

การยอมรับเทคโนโลยีและการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชัน  
แพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)



มุกศจี ศรีสัตตบุตร

ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาบริหารธุรกิจ  
มหาวิทยาลัยแม่โจ้  
พ.ศ. 2566

การยอมรับเทคโนโลยีและการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชัน  
แพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)



มุกศจี ศรีสัตตบุตร

การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของความสมบูรณ์ของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต

สาขาวิชาบริหารธุรกิจ

สำนักบริหารและพัฒนามหาวิชาการ มหาวิทยาลัยแม่โจ้

พ.ศ. 2566

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยแม่โจ้

การยอมรับเทคโนโลยีและการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชัน  
แพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)

มุกศจี ศรีสัตตบุตร

การค้นคว้าอิสระนี้ได้รับการพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของความสมบูรณ์ของการศึกษา  
ตามหลักสูตรปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาบริหารธุรกิจ

พิจารณาเห็นชอบโดย

อาจารย์ที่ปรึกษา

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรีดา ศรีนฤวรรณ)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ. ....

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สัตยา ตันจันทร์พงศ์)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ. ....

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กัญญ์พัสวีย์ กล่อมธงเจริญ)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ. ....

ประธานอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรีดา ศรีนฤวรรณ)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ. ....

สำนักบริหารและพัฒนาวิชาการรับรองแล้ว

(รองศาสตราจารย์ ดร.ญาณิน โอภาสพัฒนกิจ)

รองอธิการบดี

วันที่.....เดือน.....พ.ศ. ....

<b>ชื่อเรื่อง</b>	การยอมรับเทคโนโลยีและการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชัน แพลตฟอร์มบิทคัม (Bitkub)
<b>ชื่อผู้เขียน</b>	นางสาวมุกศจี ศรีสัตตบุตร
<b>ชื่อปริญญา</b>	บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาบริหารธุรกิจ
<b>อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก</b>	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรีดา ศรีนฤวรรณ

### บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษาการยอมรับเทคโนโลยีและการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคัม (Bitkub) ของนักลงทุนในประเทศไทย โดยมีตัวแปรต้นคือการยอมรับเทคโนโลยี ประกอบด้วย การรับรู้ถึงประโยชน์ และการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน และตัวแปรตามคือ การตัดสินใจใช้แอปพลิเคชัน เป็นการวิจัยเชิงปริมาณและใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษามาจากนักลงทุน อายุระหว่าง 18-29 ปี ที่มีการลงทุนสกุลเงินดิจิทัลในประเทศไทยบนแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคัม (Bitkub) จำนวน 400 คน ผลการศึกษาพบว่า การยอมรับเทคโนโลยีด้านการรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived usefulness) มีผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคัม (Bitkub) โดยแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคัม (Bitkub) นั้นช่วยเพิ่มความสะดวกในการเทรดสกุลเงินดิจิทัล ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเทรดสกุลเงิน และช่วยให้สมรรถนะของนักลงทุนในการประเมินสกุลเงินดิจิทัลดีขึ้น และการยอมรับเทคโนโลยีด้านการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived ease of use) มีผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคัม (Bitkub) เนื่องจากแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคัม (Bitkub) มีความชัดเจน สามารถเข้าใจได้ง่ายและไม่ซับซ้อนในการใช้งาน โดยนักลงทุนใหม่ไม่ต้องใช้ความพยายามมากนักในการศึกษาวิธีการใช้งาน

คำสำคัญ : การยอมรับเทคโนโลยี, สกุลเงินดิจิทัล, แพลตฟอร์มบิทคัม (Bitkub)

<b>Title</b>	TECHNOLOGY ACCEPTANCE AND DECISION TO USE BITKUB APPLICATION
<b>Author</b>	Miss Mooksajee Srisattabood
<b>Degree</b>	Master of Business Administration in Business Administration
<b>Advisory Committee Chairperson</b>	Assistant Professor Dr. Preeda Srinaruewan

### ABSTRACT

This quantitative study aimed to Technology Acceptance and decision to use the Bitkub Platform application of investors in Thailand. The independent variable was the Technology Acceptance comprising perceived usefulness and ease of use. The dependent variable was the decision to use the application. A set of questionnaires was used for data collection administered with 400 investors, aged 18-29 years old. They invested in cryptocurrencies on the Bitkub Platform application. Findings showed that perceived usefulness had an effect on the decision to use the Bitkub Platform application. It enhanced the convenience of cryptocurrencies trading and the efficiency in currency trading. Also, it improved the performance of the investors in evaluating cryptocurries. Besides, the Technology Acceptance based on perceived ease of use had an effect on the decision to use the Bitkub Platform application. This was because it was clear or easy to understand, not complicated to use and new investors did not have to put in much effort to learn how to use it.

Keywords : Technology Acceptance, Digital Currency, Bitkub Application

## กิตติกรรมประกาศ

การค้นคว้าอิสระเล่มนี้สามารถสำเร็จลุล่วงได้ตามเป้าหมาย เนื่องด้วยความกรุณาอย่างยิ่งของผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปรีดา ศรีนฤวรรณ อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระที่กรุณาให้คำแนะนำ ข้อเสนอแนะ ตลอดจนการถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ต่าง ๆ ในการทำวิจัย รวมถึงคำแนะนำเพิ่มเติมในการแก้ปัญหาและปรับปรุงงานวิจัยในทุก ๆ ด้าน ตลอดระยะเวลาการดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กัญญ์พัสวีย์ กล่อมธงเจริญ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สัตยา ตันจันทรพงศ์ อาจารย์ที่ปรึกษาร่วมการค้นคว้าอิสระ และที่กรุณามาเป็นกรรมการสอบการค้นคว้าอิสระ พร้อมทั้งให้คำแนะนำเพิ่มเติมในการพัฒนาและปรับปรุงแก้ไขงานวิจัย ทำให้งานวิจัยในครั้งนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น อีกทั้งขอขอบพระคุณอาจารย์ประจำหลักสูตรทุกท่านที่ได้อบรมสั่งสอน และประสิทธิ์ประสาทวิชาจนทำให้ผู้วิจัยสามารถนำความรู้มาประยุกต์ใช้ในการทำวิจัยจนสำเร็จลุล่วงได้

สุดท้ายนี้ขอขอบพระคุณผู้ที่อยู่เบื้องหลังความสำเร็จในงานวิจัยครั้งนี้ทุกท่าน ทั้งผู้ตอบแบบสอบถาม ผู้เชี่ยวชาญที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัยที่สละเวลาอันมีค่าในการตอบแบบสอบถามที่ทำให้งานวิจัยครั้งนี้สำเร็จลุล่วงตามวัตถุประสงค์ และผู้วิจัยขอขอบคุณสมาชิกในครอบครัวที่ให้การสนับสนุน ส่งเสริม และปลูกฝังการเรียนรู้ของผู้วิจัยมาโดยตลอด ทำให้ผู้วิจัยได้รับโอกาสทางการศึกษาที่ดี ซึ่งหากงานวิจัยครั้งนี้พึงมีประโยชน์ในประการใด ผู้วิจัยขอมอบคุณความดีนี้ให้กับผู้มีพระคุณทุกท่าน ตามที่ได้กล่าวอ้างไว้ข้างต้น

มุกศจี ศรีสัตตบุตร

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ช
สารบัญภาพ.....	ญ
สารบัญตารางผนวก.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
คำถามงานวิจัย.....	5
วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	5
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	5
ขอบเขตและข้อจำกัดของงานวิจัย.....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
บทที่ 2 ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	7
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการยอมรับเทคโนโลยี.....	7
แนวคิดเกี่ยวกับแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub).....	22
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	25
กรอบแนวความคิดในการวิจัย.....	31
สมมติฐานของงานวิจัย.....	32
บทที่ 3 ระเบียบวิธีการศึกษา.....	33

สถานที่การดำเนินวิจัย.....	33
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	33
เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล.....	34
ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือวิจัย.....	39
การทดสอบคุณภาพของเครื่องมือ.....	39
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	40
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	41
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	43
ข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	43
ข้อมูลการยอมรับเทคโนโลยีและการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	48
ข้อมูลการวิเคราะห์การเรียงลำดับความสำคัญจากด้านข้อมูลการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	52
การทดสอบสมมติฐานการวิจัย.....	54
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	65
สรุปผลวิจัย.....	65
อภิปรายผลการวิจัย.....	69
ข้อเสนอแนะของงานวิจัย.....	72
บรรณานุกรม.....	74
ภาคผนวก.....	78
ภาคผนวก ก แบบสอบถาม.....	79
ภาคผนวก ข ผลการวิเคราะห์ค่าความเที่ยงตรงและค่าความเชื่อมั่น.....	85
ประวัติผู้วิจัย.....	94



## สารบัญตาราง

### หน้า

ตารางที่ 1	สรุปรูปแบบการยอมรับเทคโนโลยี (Technology Adoption Model: TAM).....	21
ตารางที่ 2	การทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	30
ตารางที่ 3	แสดงตัวแปรแหล่งข้อมูลคำถามการรับรู้ถึงประโยชน์ ชุดคำถามการรับรู้ถึงประโยชน์ และดัดแปลงข้อคำถาม.....	35
ตารางที่ 4	แสดงตัวแปรแหล่งข้อมูลคำถามการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน ชุดคำถามการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน และดัดแปลงข้อคำถาม .....	36
ตารางที่ 5	แสดงตัวแปรแหล่งข้อมูลคำถามการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชัน (เทคโนโลยี) ชุดคำถามการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชัน (เทคโนโลยี) และดัดแปลงข้อคำถาม.....	37
ตารางที่ 6	สรุปผลการทดสอบความเที่ยงตรงและความเชื่อมั่น.....	40
ตารางที่ 7	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ.....	43
ตารางที่ 8	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามอายุ.....	44
ตารางที่ 9	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามระดับการศึกษา.....	45
ตารางที่ 10	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามสถานภาพ.....	45
ตารางที่ 11	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามอาชีพ.....	46
ตารางที่ 12	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามรายได้เฉลี่ยต่อเดือน.....	46
ตารางที่ 13	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามภาคที่อาศัยอยู่.....	47
ตารางที่ 14	ตารางสรุปการแสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานการยอมรับเทคโนโลยี ประกอบด้วย การรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived usefulness) รวมทั้งการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived ease of use) และการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	48
ตารางที่ 15	ตารางแสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานการยอมรับเทคโนโลยีแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ในส่วนการรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived usefulness).....	49

ตารางที่ 16	ตารางแสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานการยอมรับเทคโนโลยีแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ในส่วนการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived ease of use)	50
ตารางที่ 17	ตารางแสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub).....	51
ตารางที่ 18	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามการเรียงลำดับความสำคัญจากด้านข้อมูลการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) .....	53
ตารางที่ 19	แสดงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร .....	55
ตารางที่ 20	สรุปผลการตรวจสอบข้อตกลงเกี่ยวกับการแจกแจงของประชากร (Normality) .....	57
ตารางที่ 21	สรุปผลการตรวจสอบข้อตกลงเกี่ยวกับความเป็นเส้นตรง (Linearity) .....	57
ตารางที่ 22	ผลการวิเคราะห์ถดถอยเชิงเส้น แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยีและการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) โดยวิธี Enter .....	58
ตารางที่ 23	ผลการวิเคราะห์ถดถอยเชิงเส้น แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี X1 หรือการรับรู้ถึงประโยชน์(Perceived usefulness) และการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์ม บิทคับ (Bitkub) โดยวิธี Enter.....	60
ตารางที่ 24	สถิติการถดถอย (Regression Statistics) ด้านการรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived usefulness) .....	61
ตารางที่ 25	ผลการวิเคราะห์ถดถอยเชิงเส้น แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี X2 หรือการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived ease of use) และการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) โดยวิธี Enter .....	62
ตารางที่ 26	สถิติการถดถอย (Regression Statistics) ด้านการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived ease of use) .....	63
ตารางที่ 27	แสดงผลสรุปการทดสอบสมมติฐานงานวิจัย .....	64

## สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 Digital 2022 Global Overview Report .....	2
ภาพที่ 2 แบบจำลองทฤษฎีการกระทำอย่างมีเหตุผล (Theory of Reasoned Action: TRA).....	11
ภาพที่ 3 แบบจำลองทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (Theory of Planned Behavior: TPB).....	13
ภาพที่ 4 แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี (Technology Acceptance Model : TAM) .....	16
ภาพที่ 5 แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี (Technology Acceptance Model 2: TAM 2).....	17
ภาพที่ 6 แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี (Technology Acceptance Model 3: TAM 3).....	19
ภาพที่ 7 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	32



## สารบัญตารางผนวก

	หน้า
ตารางผนวกที่ 1 สรุปผลการทดสอบความเที่ยงตรงและค่าความเชื่อมั่น .....	86
ตารางผนวกที่ 2 สรุปการทดสอบความเที่ยงตรง .....	87
ตารางผนวกที่ 3 สรุปผลการทดสอบความเชื่อมั่น ตัวแปร X1 การรับรู้ถึงประโยชน์ .....	90
ตารางผนวกที่ 4 สรุปผลการทดสอบความเชื่อมั่น ตัวแปร X2 การรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน .	91
ตารางผนวกที่ 5 สรุปผลการทดสอบความเชื่อมั่น ตัวแปร Y1 การตัดสินใจใช้แอปพลิเคชัน แพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) .....	92
ตารางผนวกที่ 6 สรุปผลการทดสอบความเชื่อมั่น ตัวแปรต้น .....	93



## บทที่ 1

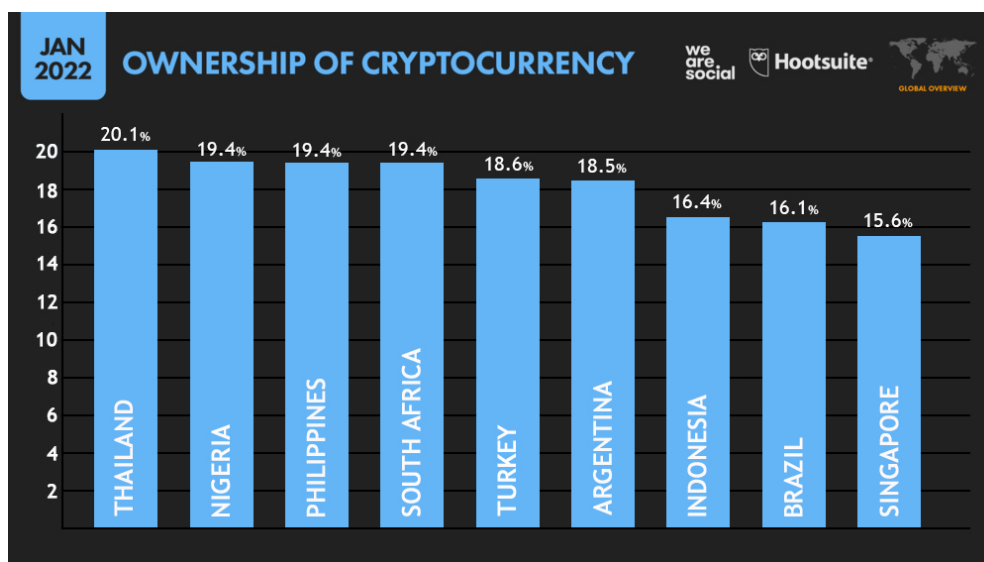
### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันมีเทคโนโลยีใหม่ ๆ เกิดขึ้นมากมาย นวัตกรรมเหล่านี้สร้างขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการของมนุษย์ จึงก่อให้เกิดสกุลเงินดิจิทัล ซึ่งความสำคัญของสกุลเงินดิจิทัลนั้น สามารถใช้เพื่อซื้อสินค้าหรือบริการต่าง ๆ ได้ หรือถือครองเป็นส่วนหนึ่งของกลยุทธ์การลงทุนก็ได้ ซึ่งหน่วยงานส่วนกลางใด ๆ ก็ไม่สามารถจัดการสกุลเงินดิจิทัลได้เพราะไม่มีหน่วยงานดังกล่าวอยู่ ไม่ว่าจะเกิดอะไรขึ้นกับรัฐบาล สกุลเงินดิจิทัลจะยังคงปลอดภัย สร้างโอกาสที่เท่าเทียมกัน ไม่ว่าจะเกิดหรืออาศัยอยู่ที่ไหนก็ตาม トラบิตที่มีสมาร์ตโฟนหรืออุปกรณ์อื่นที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ ก็สามารถเข้าถึงสกุลเงินดิจิทัลได้เช่นเดียวกับคนอื่น ๆ สร้างโอกาสที่ไม่เหมือนใครเพื่อการขยายอิสรภาพทางเศรษฐกิจทั่วโลก ความไร้ขอบเขตที่สำคัญของสกุลเงินดิจิทัลนี้เอื้อต่อการค้าที่เสรี แม้ในประเทศที่รัฐบาลควบคุมการเงินของประชาชนอย่างเข้มงวด ในประเทศที่อัตราเงินเฟ้อคือปัญหาสำคัญ สกุลเงินดิจิทัลอาจเป็นทางเลือกหนึ่ง นอกเหนือจากเงินตราที่ไม่สามารถช่วยในเรื่องการออมและการชำระเงินได้ (Coinbase, 2565)

