านดอลลาร์ในรายได้ประจำปี ในปี 2008, แกรนท์เปิดตัว บริษัท ของตัวเองที่เรียกว่ารองเท้า Urshusซึ่งเป็นแบรนด์รองเท้าใหม่บนพื้นฐานของแกรนท์เทคโนโลยีที่จดสิทธิบัตรการพัฒนาโดยที่ผู้บริโภคสามารถแลกเปลี่ยนพื้นและส่วนบนของรองเท้าของรองเท้าของพวกเขาเพื่อสร้างลักษณะที่กำหนดเอง พื้นรองเท้าเป็น 100 เปอร์เซ็นต์ แกรนท์ได้สอนที่ศูนย์ศิลปะวิทยาลัยการออกแบบตั้งแต่ปี 2007 มีความเชี่ยวชาญในผลิตภัณฑ์การเคลื่อนย้ายและการขนส่ง

## ขอบเขตการวิจัย

ตัวอย่างนักศึกษามหาวิทยาลัยหอการค้าไทยเพื่อหาข้อมูลเกี่ยวกับURB-Eเช่นความสนใจของกลุ่มลูกค้า,ความถี่ในการใช้งานและราคาอีกทั้งยังสามารถนำข้อมูลที่ได้มาใช้ในการพัฒนาและออกแบบสอบถามให้เหมาะสมกับบริบทการวิจัยนี้เป็นการวิจัยเกี่ยวกับURB-Eในขั้นตอนแรกจะทำการสำรวจ (expioratory research)จากกลุ่ม**สินค้า**URB-Eเพื่อใช้ในการเก็บข้อมูลต่อไปในขั้นตอนต่อมาใช้การวิจัยเชิงปริมาณ (quantitative research)โดยการเก็บข้อมูลกับนักศึกษามหาวิทยาลัยหอการค้าไทยจำนวน200คนโดยการสุ่มตัวอย่างโดยอาศัยความสะดวก(convenience sampling) โดยสถานที่เก็บข้อมูลคือ ทำการเก็บข้อมูลผ่านทางระบบออนไลน์(Online survey) โดยส่งเมลไปยังกลุ่มตัวอย่างและโพสต์ผ่านทางเฟสบุ๊ก



## คำนิยามคำศัพท์ที่ใช้ในงานวิจัย

สวิตเตอร์พกพา คือ จักรยานไฟฟ้าพับได้ที่มีขนาดกะทัดรัด ขับเคลื่อนด้วยพลังงานไฟฟ้า

สินค้าไอที คือ อุปกรณ์หรือเครื่องมือที่เกี่ยวข้องกับการรวบรวมประมวล เก็บรักษา และเผยแพร่ข้อมูล

และสารสนเทศโดยรวมทั้งฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ ฐานข้อมูล และการสื่อสาร โทรคมนาคม

## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย

เนื่องจากมีขนาดกะทัดรัดและพับได้เหมาะแก่การพกพาไปไหนมาไหนได้สะดวกและประหยัดพื้นที่

ซึ่งสินค้าชิ้นนี้สามารถเชื่อมต่อกับสมาร์ตโฟนได้เพื่อชาร์ตแบตเตอรี่แล้วยังราคาถูกลงกว่ามือถือธรรมดา

มากแล้วยังประหยัดค่าเดินทางกว่าเพราะใช้ไฟฟ้าจึงมีค่าใช้จ่ายที่ถูกกว่าน้ำมัน

จากการวิจัยนี้ทำให้ทราบถึงพฤติกรรมการซื้อสินค้าแนวโน้มความสนใจซื้อสินค้า

นอกจากนี้ผลการวิจัยที่ได้จะเป็นประโยชน์ต่อธุรกิจอุตสาหกรรมไอทีและสตาร์ทอัพที่จะนำไปปรับใช้สร้าง

ข้อได้เปรียบทางการแข่งขันสำหรับการทำธุรกิจและนำไปปรับปรุงธุรกิจของตน

## วิธีการวิจัย

ในขั้นตอนแรกการวิจัยที่จะทำการค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับ URB-E จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ยกตัวอย่างเช่น เว็บไซต์ [sanook.com](http://sanook.com) รวมทั้งนิตยสาร it today, comtoday, magazinedee จากนั้นจะดำเนินการวิจัยเชิงการสำรวจ (exploratory research) จากกลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษามหาวิทยาลัยหอการค้าไทย จำนวน 20 คน โดยการพูดคุยสัมภาษณ์และเก็บข้อมูลเพื่อหาข้อมูลเกี่ยวกับ URB-E จากผลการสำรวจนี้ทำให้ได้รับข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับสื่อกฎเตอร์ไฟฟ้า URB-E เพื่อนำมาออกแบบแบบสอบถามเพื่อใช้เก็บข้อมูลต่อไป