โดย Bitcoin เป็นต้นกำเนิดของสกุลเงินดิจิทัล เมื่อปี 2008 นักพัฒนาซอฟต์แวร์ที่ใช้ นามแฝงว่า Satoshi Nakamoto ได้สร้างเงินในรูปแบบดิจิทัลที่สามารถใช้จ่ายได้จริงทั่วโลกอย่างอิสระ (Peer-to-Peer) และไม่มีธนาคารหรือหน่วยงานของรัฐเข้ามาข้องเกี่ยวแต่อย่างใด บิทคอยน์ถูกออกแบบมาให้ทำงานบนเทคโนโลยีที่เรียกว่า Blockchain เป็นที่เก็บบันทึกข้อมูลการทำธุรกรรมต่าง ๆ นอกจากนี้ยังสามารถบันทึกข้อมูลและรวบรวมธุรกรรมทั้งหมดของการเปลี่ยนแปลงและยอดเงินคงเหลือของทุกบัญชีไว้ได้อย่างถูกต้องและแม่นยำ ซึ่งมีความปลอดภัยสูง ดังนั้นราคาของ Bitcoin จะถูกกำหนดขึ้นโดยกลไกตลาดขึ้นอยู่กับความต้องการด้านอุปสงค์ อุปทาน (มินตรา เชื่ออ่า, 2561) ในระยะเริ่มแรก Bitcoin ถูกสร้างขึ้นมาให้มีเพียงแค่ 21 ล้านหน่วย เท่านั้น 1 Bitcoin มีมูลค่าเพียง 3.20 บาท และเมื่อวันที่ 17 ม.ค. 2565 จากเว็บไซต์ MONEY BUFFALO CRYPTO ได้จัดอันดับสกุลเงินดิจิทัลที่ครองมูลค่าตลาดโลก 10 อันดับ 2022 ซึ่งพบว่า Bitcoin เป็นสกุลเงินดิจิทัลที่ครองมูลค่าตลาดโลกมากที่สุดในปัจจุบัน และมีมูลค่าซื้อขายที่ 42,680.96 ดอลลาร์สหรัฐต่อ 1 Bitcoin หรือประมาณ 1,382,863 บาท และสกุลเงินดิจิทัลที่มีครองมูลค่าตลาดโลกรองลงมาได้แก่ Ethereum, Binance Coin, USDT, Cardano, USD Coin, Solana, XPR, LUNA, Polkadot (Money Buffalo Crypto, 2565)

ความนิยมการลงทุนสกุลเงินดิจิทัลหมู่คนไทยนั้นมีจำนวนมาก คนไทยถูกจัดอันดับเป็นที่ 1 ของโลกในการเข้าถือครองสกุลเงินดิจิทัล ถึง 20.1% ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 Digital 2022 Global Overview Report

ที่มา: We are social & Hootsuite (2565)

และสิ่งสำคัญที่ทำให้เกิดการซื้อขายและแลกเปลี่ยนสกุลเงินดิจิทัล คือ แพลตฟอร์มออนไลน์ โดยจากเว็บไซต์ workpointTODAY ได้มีจัดอันดับรวม 6 แพลตฟอร์มยอดฮิตที่คนไทยใช้ซื้อขาย เหรียญ คริปโทเคอร์เรนซี ปี 2564 พบว่า แพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) เป็นแพลตฟอร์มเทรดที่ได้รับความนิยมและมีมูลค่ามากที่สุดของไทย (TODAYBizview, 2564) โดย Bitkub หรือ บริษัท บิทคับ แคปปิตอล กรุ๊ป โฮลดิ้งส์ จำกัด ก่อตั้งขึ้นเมื่อ พ.ศ. 2561 มีการดำเนินงานการให้บริการศูนย์ซื้อขายสินทรัพย์ดิจิทัล ผ่านบริษัทในเครือ ได้แก่ บริษัท บิทคับ ออนไลน์ จำกัด ณ ขณะนี้คือผู้ให้บริการอันดับหนึ่งของประเทศไทยและหากเปรียบเทียบกับแพลตฟอร์มเทรดสกุลเงินดิจิทัลสัญชาติไทยพบว่า บิทคับ (Bitkub) มีสกุลเงินในการเทรดมากที่สุด รวมทั้งมีมูลค่าการซื้อขายสินทรัพย์ดิจิทัลต่อวันที่ 300 ล้านบาท และครองส่วนแบ่งการตลาดกว่า 72% (Bitkub, 2565) อีกทั้งยังมีแพลตฟอร์มสัญชาติไทยและต่างชาติที่ได้รับความนิยมจากการจัดอันดับความนิยมในไทยรองจากบิทคับ (Bitkub) ดังนี้ ไบแนนซ์ (Binance), สตางค์โปร (Satang Pro), บิทาซซ่า (Bitazza), ซิปแม็กซ์ (Zipmex) (TODAYBizview, 2564)

จากการที่บิทคับ (Bitkub) เป็นแพลตฟอร์มเทรดสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีมูลค่าการซื้อขายสูงที่สุดในประเทศไทย และจำนวนผู้ใช้งานของ Bitkub เพิ่มขึ้นอย่างก้าวกระโดด รวมถึงสื่อต่าง ๆ ที่หันมาให้ความสนใจสินทรัพย์ดิจิทัลกันมากขึ้น จึงสะท้อนถึงความนิยมในการลงทุนสินทรัพย์ดิจิทัลในประเทศไทยเป็นอย่างมาก ปัจจุบัน Bitkub มีคริปโทเคอร์เรนซีให้เลือกซื้อขายมากกว่า 53 สกุล และเป็นแพลตฟอร์มซื้อขายสินทรัพย์ดิจิทัลสัญชาติไทยที่ประสบความสำเร็จในการเติบโตของธุรกิจแบบก้าวกระโดด 1000% เพียงระยะเวลา 3 ปี เท่านั้น ซึ่งปัจจัยในการตัดสินใจลงทุนของนักลงทุนนั้นมาจากปัจจัยต่าง ๆ ดังนี้ 1) ความน่าเชื่อถือ ทั้งการมีบริการช่วยเหลือลูกค้า 24 ชั่วโมง ความปลอดภัยทางด้านจัดเก็บข้อมูล มีระบบการเทรดที่ครอบคลุมสามารถรองรับโปรเจกต์อื่น ๆ ได้ลงตัว อีกทั้งมีการรองรับการซื้อขายสินทรัพย์ดิจิทัลในการรองรับเข้าใช้งานทุกแพลตฟอร์ม (Bitkub, 2565) 2) มีทางเลือกซื้อขายสินทรัพย์ดิจิทัล ครบวงจร ทั้งคริปโทเคอร์เรนซีให้เลือกซื้อขายมากกว่า 53 สกุล และ NFT เช่น รูปภาพ วิดีโอ ดนตรี อสังหาริมทรัพย์ ไปจนถึงของสะสมต่าง ๆ ในรูปแบบดิจิทัล และเป็นเจ้าแรกของไทยที่เปิดให้บริการเทรดผ่านแอปพลิเคชันบน มือถือ Android และ iOS อีกด้วย โดยช่องทางแอปพลิเคชันสามารถช่วยให้ผู้ใช้งานเข้าถึงข้อมูลได้ง่ายยิ่งขึ้นผ่านทางอุปกรณ์เคลื่อนที่แบบ real time ได้ 24 ชั่วโมง (แรบบิท แคร่, 2564)

อย่างไรก็ตาม แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มเทรดสกุลเงินดิจิทัล ยังถือว่าเป็นสิ่งใหม่ที่เพิ่งเกิดขึ้นในระยะเวลาไม่นาน ซึ่งปัจจุบันในประเทศไทยมีจำนวนของโทรศัพท์มือถืออยู่ที่ 95.6 ล้านเครื่อง คิดเป็นสัดส่วน 136.5% ของประชากรไทย และมีคนที่ออนไลน์บนมือถือ อยู่ที่ 54.5 ล้านคน คิดเป็นกว่า 77.8% ของประชากรทั้งประเทศ และในอนาคตยังมีโอกาสที่จะเติบโตและเกิดการแข่งขันได้อีกเป็นอย่างมากในการเข้าถึงแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มเทรดสกุลเงินดิจิทัลอีกด้วย (We are social & Hootsuite, 2565) และจากข้อมูลของ อีปซอสส์ (ประเทศไทย) ที่สำรวจความสนใจ Bitcoin ในประเทศไทย ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษากลุ่มเป้าหมาย ผู้เป็นวัยเรียนถึงวัยทำงานเป็นหลัก คือ กลุ่มคนอายุระหว่าง 18-29 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มที่สนใจลงทุนบิทคอยน์มากที่สุดจำนวน 72% (Ipsos, 2564) โดยเป็นการศึกษาการยอมรับเทคโนโลยีและการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ซึ่งการยอมรับเทคโนโลยี (Technology Acceptance) (Davis, 1989) จะประกอบด้วย 2 ปัจจัย คือ การใช้งานง่าย (Perceived Ease of Use) และการรับรู้ประโยชน์ (Perceived Usefulness) ซึ่งเป็นปัจจัยที่สำคัญต่อธุรกิจหรือการให้บริการผ่านเทคโนโลยี ซึ่งแนวคิดของ Parasuraman, Zeithaml and Berry (1988 อังโน ยงยุทธ ทองชัย, 2559) กล่าวว่า คุณภาพการบริการเทคโนโลยีเป็นสิ่งที่สำคัญมากที่จะสร้างความแตกต่างของธุรกิจให้ได้เปรียบ เนื่องจากนำเสนอคุณภาพการให้บริการที่ตรงกับความต้องการของผู้รับบริการเป็นสิ่งที่ธุรกิจพึงกระทำเป็นอย่างยิ่ง เพื่อสร้างความพึงพอใจและนำมาซึ่งความไว้วางใจในการบริการของผู้ใช้บริการ

ในส่วนการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ของนักลงทุนในประเทศไทย นั้นมาจาก เมื่อปี 2563 ที่ผ่านมา แอปพลิเคชัน Bitkub ประสบความสำเร็จอย่างมาก โดยเป็นแอปพลิเคชันติดอันดับ Top 100 บน App Store ประเทศไทย มียอดดาวน์โหลดกว่า 150,000 ดาวน์โหลด (Bitkub, 2565) และเมื่อปี 2564 ที่ผ่านมาได้มีการประกาศผ่านทางเฟซบุ๊กแฟนเพจของ Bitkub ว่ามีผู้เข้าใช้งาน (users) บนแพลตฟอร์มครบ 1,000,000 บัญชีแล้ว ส่งผลให้แอปพลิเคชัน “บิทคับ” ทะยานขึ้นแท่นเบอร์หนึ่งยอดดาวน์โหลดแห่งชาติ LINE และ Facebook มียอดดาวน์โหลดกว่า 1,000,000 ดาวน์โหลด และปัจจุบัน ปี 2565 Bitkub หรือ บริษัท บิทคับ ออนไลน์ จำกัด ผู้ให้บริการศูนย์ซื้อขายสินทรัพย์ดิจิทัลชั้นนำของประเทศไทย ในเครือบิทคับ แคปปิตอล กรุ๊ป-โฮลดิ้งส์ จำกัด ได้ประกาศเป้าหมายสำหรับปี 2565 ในการขยายฐานลูกค้าสู่ 7 ล้านราย เน้นเพิ่มความปลอดภัยและพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้ตอบโจทย์ผู้ใช้งาน อีกทั้งยังวางแผนรุกต่างประเทศโดยเริ่มที่กลุ่มประเทศเพื่อนบ้านในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้อีกด้วย (Bitkub, 2565)

โดยการยอมรับเทคโนโลยีที่ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ประกอบด้วย การรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived usefulness) และการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived ease of use) ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) สอดคล้องกับการศึกษาของ นฤพล รัตนวิบูลย์ลภ (2564) พบว่า การยอมรับด้านการรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived usefulness) มีผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มเทรดสกุลเงินดิจิทัล (คริปโตเคอเรนซี) ของนักลงทุน First Jobber และการยอมรับด้านความง่ายในการใช้งาน (Perceived ease of use) มีผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มเทรดสกุลเงินดิจิทัล (คริปโตเคอเรนซี) ของนักลงทุน First Jobber อย่างมีนัยทางสถิติ และนอกจากนี้ จิรภัทร มิชันหมาก และคณะ (2564) พบว่า ประโยชน์จากการใช้งานแอปพลิเคชันเป่าตั้ง และความง่ายในการใช้งานแอปพลิเคชันเป่าตั้งมีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้งานแอปพลิเคชันเป่าตั้ง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เป็นต้น

ดังนั้นการศึกษารับเทคโนโลยีและการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) นั้น เพื่อทราบถึงการยอมรับเทคโนโลยีและการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) เพื่อเป็นประโยชน์ต่อบริษัท บิทคับ ออนไลน์ จำกัด สามารถนำผลการวิจัยไปพิจารณาวางแผน แก้ไข และปรับปรุงกลยุทธ์ทางการตลาดเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ทางธุรกิจต่อไป เพื่อผู้ประกอบการซื้อขายสกุลเงินดิจิทัล สามารถนำผลการวิจัยไปใช้ในการพัฒนาแอปพลิเคชันเทรดสกุลเงินดิจิทัลให้สามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้งานได้



## คำถามงานวิจัย

การยอมรับเทคโนโลยีส่งผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) เป็นอย่างไร

## วัตถุประสงค์ของการศึกษา

เพื่อศึกษาการยอมรับเทคโนโลยีและการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ของนักลงทุนในประเทศไทย

## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทราบถึงการยอมรับเทคโนโลยีและการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)
2. เพื่อเป็นประโยชน์ต่อบริษัท บิทคับ ออนไลน์ จำกัด สามารถนำผลการวิจัยไปพิจารณาวางแผน แก้ไข และปรับปรุงกลยุทธ์ทางการตลาดเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ทางธุรกิจต่อไป
3. ผู้ประกอบธุรกิจซื้อขายสกุลเงินดิจิทัล สามารถนำผลการวิจัยไปใช้ในการพัฒนาแอปพลิเคชันเทรดสกุลเงินดิจิทัลให้สามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้งานได้

## ขอบเขตและข้อจำกัดของงานวิจัย

### 1. ขอบเขตด้านพื้นที่

ขอบเขตด้านพื้นที่ของงานวิจัยคือ ในประเทศไทย ผ่านแพลตฟอร์มเฟซบุ๊ก (Facebook) กลุ่ม bitkub และเฟซบุ๊ก (Facebook) กลุ่ม อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเทรดสกุลเงินดิจิทัล รวมทั้งช่องทางออนไลน์อื่น ๆ

### 2. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ จากข้อมูลของ อีปซอสส์ (ประเทศไทย) ที่สำรวจความสนใจ Bitcoin ในประเทศไทย ผู้วิจัยจึงเน้นศึกษากลุ่มเป้าหมาย ผู้เป็นวัยเรียนถึงวัยทำงานเป็นหลัก คือ กลุ่มคนอายุระหว่าง 18-29 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มที่สนใจลงทุนบิทคอยน์มากที่สุดจำนวน 72% (Ipsos, 2564) จากการหาขนาดตัวอย่างซึ่งไม่ทราบจำนวนประชากรที่แน่นอน โดยใช้สูตรของคอคแรน

(Cochran, 1977) ที่ระดับค่าความเชื่อมั่นร้อยละ 95 ดังนั้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักลงทุนวัยเรียนถึงวัยเริ่มทำงานอายุระหว่าง 18-29 ปีในประเทศไทย จำนวน 400 คน

### 3. ขอบเขตด้านเนื้อหา

การวิจัยครั้งนี้ ใช้แนวคิด TAM (Technology Acceptance Model) ในการศึกษาการยอมรับเทคโนโลยีและการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ซึ่งการยอมรับเทคโนโลยีประกอบไปด้วย การรับรู้ประโยชน์ (Perceived Usefulness) และการรับรู้ถึงใช้งานง่าย (Perceived Ease of Use)

### 4. ขอบเขตด้านเวลา

เวลาการจัดทำวิจัย คือ ช่วงเดือนมกราคม 2565 – เดือน กันยายน 2565

#### นิยามศัพท์เฉพาะ

**การยอมรับเทคโนโลยี** หมายถึง การทำความเข้าใจในเทคโนโลยีในด้านการรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived Usefulness: PU) และการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived Ease of Use)

- การรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived Usefulness: PU) หมายถึง การที่ผู้ใช้แอปพลิเคชันบิทคับ (Bitkub) รับรู้ว่าการใช้แอปพลิเคชันออนไลน์ช่วยทำให้เกิดความเข้าใจที่ดีขึ้นในการเทรดสกุลเงินดิจิทัลและสามารถเพิ่มพูนองค์ความรู้ด้านการใช้งานแอปพลิเคชันบิทคับ (Bitkub) ด้วย (Davis, 1989)

- การรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived Ease of Use) หมายถึง การที่ผู้ใช้แอปพลิเคชันบิทคับ (Bitkub) เชื่อว่าเทคโนโลยีที่นำมาใช้นั้น มีความง่ายในการใช้งาน ผู้ใช้สามารถใช้งานได้โดยไม่ต้องอาศัยความพยายามมากนัก หากเทคโนโลยีใดสามารถใช้งานได้ง่ายและไม่ซับซ้อนก็จะส่งผลต่อการยอมรับเทคโนโลยีนั้นได้ง่ายขึ้น (Teo et al., 1999)

**การตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)** หมายถึง การเลือกช่องทางบนโลกออนไลน์ที่สามารถซื้อขายแลกเปลี่ยนสกุลเงินดิจิทัลเป็นอีกสกุลหนึ่งได้อย่างรวดเร็ว ผ่านแอปพลิเคชันบิทคับ (Bitkub)

**นักลงทุนในประเทศไทย** หมายถึง กลุ่มผู้ที่มีการซื้อขายสกุลเงินดิจิทัล ช่วงวัยเรียนถึงวัยเริ่มทำงานอายุระหว่าง 18-29 ปี ที่อาศัยอยู่ในประเทศไทย

## บทที่ 2

### ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง “ การยอมรับเทคโนโลยีและการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)” ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมแนวคิด ทฤษฎี และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาประกอบในการศึกษาและเพื่อนำมา ใช้เป็นแนวทางในการวิจัย ดังนี้

1. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการยอมรับเทคโนโลยี
2. แนวคิดเกี่ยวกับการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)
3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
4. กรอบแนวความคิดในการวิจัย
5. สมมติฐานของงานวิจัย

#### แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการยอมรับเทคโนโลยี

##### ความหมายของเทคโนโลยี

เทคโนโลยี หมายถึง สิ่งที่มนุษย์พัฒนาขึ้นเพื่อช่วยในการทำงานหรือแก้ปัญหาต่าง ๆ เช่น อุปกรณ์ เครื่องมือ เครื่องจักร วัสดุ หรือแม้กระทั่งที่ไม่ได้เป็นสิ่งของที่จับต้องได้ เช่น กระบวนการต่าง ๆ (Heinich et al., 1986)

เทคโนโลยี หมายถึง การใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์มาประยุกต์ใช้เพื่อวัตถุประสงค์ทางด้านอุตสาหกรรมและพาณิชย์กรรม

จากความหมายดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า เทคโนโลยี หมายถึง สิ่งที่มนุษย์พัฒนาขึ้นโดยอาศัยความรู้ทางวิทยาศาสตร์ เพื่อนำมาช่วยในการทำงานหรือแก้ปัญหาต่าง ๆ เช่น อุปกรณ์ เครื่องมือ เครื่องจักร รวมไปถึงระบบหรือกระบวนการต่าง ๆ

##### ความหมายของการยอมรับเทคโนโลยี

การยอมรับเทคโนโลยี หมายถึง การตัดสินใจที่จะนำเทคโนโลยีนั้นไปใช้อย่างเต็มที่ โดยการยอมรับของบุคคลเกิดขึ้นเป็นกระบวนการเริ่มตั้งแต่บุคคลได้สัมผัสกับเทคโนโลยี ถูกชักจูงให้ยอมรับ ตัดสินใจยอมรับหรือปฏิเสธ ปฏิบัติตามการตัดสินใจ และยืนยันการปฏิบัตินั้น กระบวนการนี้อาจจะใช้เวลาช้าหรือเร็วขึ้นอยู่กับปัจจัยที่สำคัญ คือ ตัวบุคคลและลักษณะของเทคโนโลยี (Rogers, 2014)

การยอมรับเทคโนโลยี หมายถึง การนำเทคโนโลยีนั้นมาใช้ ซึ่งเมื่อแน่ใจแล้วว่าเทคโนโลยีที่นำมาใช้นั้นเป็นไปได้ สิ่งก็ตามมา คือ ก่อให้เกิดการลงทุนกับการยอมรับ (เอกลักษณ์ ธนเจริญพิศาล, 2554)

จากความหมายดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า การยอมรับเทคโนโลยี หมายถึง การตัดสินใจที่จะนำเทคโนโลยีทั้งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรมไปใช้ จนเมื่อแน่ใจว่าเทคโนโลยีนั้นสามารถให้ประโยชน์อย่างแน่นอนจึงเกิดการลงทุนและการยอมรับตามมา โดยระยะเวลาในการตัดสินใจยอมรับนั้นไม่มีกำหนดแน่นอนตายตัว ขึ้นอยู่กับตัวบุคคลและลักษณะของเทคโนโลยี

### ลักษณะของการยอมรับเทคโนโลยี

การยอมรับเทคโนโลยีว่าเป็นขั้นตอน (Process) ที่เกิดขึ้นทางจิตใจภายในบุคคลเริ่มจากได้ยินในเรื่องราววิทยการนั้น ๆ จนยอมรับนำไปใช้ในที่สุดซึ่งกระบวนการนี้มีลักษณะคล้ายกับกระบวนการเรียนรู้และการตัดสินใจ (Decision Making) โดยได้แบ่งกระบวนการยอมรับออกเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้ (ภานุพงศ์ เสกทวีลาภ, 2557)

1) ขั้นการรับรู้ (Awareness Stage) เป็นขั้นที่เริ่มนำไปสู่การยอมรับหรือปฏิเสธสิ่งใหม่ รวมทั้งวิธีวิธีการใหม่ขั้นนี้เป็นขั้นที่รับรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เกิดขึ้นใหม่(นวัตกรรม)เกี่ยวข้องกับการประกอบอาชีพหรือกิจกรรม ได้รับข่าวสารที่ไม่ครบถ้วนซึ่งการรับรู้ส่วนใหญ่เป็นการรับรู้โดยบังเอิญทำให้เกิดความอยากรู้และสามารถแก้ปัญหาที่ตนเองมีอยู่

2) ขั้นสนใจ (Interest Stage) เริ่มจากการให้ความใส่ใจรายละเอียดเกี่ยวกับวิทยการใหม่ในพฤติกรรมที่มีความตั้งใจและได้รับความรู้เกี่ยวกับวิธีการใหม่มากขึ้น การใช้วิธีการคิดที่สูงขึ้น บุคลิกภาพและค่านิยมนั้นมีผลต่อการติดตามข่าวสารรายละเอียดของสิ่งใหม่หรือวิทยการใหม่ด้วย

3) ขั้นประเมินค่า (Evaluation Stage) เริ่มจากการคิดไตร่ตรองหาวิธีลองใช้วิธีการใหม่ มีการเปรียบเทียบข้อดีและข้อเสียหากว่ามีข้อดีมากกว่าก็จะตัดสินใจใช้ โดยทั่วไปมักจะคิดว่าวิธีการนี้เป็นวิธีที่เสี่ยงไม่สามารถเข้าสู่ผลลัพธ์ที่ตามมาได้จึงต้องมีแรงผลักดัน (Reinforcement) ที่จะทำให้เกิดความแน่ใจโดยมีคำแนะนำเพื่อใช้ประกอบในการตัดสินใจ

4) ขั้นทดลอง (Trial Stage) เป็นขั้นตอนที่เริ่มทดลองกับคนส่วนน้อยในการตรวจสอบผลลัพธ์ก่อน และจะทำการทดลองโดยใช้วิธีการใหม่ขึ้นเพื่อให้เข้ากับสถานการณ์เสมือนจริงของตนในขั้นนี้จะสรรหาหาข่าวสารที่มีความเฉพาะเกี่ยวกับควรรความรู้ใหม่ ๆ หรือนวัตกรรมใหม่นั้น

5) ขั้นตอนการยอมรับ (Adoption Stage) เป็นขั้นที่ปฏิบัตินำไปใช้จริงซึ่งบุคคลยอมรับวิทยการใหม่ ๆ ว่า เป็นประโยชน์ในสิ่งนั้นแล้ว

การยอมรับเทคโนโลยีเป็นผลมาจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องเป็นกระบวนการดังนี้ (อรทัย เลื่อนวัน, 2556)

- 1) ขั้นตระหนักหรือขั้นตื่นตัว (Awareness Stage) เป็นขั้นที่บุคคลรู้ว่ามีเทคโนโลยีใหม่เกิดขึ้นแต่ยังขาดความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีนั้น
- 2) ขั้นสนใจ (Interest Stage) บุคคลเริ่มมีความสนใจในเทคโนโลยีและพยายามแสวงหาข้อมูลหรือความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับเทคโนโลยีนั้น
- 3) ขั้นประเมินผล (Evaluation Stage) บุคคลจะประเมินผลในสมองของตนโดยลองนึกว่าถ้ายอมรับเทคโนโลยีนั้นมาใช้แล้วจะเหมาะสมกับเหตุการณ์ในปัจจุบันหรืออนาคตหรือไม่ จะให้ผลคุ้มค่ากับการเสี่ยงหรือไม่
- 4) ขั้นทดลอง (Trial Stage) บุคคลจะนำเทคโนโลยีมาลองใช้หรือลองปฏิบัติในวงจำกัดก่อนเพื่อดูว่าเทคโนโลยีนั้นมีประโยชน์เข้ากับสถานการณ์ของตนหรือไม่
- 5) ขั้นยอมรับ (Adoption Stage) บุคคลยอมรับเทคโนโลยีโดยนำเทคโนโลยีนั้นมาใช้อย่างเต็มที่สม่ำเสมอ

### ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับเทคโนโลยี

ปัจจัยที่มีผลต่อการยอมรับเทคโนโลยีออกเป็น 4 ปัจจัย ดังนี้

- 1) ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวผู้ยอมรับ (Receiver Variables) ได้แก่ พื้นฐานของบุคคล เป้าหมายหรือผู้รับการเปลี่ยนแปลง ได้แก่ เพศ ระดับการศึกษา อาชีพ อายุ การรับฟังข่าวสารจากแหล่งต่าง ๆ และการเข้าประชุมกลุ่ม ซึ่งจากการศึกษาพบว่า ระดับการศึกษา การรับฟังข่าวสาร และการเข้าประชุมกลุ่ม จะแปรผันตามการยอมรับเทคโนโลยี ส่วนอายุจะแปรผกผันกับการยอมรับเทคโนโลยี
- 2) ปัจจัยด้านระบบสังคม (Social System Variables) ได้แก่ สภาพทางเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และภูมิศาสตร์ โดยสภาพทางเศรษฐกิจจะมีผลต่อการยอมรับการเปลี่ยนแปลงที่ต่างกัน และสถาบันที่เกี่ยวข้องกับสังคมเป็นปัจจัยที่เป็นเงื่อนไขที่มีผลต่อการยอมรับหรือไม่ยอมรับเทคโนโลยีด้วย
- 3) ปัจจัยเกี่ยวกับคุณลักษณะของเทคโนโลยีในสายตาของผู้ที่จะใช้เทคโนโลยี (Perceived Characteristics of Technologies) คือ คุณลักษณะต่าง ๆ ของเทคโนโลยีที่บุคคลผู้ใช้เทคโนโลยีรับรู้โดยเชิงอัตวิสัย ได้แก่ ประโยชน์เชิงสัมพัทธ์ ความเข้ากันได้หรือความไม่ขัดแย้งกัน ความซับซ้อน ความสามารถทดลองได้ ความสามารถสังเกตและสื่อสารได้ ค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับเทคโนโลยี ค่าเสียโอกาส และความสามารถที่จะแบ่งแยกได้
- 4) ปัจจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมในการติดต่อสื่อสารของบุคคล (Behavioral Communication) ช่องทางการสื่อสาร หมายถึง ตัวกลางที่นำสารจากผู้ส่งสารไปยังผู้รับสาร หรือเรียกกันสั้น ๆ ว่า สื่อช่องทางการสื่อสารอาจเป็นสื่อมวลชน (เช่น วิทยุกระจายเสียง โทรทัศน์

หนังสือพิมพ์หรือภาพยนตร์)หรือสื่อบุคคล (เช่น ผู้นำความคิดหรือตัวแทนการเปลี่ยนแปลง) หรือสื่อเฉพาะกิจ (เช่น โปสเตอร์ หรือแผ่นพับ) สื่อแต่ละประเภทที่มีลักษณะเฉพาะ เช่น ความเร็ว ความคงทนถาวร ความแพร่หลาย ความเร็วอารมณ์หรือความเป็นเหตุเป็นผล เป็นต้น และลักษณะเฉพาะเหล่านี้จะเป็นตัวกำหนดว่าสื่อประเภทนั้น ๆ จะเหมาะแก่การให้ข่าวสารเพื่อจูงใจเพื่อการตัดสินใจของผู้มีศักยภาพที่จะรับเทคโนโลยีหรือไม่อย่างไร

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับเทคโนโลยี มี 2 ปัจจัย ดังนี้

1) คุณลักษณะของเทคโนโลยี คุณลักษณะของเทคโนโลยีที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับประกอบด้วย ความได้เปรียบเชิงเทียบ ความเข้ากันได้หรือความไปกันได้ ความยุ่งยากหรือความสลับซับซ้อน ความสามารถในการนำไปทดลองใช้ และความสามารถในการสังเกตได้

2) โครงสร้างทางสังคม (Social Structure) เกิดขึ้นจากสมาชิกของสังคมมีฐานะหรือตำแหน่งทางสังคมแตกต่างกัน โครงสร้างของสังคมสามารถส่งเสริมหรือขัดขวางการยอมรับของสมาชิกภายในสังคม โดยอิทธิพลของสิ่งที่เรียกว่า อิทธิพลของระบบ ซึ่งหมายถึง บรรทัดฐานหรือสถานภาพของสังคม ชั้นของสังคม และสิ่งอื่น ๆ ในระบบสังคมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของสมาชิกในระบบสังคม และมีความสำคัญต่อความเร็วหรือความล่าช้าในการยอมรับเทคโนโลยี (เอกลักษณ์ ฌนเจริญพิศาล, 2554)

การยอมรับเทคโนโลยีนั้น มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องหลายประการ ดังนี้

1) ปัจจัยเงื่อนไขหรือสภาวะการณ์ทั่วไป ได้แก่

1.1) สภาพเศรษฐกิจ หากมีสภาพเศรษฐกิจดีก็จะมีแนวโน้มที่จะยอมรับการเปลี่ยนแปลงได้ง่ายกว่า เร็วกว่า สภาวะ ที่มีสภาพเศรษฐกิจแย่

1.2) สภาพทางสังคมและวัฒนธรรม มวลชนที่อยู่ในชุมชน หรือสังคมที่รักษาขนบธรรมเนียมประเพณีเก่า ๆ อย่างเคร่งครัดมากกว่า มีลักษณะการแบ่งชนชั้นทางสังคมอย่างเด่นชัดกว่า มีลักษณะการทำงานเพื่อส่วนรวมน้อยกว่า มีค่านิยมและความเชื่อที่เป็นอุปสรรคต่อการเปลี่ยนแปลงมากกว่า มีผลทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่ช้าลง และยอมรับในปริมาณที่น้อยกว่า

1.3) สภาพทางภูมิศาสตร์ พื้นที่ที่มีสภาพทางภูมิศาสตร์ที่สามารถติดต่อกับท้องที่อื่น ๆ โดยเฉพาะท้องที่มีเทคโนโลยีมากกว่า จะมีผลทำให้เกิดแนวโน้มในการยอมรับการเปลี่ยนแปลงที่เร็วกว่าและในปริมาณที่มากกว่า (ปัทมาพร ไคร์วานิช, 2551)

2) ปัจจัยที่เกี่ยวข้องโดยตรง ได้แก่

2.1) บุคคลเป้าหมายหรือผู้รับการเปลี่ยนแปลง ได้แก่

2.1.1) พื้นฐานทางบุคคล เพศหญิงยอมรับการเปลี่ยนแปลงเร็วกว่าเพศชาย กลุ่มที่มีระดับการศึกษาและประสบการณ์สูงจะยอมรับเร็วกว่า และกลุ่มคนที่มีอายุน้อยกว่าจะมีการยอมรับเร็วกว่ากลุ่มคนที่มีอายุมากขึ้น

2.1.2) พื้นฐานในการติดต่อสื่อสาร ประสิทธิภาพในการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน รวมทั้งความคิดที่มีเหตุผลเป็นสิ่งที่ช่วยทำให้เกิดการยอมรับมากขึ้น

2.1.3) พื้นฐานในเรื่องอื่น ๆ บุคคลที่มีแรงจูงใจ มีความพร้อมทางด้านจิตใจมีทัศนคติที่ดีต่อเทคโนโลยีที่นำมาเพื่อการเปลี่ยนแปลง จะมีแนวโน้มที่ยอมรับการเปลี่ยนแปลงมากกว่าและเร็วกว่า

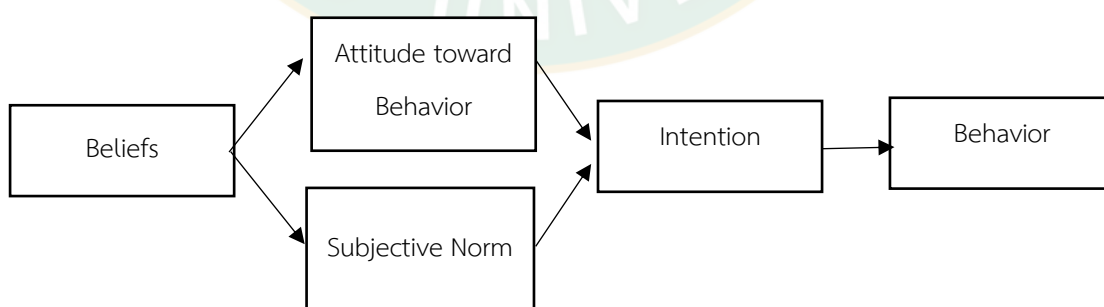
2.2) คุณลักษณะของเทคโนโลยี เทคโนโลยีที่ง่ายต่อการปฏิบัติและสอดคล้องกับวิถีชีวิตของบุคคลจะส่งผลต่อการยอมรับที่รวดเร็วกว่า

### ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการยอมรับเทคโนโลยี

แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยีมีหลายแนวคิด เป็นการศึกษาถึงการที่บุคคลยอมรับว่าเทคโนโลยีสามารถตอบสนองความต้องการในด้านต่าง ๆ โดยสามารถแก้ปัญหา รวมถึงสร้างอรรถประโยชน์ให้แก่ผู้ใช้เทคโนโลยี ดังนี้

#### 1. ทฤษฎีการกระทำอย่างมีเหตุผล (Theory of Reasoned Action: TRA)

ทฤษฎีการกระทำอย่างมีเหตุผลหรือ TRA นำเสนอโดย Ajzen and Fishbein (1980) เป็นหนึ่งในทฤษฎีทางจิตวิทยาสังคม (Social Psychology) ซึ่งถูกนำมาใช้เป็นพื้นฐานสำหรับการศึกษาพฤติกรรมมนุษย์มากที่สุด ทฤษฎีนี้แสดงความสัมพันธ์ระหว่างความเชื่อ (Beliefs) ทัศนคติ (Attitude) ความตั้งใจ (Intention) และพฤติกรรม (Behavior) ตามแนวคิดที่ว่ามนุษย์โดยปกติแล้วเป็นผู้มีเหตุผล พฤติกรรมของแต่ละบุคคลจึงไม่ได้เกิดขึ้นโดยขาดการพิจารณามาก่อน ดังนั้นการที่บุคคลจะมีหรือไม่มีพฤติกรรมใดอย่างหนึ่งนั้น จะเกิดความตั้งใจและมีเหตุผล โดยโครงสร้างของทฤษฎี TRA แสดงดังภาพที่ 2 (ศักรินทร์ ต้นสุพงษ์, 2557)



ภาพที่ 2 แบบจำลองทฤษฎีการกระทำอย่างมีเหตุผล (Theory of Reasoned Action: TRA)

ที่มา: Ajzen and Fishbein (1980)

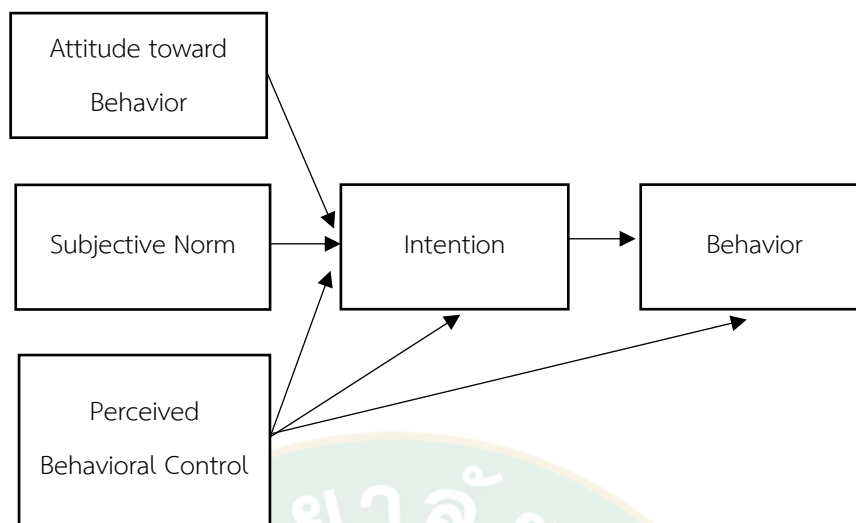
จากภาพที่ 2 จะเห็นว่าพฤติกรรมและความตั้งใจของแต่ละบุคคลนั้นเป็นผลมาจากความเชื่อที่สำคัญ 2 ประการ คือ 1) ทศนคติที่มีต่อพฤติกรรม (Attitude toward Behavior) เป็นความเชื่อของแต่ละบุคคลว่า การมีหรือไม่มีพฤติกรรมใดนั้นจะทำให้เกิดผลลัพธ์ที่แน่นอนตามที่บุคคลนั้นได้ประเมินไว้แล้ว และ 2) บรรทัดฐานเชิงจิตวิสัย (Subjective Norm) เป็นความเชื่อของแต่ละบุคคลที่ว่า การมีหรือไม่มีพฤติกรรมจะคล้อยตามคนรอบข้างที่มีอิทธิพลหรือมีความสำคัญกับตน

แม้ TRA จะเป็นทฤษฎีที่ใช้อธิบายพฤติกรรมโดยทั่วไป แต่ก็สามารถนำมาประยุกต์กับการทำนายพฤติกรรมกรยอมรับเทคโนโลยีได้เช่นเดียวกัน โดยการมองว่าทัศนคติต่อการใช้งานและบรรทัดฐานเชิงจิตวิสัยจะเป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดความตั้งใจในการใช้งานเทคโนโลยี และจะส่งผลต่อพฤติกรรมกรยอมรับเทคโนโลยีของบุคคลในที่สุด (ศักรินทร์ ต้นสุพงษ์, 2557)

## 2. ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (Theory of Planned Behavior: TPB)

ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนหรือ TPB นำเสนอโดย Ajzen (1985) เป็นทฤษฎีที่พัฒนามาจากทฤษฎี TRA โดย Ajzen ได้เพิ่มปัจจัยการรับรู้ถึงการควบคุมพฤติกรรมของตนเองในการแสดงพฤติกรรมใด ๆ (Perceived Behavioral Control) เพื่อลดข้อจำกัดของทฤษฎี TRA เนื่องจากการแสดงพฤติกรรมของแต่ละบุคคลไม่สามารถเกิดขึ้นได้จริงถ้าหากพฤติกรรมนั้นมีความซับซ้อนเกินกว่าความสามารถของบุคคลจะควบคุมได้ โดยสามารถนำมาปรับใช้เพื่อศึกษาความตั้งใจและพฤติกรรมในบริบทที่หลากหลาย รวมถึงช่วยสร้างความเข้าใจในการยอมรับการใช้เทคโนโลยีของแต่ละบุคคลได้ หลักการของ TPB จะศึกษาพฤติกรรมของแต่ละบุคคลที่ได้รับแรงขับเคลื่อนจากความตั้งใจแสดงพฤติกรรมจากปัจจัยหลัก 3 ประการได้แก่ ทัศนคติที่มีต่อพฤติกรรม (Attitude toward Behavior) บรรทัดฐานเชิงจิตวิสัย (Subjective Norm) และการรับรู้ถึงการควบคุมพฤติกรรมของตนเองในการแสดงพฤติกรรมใด ๆ (Perceived Behavioral Control) แสดงดังภาพที่ 3 (ศักรินทร์ ต้นสุพงษ์, 2557)





ภาพที่ 3 แบบจำลองทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (Theory of Planned Behavior: TPB)

ที่มา: Ajzen (1985)

จากภาพที่ 3 จะเห็นได้ว่าความสัมพันธ์ระหว่างความตั้งใจและพฤติกรรมได้รับอิทธิพลจากทัศนคติที่มีต่อพฤติกรรม บรรทัดฐานเชิงจิตวิสัย และการรับรู้ถึงการควบคุมพฤติกรรมของตนเองในการแสดงพฤติกรรมใด ๆ ที่มีอิทธิพลโดยตรงต่อพฤติกรรมด้วย ซึ่งการรับรู้ถึงการควบคุมพฤติกรรมของตนเองในการแสดงพฤติกรรมใด ๆ (Perceived Behavioral Control) หมายถึง การรับรู้ถึงความยากง่ายในการแสดงพฤติกรรม ถ้าบุคคลรับรู้ว่ามีความสามารถที่จะแสดงพฤติกรรมในสภาพการณ์นั้นได้ และสามารถควบคุมให้เกิดผลลัพธ์ตามต้องการได้ บุคคลจะมีแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมนั้น

### 3. แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี (Technology Acceptance Model: TAM)

เป็นทฤษฎีที่คิดค้นโดย Davis et al. (1989) ซึ่งพัฒนามาจากแนวคิดของ (The Theory of Reasoned Action: TRA) เป็นทฤษฎีทางสังคมวิทยาที่ถูกนำไปใช้ศึกษา อย่างแพร่หลาย ภายใต้ภาวะปกติบุคคลจะคิดใคร่ครวญถึงผลที่จะได้รับจากการกระทำของตนก่อน เสมอจึงจะตัดสินใจกระทำพฤติกรรมใดพฤติกรรมหนึ่ง และก่อนการกระทำพฤติกรรมหนึ่งบุคคลจะมี เจตนาเกิดขึ้นก่อนการกระทำซึ่งเรียกเจตนาที่ว่า ความตั้งใจแสดงพฤติกรรม (Behavioral Intention) โดยพฤติกรรมทางสังคมของบุคคลส่วนใหญ่อยู่ภายใต้การควบคุมของความตั้งใจดังกล่าว (Volitional Control) จากนั้นได้พัฒนาแบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยีขึ้นมา (TAM) โดยมี วัตถุประสงค์เพื่อทำนายการยอมรับใช้คอมพิวเตอร์เทคโนโลยี ซึ่งได้อธิบายไว้ว่าบุคคลหนึ่งจะมีการยอมรับเทคโนโลยีได้เกิดจากปัจจัยหลัก 2 ประการ ได้แก่ การรับรู้ถึงประโยชน์ และการรับรู้ความง่ายในการใช้งาน แบบจำลอง

การยอมรับเทคโนโลยีเป็นทฤษฎีที่ได้รับการยอมรับว่ามีประสิทธิภาพ สูงสุดและยังเป็นหนึ่งในทฤษฎีที่นิยมใช้ในการอธิบายพฤติกรรมกรยอมรับเทคโนโลยีของบุคคลอย่าง แพร่หลายโดยเฉพาะในระบบสารสนเทศ และถูกประยุกต์ใช้ในหลากหลายสาขาวิชา เช่น คอมพิวเตอร์ โปรแกรมประยุกต์ กระบวนการทางธุรกิจ การสื่อสาร และ ซอฟต์แวร์ระบบ เป็นต้น การนำเสนอแนวคิดนี้ จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับแบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยีทั้งที่เป็น แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเทศและต่างประเทศ เพื่อเป็นข้อมูลให้แก่ นักการตลาด ผู้ที่เกี่ยวข้องและผู้สนใจที่จะศึกษาให้มีความเข้าใจเกี่ยวกับแบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยีและแนวทางส่งเสริมพัฒนาการรับรู้ ประโยชน์และการรับรู้ความง่ายซึ่งนำไปสู่การเกิดทัศนคติที่ดีต่อการใช้ เทคโนโลยีและทำให้เกิดความตั้งใจแสดงพฤติกรรมซึ่งเป็นผลให้เกิดการยอมรับใช้เทคโนโลยีของนักการตลาด เป็นประโยชน์ในการพัฒนาใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมกับคุณลักษณะของสินค้าและ กลุ่มเป้าหมายได้อย่างทันท่วงที ดังแบบจำลองแสดงดังภาพที่ 6 ประกอบด้วย (Davis, 1989)

1. ตัวแปรภายนอก (External variables) หมายถึง ปัจจัยอิทธิพลที่เข้ามาสร้างการรับรู้ให้แต่ละบุคคลแตกต่างกันไป ได้แก่ ประสบการณ์ ความรู้ ความเข้าใจ และพฤติกรรมทางสังคม (นฤพล รัตนวิบูลย์ลาภ, 2564)

2. การรับรู้ประโยชน์ (Perceived Usefulness) หมายถึง การรับรู้ประโยชน์จากการใช้งาน เป็นปัจจัยที่กำหนดการรับรู้ในแต่ละบุคคลว่า เทคโนโลยีสารสนเทศมีส่วนช่วยพัฒนาประสิทธิภาพการปฏิบัติงาน และเป็นปัจจัยที่ส่งผลโดยตรงต่อ ความตั้งใจแสดงพฤติกรรมการใช้ด้วยการแสดงถึงระดับที่ผู้ใช้สามารถรับรู้ได้ว่าเทคโนโลยีสารสนเทศ มีส่วนช่วยในการเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน เป็นการรับรู้ถึงประโยชน์ที่เกิดจากการนำเทคโนโลยี มาใช้มีส่วนช่วยในการปรับปรุงการใช้เดิมให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น เป็นการที่ผู้บริโภคมีการรับรู้ ประโยชน์ที่เกิดจากการใช้แอปพลิเคชันซื้อสินค้าออนไลน์นั้น มีส่วนช่วยให้การซื้อสินค้ามีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น สามารถค้นหาสินค้าที่ต้องการได้หลากหลาย ผู้บริโภคได้รับความสะดวกสบาย มากขึ้น รวมถึงช่วยลดเวลาในการซื้อสินค้าได้

การรับรู้ประโยชน์จากการใช้งาน คือ ปัจจัยที่กำหนด การรับรู้ในแต่ละบุคคลว่าเทคโนโลยีสารสนเทศมีส่วนช่วยพัฒนาประสิทธิภาพการปฏิบัติงาน และเป็น ปัจจัยที่ส่งผลโดยตรงต่อความตั้งใจแสดงพฤติกรรมการใช้ด้วยการแสดงถึงระดับที่ผู้ใช้สามารถรับรู้ได้ ว่าเทคโนโลยีสารสนเทศมีส่วนช่วยในการเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน (Ooi and Tan, 2016)

3. การรับรู้ความง่ายในการใช้งาน (Perceived Ease of Use) หมายถึง การรับรู้ความง่ายในการใช้งาน เป็นระดับความเชื่อ คาดหวังของผู้ที่ใช้ระบบ สารสนเทศว่าระบบ ดังกล่าวเป็นระบบที่สามารถเรียนรู้ได้ง่าย ไม่ต้องใช้ความพยายามอย่างมากใน การเรียนรู้ที่จะใช้ระบบหรือในการเข้าใจระบบ โดย Davis (1989) ได้นิยามการรับรู้ความง่ายตามคำจำกัดความของคำว่า ง่ายและปราศจากความยากหรือความพยายาม

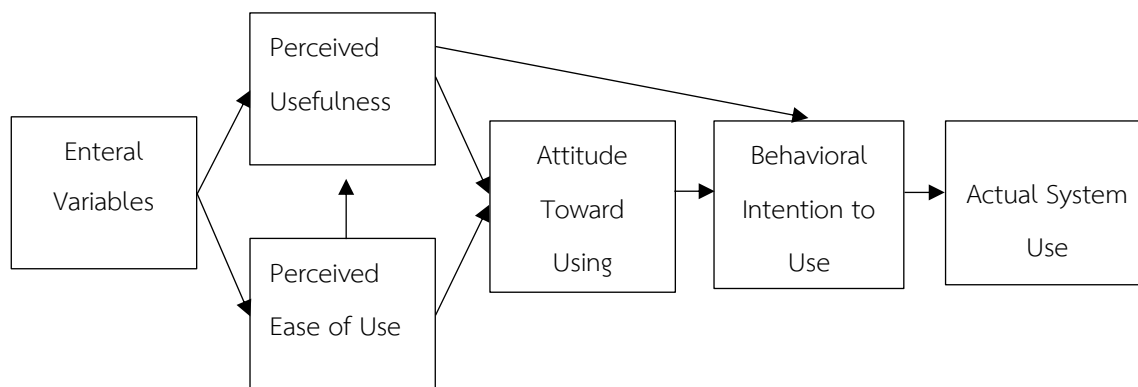
การรับรู้ความง่ายในการใช้งาน เป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการรับรู้ถึงประโยชน์ที่ได้รับ จากเทคโนโลยีสารสนเทศด้วยระดับที่ผู้ใช้เชื่อว่าไม่ต้องอาศัยความพยายามในการใช้งาน หมายถึง หากผู้ใช้ไม่ต้องใช้ความพยายามมากในการใช้งานผู้ใช้จะรับรู้ว่าคุณเทคโนโลยีนั้นสามารถนำมาใช้งาน ได้ง่าย และส่งผลให้มีการนำเทคโนโลยีมาใช้จริง เป็นการรับรู้ว่าคุณเทคโนโลยีนั้นมีความง่ายสะดวกต่อ การใช้งาน เทคโนโลยีไม่ซับซ้อนไม่ต้องใช้ความพยายามในการเรียนรู้การใช้งาน ผู้ใช้สามารถยอมรับ เทคโนโลยีเพื่อใช้งานโทรศัพท์มือถือ เป็นการรับรู้ความง่ายในการใช้งาน หมายถึง การที่ผู้บริโภคมี การรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งานแอปพลิเคชันซื้อสินค้าออนไลน์หรือความง่ายในการค้นหาสินค้า ออนไลน์ที่สามารถทำได้ทุกที่ทุกเวลา อีกทั้งยังช่วยลดขั้นตอนในการซื้อสินค้าได้ โดยที่ผู้บริโภคไม่ต้อง ใช้ความพยายามในการเรียนรู้เพื่อใช้งาน