ในขั้นตอนต่อมาใช้การวิจัยเชิงปริมาณ (quantitative research) โดยการเก็บข้อมูลกับนักศึกษามหาวิทยาลัยหอการค้าไทยจำนวน 150 คน โดยการสุ่มตัวอย่างโดยอาศัยความสะดวก (convenience sampling) โดยสถานเก็บข้อมูลคือทำการเก็บข้อมูลผ่านทางระบบออนไลน์ (Online survey) โดยส่งเมลไปยังกลุ่มตัวอย่างและโพสต์ผ่านทางเฟสบุ๊ก สุดท้ายข้อมูลที่ได้รับจะถูกนำมาวิเคราะห์และประมวลผลโดยใช้โปรแกรมวิเคราะห์ทางสถิติ (spss) เพื่อให้สามารถตอบคำถามของการวิจัยและสรุปผลต่อไป

ระยะในการดำเนินการ งบประมาณค่าใช้จ่ายในการวิจัย

ตารางที่ 1 ตารางการดำเนินการวิจัย

งาน	สัปดาห์ที่												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1.การค้นปัญหาและ การกำหนดปัญหา													
2. การวางแผน การออกแบบการวิจัย													
3. การวางแผนการสุ่มตัวอย่าง													
4. วางแผนการเก็บข้อมูล													
5. เก็บข้อมูล													
6. วิเคราะห์ข้อมูล													
7. สรุปและเขียนรายงาน													
8.จัดพิมพ์รายงาน													

งบประมาณ ตารางที่ 2 แบบประมาณการค่าใช้จ่ายการวิจัยโครงการ URB-E

รายการ	จำนวนเงิน (บาท)
<b>ก. หมวดค่าใช้จ่าย</b>	
- ค่าใช้บริการคอมพิวเตอร์	5025
- ค่าจ้างพิมพ์รายงานฉบับสมบูรณ์	350
- ค่าใช้จ่ายในการเดินทางไปปฏิบัติงาน	300
- ค่าโทรศัพท์	50
- ค่าจ้างสำเนาเข้าปกเย็บเล่มรายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์	95
- ค่าอินเทอร์เน็ต	500
<b>ประมาณค่าใช้จ่ายรวมทั้งสิ้น</b>	<b>6320</b>

**บรรณานุกรม**

**สตูดิโอไฟฟ้าพับได้ ดีไซน์สวยแปลกตา**

**สืบค้นเมื่อวันที่ 27 ม.ค. 57,จากเว็บ**

<http://car.kapook.com/view82206.html>

**URB-E (2013)**

**สืบค้นเมื่อวันที่ 27 ม.ค. 57,จากเว็บ**

<http://urb-e.com/>

## ภาคผนวก

### 1. คุณรู้จัก Moveo หรือไม่?

- รู้จัก
- ไม่รู้จัก

### 2. หากท่านรู้จัก Moveo ท่านคิดว่าจะเอาไปทำอะไรได้บ้าง ?

- ใช้เวลาว่างในวันทีว่างกับได้ง่ายๆแล้วสิ่งมือจับออกมาใช้จากเมื่อไม่ต้องใช้ที่หูบคินที่เดิม
- เหมือนกระเป๋าเดินทาง
- ประหยัดพื้นที่ในการจัดรถ
- สะดวกต่อการพกพา
- อื่นๆ

### 3. ท่านคิดว่า Moveo เข้าไทย ท่านจะซื้อมาใช้ไหม ?

- ซื้อ
- ไม่ซื้อ
- ไม่แน่ใจ

### 4. ท่านคิดว่า Moveo จะมีราคาเท่าไรที่ท่านจึงจะซื้อ ?

- 70000
- 80000
- 88000
- 95000
- น้อยกว่า70000

### 5 ใช้ Moveo บ่อยแค่ไหน ?

คำถาม	ระดับความถี่ในการใช้งาน			
	ทุกวัน	2 วันต่อ อาทิตย์	5 วันต่อ อาทิตย์	15 วันต่อ เดือน
ท่านเดินทาง บ่อยแค่ไหน				
ท่านใช้ จักรยานยนต์ แค่ไหน				

## ประวัติของผู้ดำเนินงานวิจัย



ชื่อ: นาย สิริชัย จินตวิริยะสกุล

อายุ: 20

ปัจจุบันศึกษาอยู่ที่: มหาวิทยาลัย หอการค้าไทย

สาขา: เทคโนโลยีสารสนเทศ