การรับรู้ความง่ายในการใช้งาน คือ ปัจจัยที่ส่งผลต่อ การรับรู้ถึงประโยชน์ที่ได้รับจาก เทคโนโลยีสารสนเทศด้วยระดับที่ผู้ใช้เชื่อว่าไม่ต้องอาศัยความ พยายาม (Free of Effort) ในการใช้ งาน ความหมายคือ หากผู้ใช้ไม่ต้องใช้ความพยายามมากในการ ใช้งานผู้ใช้จะรับรู้ว่าคุณเทคโนโลยีนั้น สามารถนำมาใช้งานได้ง่ายและส่งผลให้มีการนำเทคโนโลยีมาใช้จริง (Ooi and Tan, 2016)

4. ทักษะคิดที่มีต่อการใช้งาน (Attitude toward Using) หมายถึง ความคิดเห็นของผู้ใช้งาน ที่มีต่อเทคโนโลยี ซึ่งอยู่บนพื้นฐานของความเข้ากันได้กับเทคโนโลยีนั้น (นฤพล รัตนวิบูลย์ลาภ, 2564)

5. ความตั้งใจในการใช้ (Behavioral Intention to Use) หมายถึง ความสนใจความพร้อม หรือความเป็นไปได้ของบุคคลที่จะแสดงพฤติกรรมของการใช้งาน (Fishbein and Ajzen, 2011 อ้าง ใน นฤพล รัตนวิบูลย์ลาภ, 2564) ความตั้งใจเป็นปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการกระทำหรือการแสดง พฤติกรรม โดยความตั้งใจจะเป็นตัวบ่งชี้ว่าคุณได้พยายามที่จะทำพฤติกรรมนั้น ยิ่งถ้าบุคคลมีความ มุ่งมั่นตั้งใจ และมีความพยายามมากเพียงใด ความเป็นไปได้ของการที่บุคคลจะเกิดการกระทำ พฤติกรรมก็จะมีมากเพียงนั้น

6. การใช้งานจริง (Actual System Use) หมายถึง การแสดงออกของพฤติกรรมหรือการ กระทำของผู้บริโภค ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากความสนใจหรือความตั้งใจในการใช้งาน (นฤพล รัตนวิบูลย์ลาภ, 2564)



ภาพที่ 4 แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี (Technology Acceptance Model : TAM)

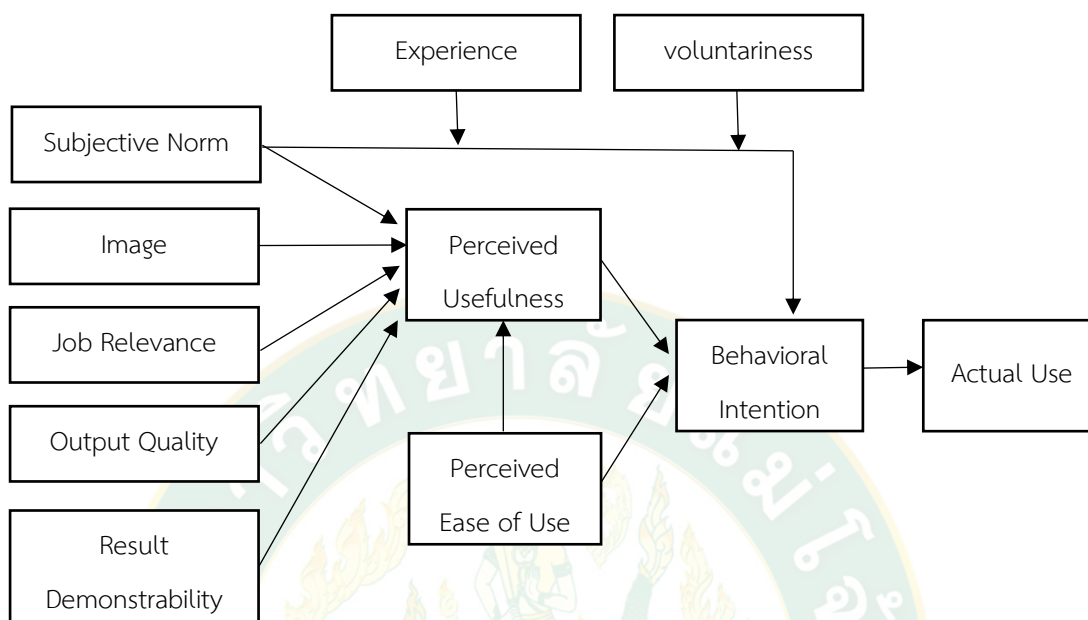
ที่มา: Davis (1989)

โดยแบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี (TAM) ได้อธิบายว่า ทั้งสองปัจจัยที่ได้ยกขึ้นมาคือ การรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived Usefulness) และการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived Ease of Use) นั้นเป็นตัวบ่งชี้พฤติกรรมการยอมรับที่จะใช้เทคโนโลยีนั้น ๆ ของแต่ละบุคคล (User Intention) ซึ่งส่งผล โดยตรงกับการตัดสินใจใช้งานจริง (Actual to Use) แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยีเป็นความสัมพันธ์ที่ เชื่อมโยงระหว่างความตั้งใจและพฤติกรรมการยอมรับใช้เทคโนโลยีจริง โดยความตั้งใจได้รับอิทธิพลมา จากทัศนคติของบุคคลสำหรับบุคคลหนึ่งจะมีการยอมรับเทคโนโลยี เมื่อมีการรับรู้ถึงประโยชน์ และการรับรู้ ความง่ายในการใช้งาน ซึ่งการรับรู้เชิงบวกดังกล่าวจะส่งผล ให้บุคคลนั้นมีทัศนคติที่ดีต่อการยอมรับใช้ เทคโนโลยี จากนั้นทัศนคติที่ดีของบุคคลนั้นจะส่งอิทธิพล ให้เกิดความตั้งใจใช้เทคโนโลยีและสุดท้ายความตั้งใจใช้เทคโนโลยีจะนำไปสู่พฤติกรรมการยอมรับการใช้เทคโนโลยีในที่สุด (มินตรา เชื้ออ่ำ, 2561)

#### 4. แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี (Technology Acceptance Model 2 : TAM 2)

เนื่องจากแบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยีตามแนวคิดของ Davis (1989) ยังมีข้อจำกัดบางประการ คือ ไม่สามารถพิจารณาการยอมรับการใช้เทคโนโลยีได้อย่างละเอียด ดังนั้น Venkatesh and Davis (2000) จึงได้มีการพัฒนาแบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยีขึ้นมาใหม่ ชื่อว่า Technology Acceptance Model 2 หรือ TAM 2 เพื่อให้สามารถอธิบายการยอมรับการใช้เทคโนโลยีของผู้ใช้งาน ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น และอธิบายเหตุผลของแต่ละบุคคลในการใช้งานเทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ แบบจำลองใหม่นี้ได้เพิ่มปัจจัยอีก 7 ตัวเข้าไปในแบบจำลอง โดยปัจจัยเหล่านี้ถูกระบุว่าเป็นสาเหตุ ที่มาก่อนการรับรู้ประโยชน์ในการใช้งาน และถูกแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มหลักประกอบด้วย 1) กลุ่มของ ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อสังคม และ 2) กลุ่มของปัจจัยที่มีลักษณะเฉพาะของระบบ ปัจจัยเหล่านี้ถูก

นำมาใช้ประกอบกันเป็นโครงสร้างของแบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี แสดงดังภาพที่ 5 (ศักรินทร์ ต้นสุพงษ์, 2557)



ภาพที่ 5 แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี (Technology Acceptance Model 2: TAM 2)

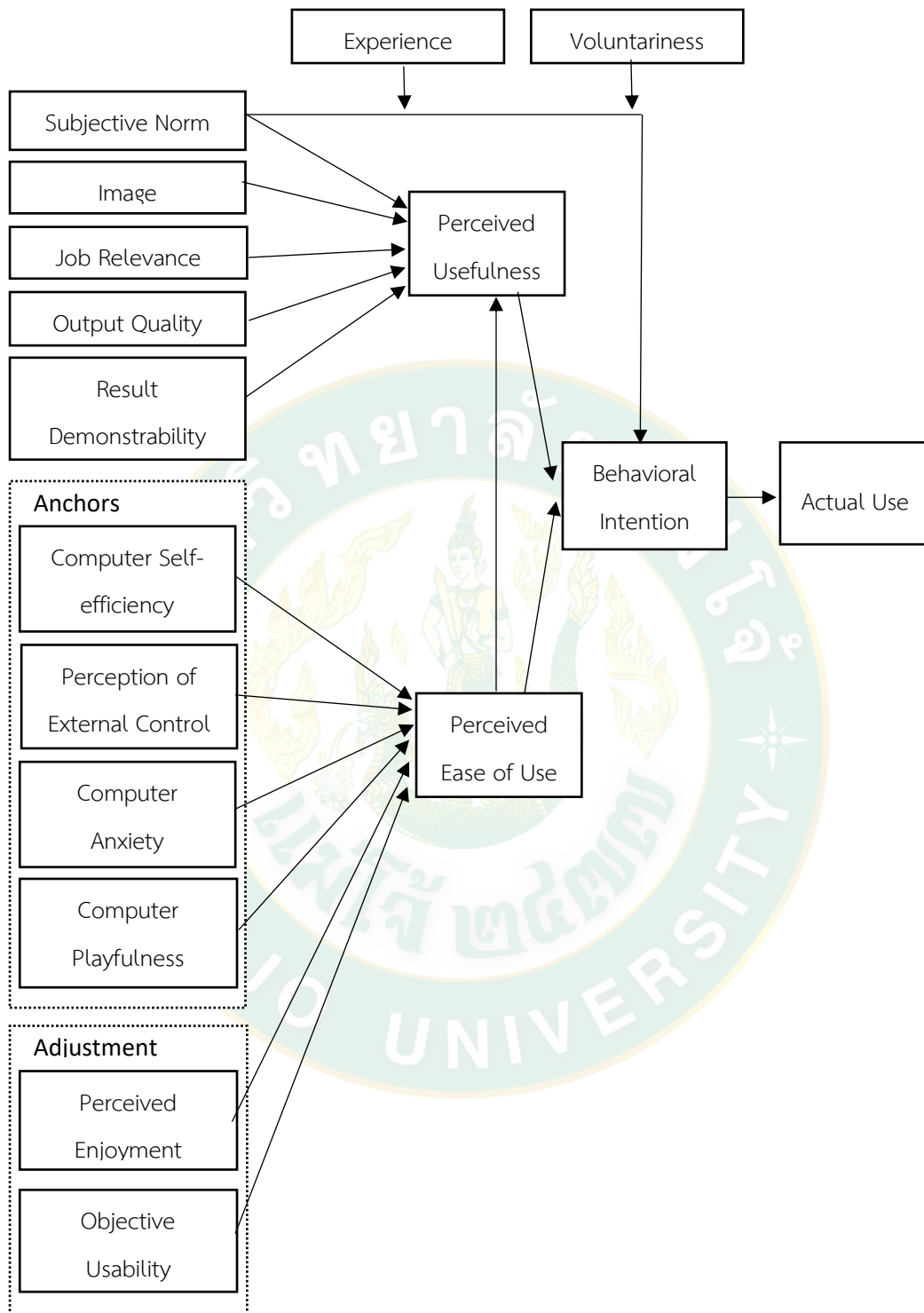
ที่มา: Venkatesh and Davis (2000)

จากภาพที่ 5 ปัจจัยที่อยู่ในกลุ่มกระบวนการที่มีอิทธิพลต่อสังคม ประกอบด้วยบรรทัดฐานเชิงจิตวิสัย (Subjective Norm) และภาพลักษณ์ (Image) ส่วนปัจจัยอื่นที่เหลือจะอยู่ในกลุ่มลักษณะเฉพาะของระบบ ประกอบด้วย ความเกี่ยวข้องกับงาน (Job Relevance) คุณภาพของผลลัพธ์ที่ได้ (Output Quality) ผลลัพธ์ที่สามารถพิสูจน์ได้ (Result Demonstrability) และการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived Ease of Use) นอกจากนั้นในแบบจำลองมีตัวแปรที่จัดเป็นตัวกระตุ้น (Moderators) ประกอบด้วย ความสมัครใจ (Voluntariness) ซึ่งเป็นระดับของการรับรู้ถึงการที่จะนำเทคโนโลยีมาใช้ด้วยความสมัครใจ และประสบการณ์ (Experience) ซึ่งเป็นระดับของความชัดเจนที่เกิดจากการกระทำหรือได้พบเห็นมา (Venkatesh and Davis, 2000)

### 5. แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี (Technology Acceptance Model 3: TAM 3)

แม้ว่า TAM 2 จะได้รับการปรับปรุงในเรื่องการอธิบายการรับรู้ประโยชน์ในการใช้งาน (Perceived Usefulness) แต่ยังคงได้รับการวิจารณ์ถึงจุดบกพร่องที่ขาดการอธิบายถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อการรับรู้ความง่ายในการใช้งาน (Perceived Ease of Use) ดังนั้น Venkatesh and Bala (2008) จึงได้มีการพัฒนาแบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยีขึ้นใหม่ชื่อว่า Technology Acceptance Model 3 หรือ TAM 3 เพื่อให้สามารถอธิบายปัจจัยที่ส่งผลต่อการรับรู้ความง่ายในการใช้งานได้ ซึ่งเป็นแบบจำลองนำ TAM 2 มาปรับปรุง โดยการเพิ่มปัจจัยต่าง ๆ ที่มีผลต่อการรับรู้ความง่ายในการใช้งานเทคโนโลยีเข้าไป ปัจจัยที่ว่านี้ได้มาจากงานวิจัยของ Venkatesh and Davis (2000) ที่ได้สร้างแบบจำลองของปัจจัยการรับรู้ความง่ายในการใช้งาน ทั้งนี้โครงสร้างของแบบจำลองดังกล่าวแสดงดังภาพที่ 6 (ศักรินทร์ ดันสุพงษ์, 2557)





ภาพที่ 6 แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี (Technology Acceptance Model 3: TAM 3)

ที่มา: Venkateshand Bala (2008)

จากภาพที่ 6 แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี TAM 3 ได้เพิ่มปัจจัยการรับรู้ความใช้งานง่ายเข้าไป สามารถจำแนกออกเป็น 2 กลุ่ม คือ 1) กลุ่มที่เป็นปัจจัยหลัก (Anchors) ที่แสดงให้เห็นถึงความเชื่อทั่วไป (General Beliefs) เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และ 2) กลุ่มที่เป็นปัจจัยปรับเปลี่ยน (Adjustment) ที่แสดงถึงความเชื่อที่ถูกแปรเปลี่ยนไปอันเนื่องจากประสบการณ์ตรง (Direct Experience) ที่ได้รับจากเทคโนโลยีที่ใช้ โดยกลุ่มที่เป็นปัจจัยหลัก ประกอบด้วย สมรรถนะของตนเองด้านคอมพิวเตอร์ (Computer Self-efficacy) การรับรู้จากการควบคุมจากภายนอก (Perception of External Control) ความวิตกต่อคอมพิวเตอร์ (Computer Anxiety) และความสนุกสนานของคอมพิวเตอร์ (Computer Playfulness) ส่วนกลุ่มที่เป็นปัจจัยปรับเปลี่ยน ประกอบด้วย ความสนุกสนานที่รับรู้ได้ (Perceived Enjoyment) และการใช้ประโยชน์ได้ตามวัตถุประสงค์ (Objective Usability) (Venkatesh and Bala, 2008)

โดยในการศึกษาคั้งนี้ได้ประยุกต์ใช้รูปแบบการยอมรับเทคโนโลยี (Technology Adoption Model: TAM) เนื่องจากแนวคิดดังกล่าวได้รับความนิยมอย่างมากในการนำมาใช้ในการศึกษาเพื่อให้ทราบถึงกระบวนการใช้เทคโนโลยีของผู้บริโภค ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำแบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี (TAM) มาใช้เป็นกรอบในการศึกษาคั้งนี้ ซึ่งสามารถสรุปรูปแบบการยอมรับเทคโนโลยี (Technology Adoption Model: TAM) จากตารางที่ 1 ดังนี้



ตารางที่ 1 สรุปรูปแบบการยอมรับเทคโนโลยี (Technology Adoption Model: TAM)

สรุปรูปแบบการยอมรับเทคโนโลยี (Technology Adoption Model: TAM)		
TAM	TAM2	TAM3
<b>การยอมรับเทคโนโลยี</b>		
พัฒนามาจากแนวคิดของ (The Theory of Reasoned Action: TRA) เป็นทฤษฎีทางสังคมวิทยาที่นำไปใช้ศึกษา อย่างแพร่หลาย โดยเชื่อว่าการที่บุคคลหนึ่งจะมีการยอมรับเทคโนโลยีได้เกิดจากปัจจัยหลัก 2 ประการ ได้แก่ การรับรู้ถึงประโยชน์ และการรับรู้ความง่ายในการใช้งาน	พัฒนามาจากแนวคิดของ TAM ของ Davis (1989) แบบจำลองใหม่นี้ได้เพิ่มปัจจัยอีก 7 ตัวเข้าไป ในแบบจำลอง โดยปัจจัยเหล่านี้ถูกระบุว่าเป็นสาเหตุที่มาก่อนการรับรู้ประโยชน์ในการใช้งาน และถูกแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มหลัก ประกอบด้วย 1) กลุ่มของปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อสังคม และ 2) กลุ่มของปัจจัยที่มีลักษณะเฉพาะของระบบ	พัฒนามาจากแนวคิดของ TAM3 ของ Venkatesh and Davis (2000) แบบจำลองใหม่นี้ได้เพิ่มปัจจัยการรับรู้ความใช้งานง่ายเข้าไป สามารถจำแนกออกเป็น 2 กลุ่ม คือ 1) กลุ่มที่เป็นปัจจัยหลัก (Anchors) ที่แสดงให้เห็นถึงความเชื่อทั่วไป (General Beliefs) เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และ 2) กลุ่มที่เป็นปัจจัยปรับเปลี่ยน (Adjustment) ที่แสดงถึงความเชื่อที่ถูกปรับเปลี่ยนไปอันเนื่องจากประสบการณ์ตรง (Direct Experience) ที่ได้รับจากเทคโนโลยีที่ใช้
<b>การตัดสินใจใช้เทคโนโลยี</b>		
การรับรู้ประโยชน์และการรับรู้ความง่ายซึ่งนำไปสู่การเกิดทัศนคติที่ดีต่อการใช้เทคโนโลยีและทำให้เกิดความตั้งใจแสดงพฤติกรรมซึ่งเป็นผลให้เกิดการยอมรับใช้เทคโนโลยี		

จากตารางที่ 1 ผู้วิจัยสนใจศึกษาปัจจัยการรับรู้ 2 ลักษณะ ที่ทำให้บุคคลเกิดการยอมรับเทคโนโลยี อาจกล่าวได้ว่า ความตั้งใจที่จะใช้งานเทคโนโลยีนั้นเกิดจากองค์ประกอบการรับรู้ 2 ลักษณะ จากแบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี (TAM) (Davis, 1989) ดังนี้

1. การรับรู้ถึงประโยชน์ หมายถึง (Perceived Usefulness: PU) การที่ผู้ใช้งานเห็นว่าระบบเทคโนโลยีมีประโยชน์ต่อการเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานของตนเป็นตัวแปรหลักที่สำคัญของ TAM กล่าวคือ ระดับที่บุคคลเชื่อว่าการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ จะเพิ่มสมรรถภาพและประสิทธิภาพในการทำงานให้มากขึ้น การที่บุคคลรับรู้ว่าคุณสมบัติที่นำมาใช้นั้นก่อให้เกิดประโยชน์และเสนอ

ทางเลือกที่มีคุณค่าสำหรับการปฏิบัติงานเดียวกัน รวมทั้งถ้าใช้เทคโนโลยีใหม่จะทำให้ได้งานที่มีคุณภาพดีขึ้น (นฤพล รัตนวิบูลย์ลาภ, 2564)

2. การรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived Ease of Use: PEOU) การที่ผู้ใช้งานรู้สึกว่าการระบบเทคโนโลยี สามารถใช้งานได้ง่ายโดยไม่ต้องใช้ความพยายามมาก เป็นตัวแปรหลักที่สำคัญของ TAM อีกตัวแปรหนึ่ง กล่าวคือ ระดับที่ผู้ใช้งานคาดหวังต่อเทคโนโลยีที่เป็นเป้าหมายที่จะใช้ ว่าต้องมีความง่าย สะดวก และไม่ซับซ้อน มีความเป็นไปได้มากที่จะได้รับการยอมรับจากผู้ใช้งาน ซึ่งการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งานมีอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมการยอมรับหรือความตั้งใจที่จะใช้ และมีอิทธิพลทางอ้อมต่อการใช้อย่างต่อเนื่องผ่านพฤติกรรมการยอมรับเทคโนโลยี (นฤพล รัตนวิบูลย์ลาภ, 2564)

### แนวคิดเกี่ยวกับแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)

#### ข้อมูลแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)

บิทคับ (Bitkub) ผู้ประกอบธุรกิจชั้นนำด้านสินทรัพย์ดิจิทัลและเป็นศูนย์รวมการซื้อขายคริปโตเคอร์เรนซี (Cryptocurrency) เช่น บิตคอยน์ (Bitcoin) , อีเธอร์เรียม (Ethereum) โลไลท์คอยน์ (Litecoin) , และสกุลเงินดิจิทัลอีกหลากหลายสกุล ได้รับการยอมรับว่า คืออันดับ 1 ของประเทศไทยที่มีจำนวนเหรียญดิจิทัลเยอะที่สุดบนแพลตฟอร์ม อยู่ภายใต้การกำกับดูแลและได้รับใบอนุญาตให้ประกอบกิจการศูนย์ซื้อขายสินทรัพย์ดิจิทัล (Digital Asset Exchange) จากสำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ หรือ ก.ล.ต. และกระทรวงการคลังแห่งประเทศไทยอย่างถูกต้องตามกฎหมาย ด้วยทุนจดทะเบียนธุรกิจอย่างถูกต้อง ด้วยทุนจดทะเบียน 290 ล้านบาท

ทั้งนี้ Bitkub อยู่ภายใต้บริษัท บิทคับ แคปปิตอลกรุ๊ป โฮลดิ้งส์ มีผู้ก่อตั้งคือ คุณจิรายุส ทรัพย์ศรีโสภา ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร ที่เปิดดำเนินงานครบ 3 ปี มีการบริการอย่างครอบคลุมสู่การเป็นเว็บไซต์ซื้อขายแลกเปลี่ยนสินทรัพย์ดิจิทัลผ่าน Bitkub.com และเป็นเจ้าแรกที่เปิดให้บริการเทรดผ่านแอปพลิเคชันบน มือถือ Android และ iOS ที่สามารถทำการซื้อขายแลกเปลี่ยนได้ตลอด 24 ชั่วโมง พร้อมทีมที่ปรึกษา สำหรับมือใหม่ และมือเก่าที่ต้องการความมั่นใจในการเทรดทุกครั้ง ในขั้นตอนที่ไม่ยุ่งยาก ไม่ซับซ้อน และนักลงทุนสามารถค้นหาข้อมูลโดยเฉพาะกราฟที่สามารถดูเข้าใจง่าย ปัจจุบัน Bitkub มีมูลค่าการซื้อขายสินทรัพย์ดิจิทัลต่อวันที่ 700 ล้านบาท และครองส่วนแบ่งการตลาดกว่า 70% อ้างอิงจากผู้ใช้งานเข้าระบบ (similarweb.com) ซึ่งมีผู้ใช้งานกว่า 1,300 ล้านคนต่อเดือน ให้บริการลูกค้าตลอด 24 ชั่วโมง (แรบบิท แคร่, 2564)

ในปี 2564 ที่ผ่านมา เรียกว่าเป็นปีทองสำหรับคริปโทเคอร์เรนซี โดย Bitcoin (BTC) คริปโทเคอร์เรนซีที่มีมูลค่ารวมสูงที่สุดในตลาด มีราคาเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว โดยทำระดับสูงสุดที่ 2,285,500 บาท จากต้นปีที่ 895,000 บาท คิดเป็นการเติบโตถึง 155% ท่ามกลางการเข้ามาลงทุนในคริปโทเคอร์เรนซีของนักลงทุนระดับสถาบันทั่วโลก เนื่องด้วยราคา Bitcoin ที่เพิ่มขึ้น ประกอบกับการที่ Bitkub เป็นกระดานเทรดสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีมูลค่าการซื้อขายสูงที่สุดในประเทศไทย ทำให้จำนวนผู้ใช้งานของ Bitkub เพิ่มขึ้นอย่างก้าวกระโดด รวมถึงสื่อต่าง ๆ ที่หันมาให้ความสนใจสินทรัพย์ดิจิทัลกันมากขึ้น จึงสะท้อนถึงความนิยมในการลงทุนสินทรัพย์ดิจิทัลในประเทศไทยเป็นอย่างดี และกระแสการมาของ Metaverse และ GameFi ทำให้คนไทยเริ่มสนใจการลงทุนรูปแบบใหม่ ๆ อย่างการเล่นเกมเพื่อสร้างรายได้กับ Axie Infinity หรือการสร้างที่ดินเสมือน (Virtual land) ใน The Sandbox (Bitkub, 2565) ซึ่งปัจจัยในการตัดสินใจลงทุนของนักลงทุนนั้นมาจากปัจจัยต่าง ๆ ดังนี้ 1) ความน่าเชื่อถือ ทั้งการมีบริการช่วยเหลือลูกค้า 24 ชั่วโมง ความปลอดภัยทางด้านการจัดเก็บข้อมูล มีระบบการเทรดที่ครอบคลุมสามารถรองรับโปรเจกต์อื่น ๆ ได้ลงตัว อีกทั้งมีการรองรับการซื้อขายสินทรัพย์ดิจิทัลในการรองรับเข้าใช้งานทุกแพลตฟอร์ม (Bitkub, 2565) 2) มีทางเลือกซื้อขายสินทรัพย์ดิจิทัล ครบวงจร ทั้งคริปโทเคอร์เรนซีให้เลือกซื้อขายมากกว่า 53 สกุลและ NFT เช่น รูปภาพ วีดีโอ ดนตรี อสังหาริมทรัพย์ ไปจนถึงของสะสมต่าง ๆ ในรูปแบบดิจิทัล และเป็นเจ้าแรกของไทยที่เปิดให้บริการเทรดผ่านแอปพลิเคชันบน มือถือ Android และ iOS อีกด้วย (แรมบิท แคร้, 2564)

และในปี 2564 ที่ผ่านมาได้มีการประกาศผ่านทางเฟซบุ๊กแฟนเพจของ Bitkub ว่ามีผู้เข้าใช้งาน (users) บนแพลตฟอร์มครบ 1,000,000 บัญชีแล้ว สะท้อนจากจำนวนบัญชีใหม่ที่เพิ่มขึ้นมากกว่า 40,000 บัญชี/วัน รวมถึงปริมาณการซื้อขายปรับขึ้นมากกว่า 2,500 ล้านบาท/วัน อีกทั้งบิทคับยังมีมูลค่าการซื้อขายสินทรัพย์ดิจิทัลรวม 13,000 ล้านบาท ขึ้นไปถึงอันดับที่ 15 ของโลกจากการจัดอันดับบนเว็บไซต์ Coingecko.com ส่งผลให้แอปพลิเคชัน “บิทคับ” ทะยานขึ้นแท่นเบอร์หนึ่งยอดดาวนโหลดแห่งชาติ LINE และ Facebook มียอดดาวนโหลดกว่า 1,000,000 ดาวนโหลด (Bitkub, 2565)

และสำหรับปี Bitkub ได้ตั้งเป้าหมาย 2565 ไว้ 3 ข้อ คือ ขยายฐานลูกค้าสู่ระดับ 7 ล้านราย และมีสินทรัพย์ดิจิทัลให้เลือกซื้อขายมากกว่า 100 รายการ เพิ่มระดับความพึงพอใจของลูกค้า (CSAT) สู่ระดับ 90% เปิดให้บริการในสาขาต่างประเทศเพื่อให้สอดคล้องกับแผนการดำเนินงานและเป้าหมายที่ตั้งไว้ บริษัทฯ จึงกำลังเร่งเพิ่มการจ้างงานบุคลากรทั้งในตำแหน่ง Customer Support, Operations, Software Engineer, IT Developer และตำแหน่งที่เกี่ยวข้องอีกมากมาย เพื่อขยาย

การบริการให้ครอบคลุมความต้องการของลูกค้าและทำให้ลูกค้ามีประสบการณ์การใช้ Bitkub ที่ดีที่สุด ในส่วนของแผนงานที่จะเพิ่มคริปโทเคอร์เรนซีและโทเคนดิจิทัลที่ได้มาตรฐานและเป็นที่ยอมรับในระดับโลกเข้ามา ตั้งเป้ามีคริปโทเคอร์เรนซีและโทเคนดิจิทัลให้เลือกซื้อขายมากกว่า 100 สกุล ในกระดาน Bitkub ภายในปี 2565 นี้ (Bitkub, 2565)

นอกจากนี้ ทางบริษัทฯ ก็มีแผนที่จะขยายการให้บริการออกไปยังประเทศเพื่อนบ้าน ซึ่งในขณะนี้กำลังอยู่ในระหว่างศึกษาโอกาสความเป็นไปได้ในตลาดต่างประเทศ เริ่มต้นจากประเทศที่อยู่ใกล้ชิดกับไทยในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ อาทิ มาเลเซีย ฟิลิปปินส์ และสปป. ลาว เพื่อให้ให้เกิดการแข่งขันที่หลากหลาย และสร้างฐานลูกค้าในต่างประเทศในโอกาสก้าวเข้าสู่ศักราชใหม่ "บิทคับออนไลน์" มีความมุ่งมั่นที่จะพัฒนาแพลตฟอร์มให้เป็นศูนย์ซื้อขายสินทรัพย์ดิจิทัลที่ตอบโจทย์การใช้งานของนักลงทุน มีมาตรฐานความปลอดภัยที่สูงขึ้น มีการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ตอบโจทย์กับพฤติกรรมของผู้ใช้งาน และให้ประสบการณ์การใช้งานที่ดีที่สุด ตลอดจนมุ่งให้ข้อมูลที่มีประโยชน์ ให้ความรู้ และข้อควรระวังในการลงทุนสินทรัพย์ดิจิทัลแก่ลูกค้าบิทคับ เพื่อที่จะเป็นสะพานที่แข็งแกร่งให้คนไทยสามารถก้าวเข้าสู่โลกสินทรัพย์ดิจิทัลได้อย่างมั่นใจและปลอดภัย (กรุงเทพธุรกิจ, 2565)

### ข้อมูลพฤติกรรมของนักลงทุน

จากรายงาน Digital 2022 Global Overview Report รายงานพฤติกรรมคนในยุคดิจิทัลระดับโลกจัดทำโดย We Are Social และ Hootsuite ประจำปี 2022 พบว่า ประชากรคนไทยทะลุเกิน 70 ล้านคนเรียบร้อยแล้ว แต่จำนวนของโทรศัพท์มือถือกลับมีสูงถึง 95.6 ล้านเครื่อง คิดเป็นสัดส่วน 136.5% ของประชากรไทย แต่มีคนใช้อินเทอร์เน็ตจริง ๆ อยู่ 54.5 ล้านคน คิดเป็นกว่า 77.8% ของประชากรทั้งประเทศ แต่ที่น่าสนใจคือจำนวนผู้ใช้งานโซเชียลมีเดียของไทยในปี 2022 กลับสูงกว่าผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต เพราะมีจำนวนคนไทยที่ใช้โซเชียลมีเดียมากถึง 56.85 ล้านคน หรือคิดเป็น 81.2% ของประชากรและในอนาคตยังมีโอกาสที่จะเติบโตและเกิดการแข่งขันได้อีกเป็นอย่างมากในการเข้าถึงแพลตฟอร์มต่าง ๆ (We are social & Hootsuite, 2565)

อีกทั้งจากข้อมูลของ We Are Social บอกให้รู้ว่าวันนี้ คนไทย มีสัดส่วนต่อประชากรในการถือครองคริปโตฯ เป็น 20.1% ในขณะที่ค่าเฉลี่ยโลกอยู่ที่ 10.2% ซึ่งนอกจากเราจะเป็นที่ 1 ของโลกในแง่สัดส่วนของคนถือคริปโตฯ แล้ว ยังมีสัดส่วนต่อประชากรในการถือครองคริปโตมากกว่าค่าเฉลี่ยโลกเป็นเท่าตัว ในรายงานระบุมภาพรวมของคริปโตฯว่ามีความผันผวนสูง แต่ก็เป็นที่นิยมอย่างมากโดยเฉพาะในประเทศกำลังพัฒนา ซึ่งประเทศที่ถือครองคริปโตฯ รองจากไทยคือ ไนจีเรีย, ฟิลิปปินส์, แอฟริกาใต้, ตุรกี นอกจากนี้ คนที่เล่นคริปโตอย่างบ้าคลั่ง คือเพศชายช่วงอายุ 16-44 ปี และในส่วนบุคคลผู้สูงวัยจะไม่สนใจการลงทุนมากนัก (TODAYBizview , 2564)

และจากข้อมูลของ อีปซอสส์ (ประเทศไทย) ที่สำรวจความสนใจ Bitcoin ในประเทศไทย พบว่า กลุ่มคนอายุระหว่าง 18-29 ปีเป็นกลุ่มที่สนใจลงทุนบิทคอยน์มากที่สุดจำนวน 72% แต่ยังมีข้อจำกัดด้านเงินทุน ส่วนกลุ่มคนอายุ 30-39 ปี แม้ว่าจะมีความสนใจลงทุนลดลงจากกลุ่มแรกอยู่ที่ 32% แต่เป็นกลุ่มที่มีการซื้อขาย และการหยุดซื้อขายมากที่สุด ขณะที่ 42% ของกลุ่มนี้สนใจลงทุนในระยะยาว และใช้ผลตอบแทนเป็นเงินทุนสำหรับชีวิตในวัยเกษียณ กลุ่มคนอายุ 40 - 49 ปี จำนวน 28% ของคนกลุ่มนี้ไม่สนใจที่จะลงทุน เนื่องจากขาดความเข้าใจในการทำงานของบิทคอยน์ ที่แตกต่างจากระบบการเงินแบบรวมศูนย์ (Centralized Monetary System) ที่มีธนาคารเป็นศูนย์กลางข้อมูลทางการเงินของลูกค้ำ และถูกควบคุมโดยธนาคารกลางของประเทศ ซึ่งผู้ลงทุนส่วนใหญ่มีความคุ้นเคยกับระบบดังกล่าวเป็นอย่างดี ส่วนกลุ่มคนอายุ 50 ปีขึ้นไป ในกลุ่มนี้มีคนถึง 45% ที่ไม่เคยลงทุน และไม่สนใจที่จะศึกษาหรือลงทุนในบิทคอยน์ โดยมีจำนวนถึง 4% ที่ไม่เคยได้ยินเกี่ยวกับบิทคอยน์เลย เมื่อสอบถามเพิ่มเติมกับกลุ่มคนที่เคยมีประสบการณ์ลงทุนในบิทคอยน์ พบว่า 76% เลือกที่จะแนะนำการลงทุนในสินทรัพย์ประเภทดังกล่าวแก่บุคคลอื่น ๆ โดยเหตุผลหลัก 67% เชื่อว่าการลงทุนในบิทคอยน์เป็นการลงทุนที่ดี โดยเฉพาะกลุ่มคนอายุ 18-29 ปี พบว่า 82% จะแนะนำการลงทุนบิทคอยน์แก่บุคคลอื่นถัดมา 28% มองบิทคอยน์ในฐานะการแสดงออกทางอัตลักษณ์ หรือเป็นการแสดงตัวตนว่าตนเองเปิดรับเทคโนโลยีและเปิดรับโลกการเงินในอนาคต ส่วนเหตุผลอันดับที่สาม 27% เชื่อว่าหากมีนักลงทุนเข้ามาลงทุนในบิทคอยน์มากขึ้น จะส่งผลให้มูลค่าตลาดเติบโตมากขึ้นและส่งผลให้ตนเองได้รับผลตอบแทนมากขึ้น ทั้งนี้ แพลตฟอร์มที่คนเลือกซื้อขายมากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ 1) บิทคับ (bitkub) 2) ไบแนนซ์ (BINANCE) และ 3) สตางค์ โปร (Satang Pro) โดยส่วนใหญ่ใช้เงินเดือนเพื่อซื้อขายบิทคอยน์ (Ipsos , 2564)

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผลจากการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการยอมรับเทคโนโลยีและการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชัน พบว่า มีปัจจัยด้านการยอมรับเทคโนโลยี (TAM) ประกอบด้วย การรับรู้ถึงประโยชน์ และการรับรู้ถึงความง่ายต่อการใช้งาน จึงส่งผลให้เกิดการศึกษาวิจัยเรื่อง “การยอมรับเทคโนโลยีและการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)” ซึ่งการสรุปดังกล่าวนำไปสู่การสร้าง กรอบแนวคิด โดยใช้แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี (Technology Acceptance Model: TAM) มาเป็นต้นแบบในการศึกษาเกี่ยวกับการยอมรับเทคโนโลยีสามารถสรุปงานวิจัยที่เกี่ยวข้องได้ ดังนี้ และสรุปได้ดังตารางที่ 1

นฤพล รัตนวิบูลย์ลาภ (2564) ศึกษา การยอมรับเทคโนโลยีและการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มเทรดสกุลเงินดิจิทัล (คริปโตเคอเรนซี) ของนักลงทุน First Jobber พบว่า การยอมรับด้านการรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived usefulness) มีผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มเทรดสกุลเงินดิจิทัล (คริปโตเคอเรนซี) ของนักลงทุน First Jobber และการยอมรับด้านความง่ายในการใช้งาน (Perceived ease of use) มีผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มเทรดสกุลเงินดิจิทัล (คริปโตเคอเรนซี) ของนักลงทุน First Jobber อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จิรภัทร มิชันหมาก และคณะ (2564) ศึกษา ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับการใช้งานแอปพลิเคชันเป่าตัง พบว่า ตัวแปรอิสระ 3 ตัวแปร ได้แก่ สภาพแวดล้อมในการใช้งานแอปพลิเคชันเป่าตัง ประโยชน์จากการใช้งานแอปพลิเคชันเป่าตัง และความง่ายในการใช้งานแอปพลิเคชันเป่าตังมีอิทธิพลต่อการยอมรับการใช้งานแอปพลิเคชันเป่าตัง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และความผันแปรของการตัดสินใจยอมรับการใช้งานแอปพลิเคชันเป่าตังได้ ร้อยละ 54.0

อัญชล พล อารังสุวรรณกิจ (2562) ศึกษา การยอมรับเทคโนโลยีและปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจใช้บริการนวัตกรรมซูเปอร์ มาร์เก็ตรูปแบบใหม่ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า นวัตกรรมบริการซูเปอร์มาร์เก็ตที่ทำการศึกษามีดังต่อไปนี้ ไดรฟ์ทรู เครื่องชำระเงินด้วยตนเอง รถเข็นอัจฉริยะ ป้ายราคาสินค้าแบบดิจิทัล และร้านค้าไร้พนักงาน ในด้านปัจจัยประชากรศาสตร์ พบว่า เพศและอาชีพที่แตกต่างกันมีผลต่อการตัดสินใจใช้บริการซูเปอร์มาร์เก็ตที่แตกต่างกัน จากผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจใช้บริการ มีดังต่อไปนี้ การยอมรับเทคโนโลยีด้านการรับรู้ความเสี่ยงด้านความปลอดภัย ส่วนประสมการตลาด ได้แก่ ผลิตภัณฑ์ สถานที่จัดจำหน่าย และการส่งเสริมการขาย นวัตกรรมซูเปอร์มาร์เก็ต ได้แก่ ป้ายราคาสินค้าแบบดิจิทัล และร้านค้าไร้พนักงาน

ชีวันรัตน์ ชัยสำโรง (2561) ศึกษา การยอมรับเทคโนโลยีการเรียนภาษาผ่านแอปพลิเคชันออนไลน์ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล พบว่า การรับรู้ความสอดคล้อง การรับรู้ประโยชน์ และการรับรู้ความเพลิดเพลิน มีอิทธิพลทางตรงต่อความตั้งใจในการใช้ ทั้งนี้การรับรู้ประโยชน์มีผลมาจากการ การรับรู้ความสอดคล้อง การรับรู้ความเพลิดเพลินและการรับรู้ความง่ายในการใช้ อย่างไรก็ตามผลจากการวิจัยพบว่า การรับรู้ความง่ายในการใช้ไม่ได้มีอิทธิพลโดยตรงต่อความตั้งใจในการใช้ แต่มีอิทธิพลทางอ้อมผ่านการรับรู้ประโยชน์ และการรับรู้ความเพลิดเพลินไปยังความตั้งใจในการใช้ เนื่องจากผู้วิจัยมีความคุ้นเคยกับการใช้งานแอปพลิเคชันออนไลน์ต่าง ๆ บนสมาร์ตโฟน หรือแท็บเล็ตอยู่แล้วและผู้วิจัยยังมุ่งความสนใจไปที่ประโยชน์จากการใช้งานเป็นหลัก ดังนั้น การรับรู้ความง่ายในการใช้จึงไม่ใช่ปัจจัยหลักที่มีอิทธิพลทางตรงกับความตั้งใจในการใช้

วสุธิตา นุริตมนต์ และทรงวิทย์ เจริญกิจธนาภ (2561) การยอมรับเทคโนโลยีและความตั้งใจใช้บริการชำระเงินของผู้บริโภครุ่นใหม่ด้วยโปรแกรมประยุกต์ควอาร์โค้ดผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่สมาร์ตโฟน ปัจจัยด้านการสื่อสารแบบปากต่อปาก ความไว้วางใจ และการรับรู้ความสามารถตนเองมี

อิทธิพลต่อการยอมรับเทคโนโลยีอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ส่วนการยอมรับเทคโนโลยีทั้งด้านการรับรู้ ความง่ายในการใช้งาน และด้านการรับรู้ประโยชน์มีอิทธิพลต่อความตั้งใจใช้บริการการชำระเงินด้วย โปรแกรมประยุกต์คิวอาร์โค้ดผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่สำหรับผู้บริโภครุ่นใหม่อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ผลการศึกษาครั้งนี้สร้างความเข้าใจแก่ธนาคารพาณิชย์ในการส่งเสริมการยอมรับเทคโนโลยีสำหรับผู้บริโภคใหม่ ซึ่งจะนำไปสู่ความตั้งใจใช้บริการของธนาคารผ่านระบบเทคโนโลยีตลอดจนสามารถ นำข้อมูลไปใช้กำหนดแนวทางในการพัฒนาการดำเนินงานของธนาคารด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่ เพื่อ ตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคใหม่และนำไปสู่ความได้เปรียบในการแข่งขัน

ยงยุทธ ทองชัย (2559) ศึกษา ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับเทคโนโลยี กรณีศึกษา การจอง ครัวอาหารผ่านโมบายแอปพลิเคชัน พบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จการถ่ายทอดเทคโนโลยี ประกอบด้วย 3 ปัจจัยหลัก ได้แก่ (1) คุณภาพของข้อมูล (Information Quality) ซึ่งเป็นปัจจัยที่ สำคัญที่สุด โดยมีการให้ความสำคัญในเรื่องของความรู้พื้นฐานและความเสถียรภาพของข้อมูลการใช้ งาน (2) คุณภาพของระบบ (System Quality) มีการให้ความสำคัญกับรูปแบบการใช้งาน และ (3) ส่วนประสมการตลาด (Marketing Mix) มีการให้ความสำคัญด้านการตลาดเป็นสำคัญ ประกอบ ไปด้วย มุมมองด้านลูกค้า มุมมองด้านต้นทุน มุมมองด้านความสะดวกสบาย และมุมมองด้านช่อง ทางการสื่อสาร ซึ่งผลจากการวิจัยสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการวางแผนกลยุทธ์การตลาด เพื่อ ยกระดับแอปพลิเคชันให้มีความน่าสนใจ เป็นที่รู้จัก และเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันได้อย่าง ยั่งยืน

เกวรินทร์ ละเอียดตินันท์ (2557) ศึกษา การยอมรับเทคโนโลยีและพฤติกรรมผู้บริโภค ออนไลน์ที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า การยอมรับเทคโนโลยี ด้านการนำมาใช้งานจริงส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ของ ผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานครมากที่สุด รองลงมา คือ พฤติกรรมผู้บริโภคออนไลน์ ด้านทัศนคติที่มี ต่อสื่อออนไลน์ การยอมรับเทคโนโลยี ด้านความง่ายในการใช้งาน พฤติกรรมผู้บริโภคออนไลน์ด้าน ความบันเทิงทางออนไลน์ ด้านการรับรู้ทางออนไลน์ และการยอมรับเทคโนโลยี ด้านความตั้งใจที่จะ ใช้ตามลำดับ โดยร่วมกันพยากรณ์การตัดสินใจซื้อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ของผู้บริโภคในเขต กรุงเทพมหานคร ได้ร้อยละ 47.10 ในขณะที่การยอมรับเทคโนโลยี ด้านการรับรู้ถึงประโยชน์ด้านการ รับรู้ถึงความเสี่ยง และด้านทัศนคติที่มีต่อการใช้ และพฤติกรรมผู้บริโภคออนไลน์ด้านอารมณ์ทาง ความเสี่ยง และด้านทัศนคติที่มีต่อการใช้ และพฤติกรรมผู้บริโภคออนไลน์ด้านอารมณ์ทางออนไลน์ และด้านความต่อเนื่องไม่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ผู้บริโภคในเขต กรุงเทพมหานคร

สุธาสนี ตุลาพันธ์ (2562) ศึกษา การยอมรับเทคโนโลยีที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าออนไลน์ของผู้สูงอายุ พบว่า ความเชื่อมั่นและความไว้วางใจที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าออนไลน์ของผู้สูงอายุ ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครสวรรค์ พบว่า ด้านความเชื่อมั่นในการตัดสินใจซื้อสินค้าออนไลน์ และ ด้านความไว้วางใจในการตัดสินใจซื้อสินค้าออนไลน์ มีผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าออนไลน์ของผู้สูงอายุ และการยอมรับเทคโนโลยีที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าออนไลน์ของผู้สูงอายุ ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครสวรรค์ พบว่า ด้านการรับรู้ความเข้ากันได้ ด้านการรับรู้ประโยชน์จากการใช้งาน ด้านการรับรู้ความเสี่ยงด้านความปลอดภัย และด้านการรับรู้ความไว้วางใจ มีผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าออนไลน์ของผู้สูงอายุ

ณภัทรา เกียรติพงษ์ (2558) ศึกษา การศึกษาพฤติกรรมการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันเรียกรถยนต์โดยสารของผู้บริโภค พบว่า ปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดความตั้งใจที่จะใช้ในกลุ่มผู้ที่มีประสบการณ์เข้าใช้แอปพลิเคชันเรียกรถยนต์โดยสาร และกลุ่มผู้ที่ไม่เคยมีประสบการณ์เข้าใช้แอปพลิเคชันเรียกรถยนต์โดยสารนั้นมีความแตกต่างกัน ซึ่งปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อกลุ่มผู้ที่มีประสบการณ์เข้าใช้แอปพลิเคชันเรียกรถยนต์โดยสารให้เกิดความตั้งใจที่จะใช้งานมากที่สุดได้แก่ การรับรู้ความง่ายต่อการยอมรับเทคโนโลยี รองลงมาคือ การรับรู้คุณค่าที่ได้รับจากการบริการ และความน่าเชื่อถือ ตามลำดับ ในขณะที่ผู้ที่ไม่เคยมีประสบการณ์เข้าใช้แอปพลิเคชันเรียกรถยนต์โดยสารให้เกิดความตั้งใจที่จะใช้งานมากที่สุดได้แก่ การรับรู้คุณค่าที่ได้รับจากการบริการ รองลงมาคือ ความน่าเชื่อถือ และการรับรู้ความง่ายต่อการใช้งาน ตามลำดับ โดยพบว่าการรับรู้คุณค่าที่ได้รับจากการบริการ และความน่าเชื่อถือเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางบวกต่อความตั้งใจที่จะใช้งานสำหรับกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่ม

กฤษณะ สมรบรรสุข (2563) ศึกษา การยอมรับและการตัดสินใจใช้บริการทางการเงินผ่านแอปพลิเคชันธนาคารบนมือถือระยะยาวในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า การยอมรับและการตัดสินใจในการใช้บริการทางการเงินผ่านแอปพลิเคชันธนาคารบนมือถือระยะยาว ด้านการยอมรับ คือ ความตั้งใจที่จะใช้ โดยมีความตั้งใจที่จะใช้บริการทางการเงินผ่านแอปพลิเคชันของธนาคารบนมือถืออย่างสม่ำเสมอ ด้านการตัดสินใจ คือ พฤติกรรมภายหลังการใช้บริการโดยจะมีการแนะนำให้เพื่อนหรือคนใกล้ชิดให้มาใช้บริการ

ศักรินทร์ ต้นสุพงษ์ (2557) ศึกษา ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับแอปพลิเคชันไลน์ พบว่า เครือข่ายทางสังคม ความครบถ้วนด้านมีเดีย ความสนุกสนาน และความคิดเห็นที่มีต่อไอทีส่งผลต่อการยอมรับแอปพลิเคชันไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเรียงตามลำดับ ความสำคัญจากมากที่สุดไปน้อยที่สุด ส่วนปัจจัยด้านประโยชน์ในการใช้งาน ความง่ายในการใช้งาน ความสามารถในการควบคุมการใช้งาน และความคุ้มค่าทางการเงินไม่ส่งผลต่อการยอมรับแอปพลิเคชันไลน์



อิสราวลี เนียมศรี (2559) ศึกษาการตัดสินใจใช้บริการแอปพลิเคชัน LINE MAN ในกรุงเทพมหานคร พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงมีอายุ 18 – 25 ปี ระดับการศึกษาปริญญาตรีประกอบอาชีพพนักงานบริษัทเอกชน มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 30,001-50,000 บาท ค่าใช้จ่ายเฉลี่ยในการใช้บริการ 201 – 400 บาท ส่วนใหญ่สั่งอาหารและเครื่องดื่ม โดยใช้บริการน้อยกว่า 2 ครั้ง/เดือน และนิยมใช้บริการในวันอาทิตย์ เวลา 12.01 น. – 14.00 น.

จากการทดสอบสมมติฐาน สมมติฐานที่ 1 พบว่า การสื่อสารทางการตลาดดิจิทัลและการยอมรับการใช้เทคโนโลยี มีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจใช้บริการแอปพลิเคชัน LINE MAN ในกรุงเทพมหานครและการทดสอบสมมติฐานที่ 2 พบว่า การสื่อสารทางการตลาดดิจิทัลและการยอมรับการใช้เทคโนโลยีของแอปพลิเคชัน LINE MAN ในด้านการส่งเสริมการขายผ่านสื่อดิจิทัล การรับรู้ใช้งานง่ายการรับรู้ประโยชน์ และการโฆษณาผ่านสื่อดิจิทัล มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจใช้บริการแอปพลิเคชัน LINE MAN ในกรุงเทพมหานคร มีนัยสำคัญที่ 0.05

คุณิตา เทพวงศ์ (2557) ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชัน Bualuang mBanking ของลูกค้าธนาคารกรุงเทพ ในเขตจังหวัดชลบุรี พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย มีอายุในช่วง 21-30 ปี มีสถานภาพโสด การศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี ประกอบอาชีพพนักงานบริษัทเอกชน/ รับจ้าง และมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนในช่วง 10,001-20,000 บาท เหตุผลที่ใช้บริการแอปพลิเคชัน Bualuang mBanking เนื่องจากเห็นว่าเป็นการประหยัดเวลาและค่าใช้จ่ายในการเดินทางมาธนาคาร

จากการทดสอบสมมติฐานพบว่า ส่วนประสมทางการตลาด การยอมรับทางด้านเทคโนโลยี และทัศนคติมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชัน Bualuang mBanking ของลูกค้าธนาคารกรุงเทพ ในเขตจังหวัดชลบุรี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการยอมรับเทคโนโลยีและการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชัน สามารถสรุปได้ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 การทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

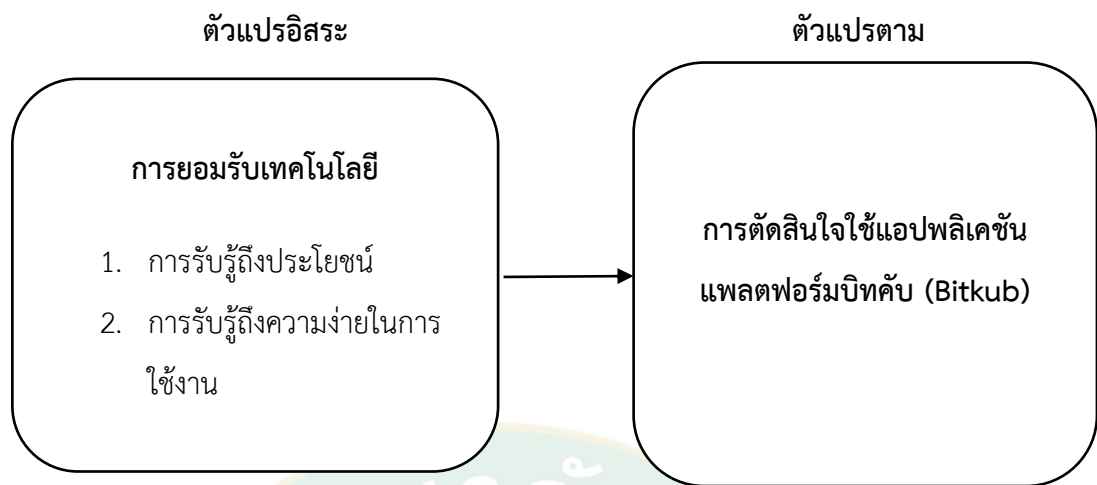
ชื่อผู้วิจัย/หัวข้อวิจัย	ตัวแปรที่เกี่ยวข้อง		
	การรับรู้ถึงประโยชน์	การรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน	การตัดสินใจใช้แอปพลิเคชัน
นฤพล รัตนวิบูลย์ลาภ (2564) ศึกษา การยอมรับเทคโนโลยีและการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มเทรดสกุลเงินดิจิทัล (คริปโตเคอเรนซี) ของนักลงทุน First Jobber	✓	✓	✓
จิรภัทร มัชฌิมมาก และคณะ (2564) ศึกษา ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับการใช้งานแอปพลิเคชันเป๋าตัง	✓	✓	✓
อัญชลีพร อารังสุวรรณกิจ (2562) ศึกษา การยอมรับเทคโนโลยีและปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจใช้บริการนวัตกรรมซูเปอร์ มาร์เก็ตรูปแบบใหม่ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร	✓	✓	
ชีว์รัตน์ ชัยสำโรง (2561) ศึกษา การยอมรับเทคโนโลยีการเรียนภาษาผ่านแอปพลิเคชันออนไลน์ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล	✓	✓	✓
วสุธิดา นุริตมนต์ และ ทรงวิทย์ เจริญกิจฉนลาภ (2561) ศึกษา ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับเทคโนโลยีและความตั้งใจใช้บริการชำระเงินของผู้บริโภครุ่นใหม่ด้วยโปรแกรมประยุกต์คิวอาร์โค้ดผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่สมาร์ทโฟน	✓	✓	
ยงยุทธ ทองชัย (2559) ศึกษา ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับเทคโนโลยี igrณีศึกษา การจองคิวร้านอาหารผ่านโมบายแอปพลิเคชัน	✓	✓	✓
เกวรินทร์ ละเอียดดีนันท์ (2557) ศึกษา การยอมรับเทคโนโลยีและพฤติกรรมผู้บริโภคออนไลน์ที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร	✓	✓	
สุธาสินี ตูลานนท์ (2562) ศึกษา การยอมรับเทคโนโลยีที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าออนไลน์ของผู้สูงอายุ	✓	✓	

ตารางที่ 2 (ต่อ)

ชื่อผู้วิจัย/หัวข้อวิจัย	ตัวแปรที่เกี่ยวข้อง		
	การรับรู้ถึงประโยชน์	การรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน	การตัดสินใจใช้แอปพลิเคชัน
ณภัทรา เกียรติพงษ์ (2558) ศึกษา การศึกษาพฤติกรรม การตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันเรียกรถยนต์โดยสารของผู้บริโภค	✓	✓	✓
กฤษณะ สมรบรรพสุข (2563) ศึกษา การยอมรับและการตัดสินใจใช้บริการทางการเงินผ่านแอปพลิเคชันธนาคารบนมือถือระยะยาวในเขตกรุงเทพมหานคร	✓	✓	✓
ศักรินทร์ ต้นสุพงษ์ (2557) ศึกษา ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับแอปพลิเคชันไลน์	✓	✓	
อิสราวลี เนียมศรี (2559) ศึกษา การตัดสินใจใช้บริการแอปพลิเคชัน LINE MAN ในกรุงเทพมหานคร	✓	✓	✓
คุณิตา เทพวงศ์ (2557) ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชัน Bualuang mBanking ของลูกค้าธนาคารกรุงเทพ ในเขตจังหวัดชลบุรี		✓	✓

กรอบแนวความคิดในการวิจัย

จากตารางที่ 1 ผู้วิจัยได้ทำการทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชัน(เทคโนโลยี) โดยงานวิจัยต่าง ๆ ได้ใช้แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี (TAM) เป็นกรอบในการศึกษา และผลการศึกษาแสดงให้เห็นถึงปัจจัยการรับรู้ถึงประโยชน์ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) และปัจจัยการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งานส่งผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) สรุปได้ว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ประกอบด้วย ปัจจัยการรับรู้ถึงประโยชน์และปัจจัยการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน โดยนำมาประยุกต์เป็นกรอบในการศึกษาคั้งนี้เพื่อพิสูจน์ว่า ปัจจัยด้านใดบ้างมีผลต่อการยอมรับเทคโนโลยีและการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) แสดงข้อมูลเป็นกรอบแนวคิดงานวิจัย ดังภาพที่ 7



ภาพที่ 7 กรอบแนวคิดในการวิจัย

#### สมมติฐานของงานวิจัย

สมมติฐานที่ 1 การยอมรับเทคโนโลยี ประกอบด้วย การรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived usefulness) และการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived ease of use) มีผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)

### บทที่ 3

## ระเบียบวิธีการศึกษา

การค้นคว้าแบบอิสระนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประเด็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) เป็นการศึกษาวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) และวิธีการเก็บข้อมูลโดยแบบสอบถาม (Questionnaire) ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการศึกษา และวิธีการวิจัย ดังต่อไปนี้

1. สถานที่การดำเนินวิจัย
2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
3. เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล
4. ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือวิจัย
5. การทดสอบคุณภาพของเครื่องมือ
6. การเก็บรวบรวมข้อมูล
7. การวิเคราะห์ข้อมูล

### สถานที่การดำเนินวิจัย

ทำการศึกษานักลงทุนที่มีการลงทุนสกุลเงินดิจิทัลในประเทศไทยบนแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ผ่านช่องทางแพลตฟอร์มเฟซบุ๊ก (Facebook) กลุ่ม bitkub และเฟซบุ๊ก (Facebook) กลุ่ม อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเทรดสกุลเงินดิจิทัล รวมทั้งช่องทางออนไลน์อื่น ๆ ระยะเวลาการจัดเก็บข้อมูล มีนาคม – พฤษภาคม 2565

### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

#### ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ จากข้อมูลของ อีปซอสส์ (ประเทศไทย) ที่สำรวจความสนใจ Bitcoin ในประเทศไทย ผู้วิจัยจึงเน้นศึกษากลุ่มเป้าหมาย ผู้เป็นวัยเรียนถึงวัยทำงานเป็นหลัก คือ กลุ่มคนอายุระหว่าง 18-29 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มที่สนใจลงทุนบิทคอยน์มากที่สุดจำนวน 72% (Ipsos, 2564) จำนวน 400 คน บนแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ผ่านช่องทางแพลตฟอร์มเฟซบุ๊ก (Facebook) กลุ่ม bitkub

### กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักลงทุนผู้เป็นวัยเรียนถึงวัยทำงาน อายุระหว่าง 18-29 ปี ที่ที่มีการลงทุนสกุลเงินดิจิทัลในประเทศไทยบนแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ซึ่งผู้วิจัยได้ กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างของประชากรที่เหมาะสมโดยใช้สูตรของคอคแรน (Cochran, 1977) ที่ระดับค่าความเชื่อมั่นร้อยละ 95 ดังนี้

$$n = \frac{Z^2}{4E^2}$$

ในที่นี้  $Z = 1.96$ ,  $E = 0.05$

$$n = \frac{(1.96)^2}{4 (0.05)^2} = 384.16 \approx 384$$

และระดับค่าของความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับได้ ที่ระดับร้อยละ 5 ดังนั้นจำนวนตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประมาณ 400 คน

โดยการเก็บตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยเลือกการสุ่มตัวอย่างโดยไม่ใช้ความน่าจะเป็น (Nonprobability sampling) รูปแบบการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ผู้วิจัยจะเลือกสอบถามนักลงทุนผู้เป็นวัยเรียนถึงวัยทำงาน อายุระหว่าง 18-29 ปี ผ่านช่องทางแพลตฟอร์มเฟซบุ๊ก (Facebook) กลุ่ม bitkub.com Trading Club และผู้วิจัยจะมีการสอบถามว่า เป็นผู้ใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) หรือไม่ และเป็นผู้มีอายุระหว่าง 18 – 29 ปี หรือไม่ ถ้าอยู่ในกลุ่มที่ต้องการผู้วิจัยจะขอความอนุเคราะห์ทำแบบสอบถามต่อไป

### เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือและขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ หรือแบบสอบถามที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยสร้างขึ้นจากการรวบรวมข้อมูลที่ได้จากทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แล้วนำมาประยุกต์เป็นลักษณะและข้อความคำถามในแบบสอบถาม แบ่งเป็น 5 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามคัดกรอง

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามด้านปัจจัยการยอมรับเทคโนโลยี จำนวน 2 ด้าน ได้แก่ การรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived Usefulness: PU) และการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived Ease of Use: PEOU) พัฒนาคำถามมาจาก นฤพล รัตนวิบูลย์ลาภ (2564) และ ชีวรัตน์ ชัยสำโรง (2561) รายละเอียดคำถามเป็นไปตามดังตารางที่ 2 และ 3

ส่วนที่ 4 แบบสอบถามด้านข้อมูลการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) พัฒนาคำถามมาจาก นฤพล รัตนวิบูลย์ลาภ (2564) และ อัญชลีพร ชำรงสุวรรณกิจ (2562) รายละเอียดคำถามเป็นไปตามดังตารางที่ 4

ส่วนที่ 5 เรียงลำดับความสำคัญจากด้านข้อมูลการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ในส่วนที่ 4

**ตารางที่ 3** แสดงตัวแปรแหล่งข้อมูลคำถามการรับรู้ถึงประโยชน์ ชุดคำถามการรับรู้ถึงประโยชน์ และดัดแปลงข้อคำถาม

ตัวแปร	แหล่งข้อมูล คำถาม	คำถาม	ดัดแปลง
การรับรู้ถึง ประโยชน์	นฤพล รัตนวิบูลย์ลาภ (2564)	ฉันคิดว่าการใช้แอปพลิเคชัน แพลตฟอร์มเทรดสกุลเงิน ดิจิทัล (คริปโตเคอเรนซี) ช่วย ทำให้สมรรถนะของฉันในการ ประเมินเงินสกุลคริปโตเคอเรน ซีระหว่างการเทรดสกุลเงินดี ขึ้น	ท่านได้รับประโยชน์จากการ ใช้งาน แอปพลิเคชัน แพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ช่วยทำให้สมรรถนะของท่าน ในการประเมินสกุลเงินดิจิทัล ดีขึ้น
	ชีวรัตน์ ชัยสำโรง (2561)	ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันเรียน ภาษาออนไลน์ช่วยเพิ่มความ สะดวกในการเรียนภาษาของ ท่าน	ท่านทราบว่า การใช้แอป พลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ช่วยเพิ่มประสิทธิ ภาพในการเทรดสกุลเงินของ ท่าน ท่านคิดว่าแอปพลิเคชัน แพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ช่วยเพิ่มความสะดวกในการ เทรดสกุลเงินดิจิทัล

ตารางที่ 4 แสดงตัวแปรแหล่งข้อมูลคำถามการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน ชุดคำถามการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน และตัดแปลงข้อคำถาม

ตัวแปร	แหล่งข้อมูล คำถาม	คำถาม	ตัดแปลง
การรับรู้ถึง ความง่ายใน การใช้งาน	ซีวรัตน์ ชัยสำโรง (2661)	ท่านคิดว่าขั้นตอนการใช้งาน แอปพลิเคชันเรียนภาษาออนไลน์มีความชัดเจนและเข้าใจ ง่าย	ท่านคิดว่าขั้นตอนการใช้แอป พลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) มีความง่ายและไม่ ซับซ้อนในการใช้งาน
	นฤพล รัตนวิบูลย์ลาภ (2564)	ท่านคิดว่าการเรียนรู้วิธีใช้งาน แอปพลิเคชันเรียนภาษาออนไลน์ไม่ต้องใช้ความพยายาม มากนัก ฉันเชื่อว่าปฏิริยาการโต้ตอบ ของฉันกับเทคโนโลยีนี้ มีความ ชัดเจนและเป็นสิ่งที่ฉันยอมรับ ได้	ท่านคิดว่าการเรียนรู้ระบบ ของแอปพลิเคชันแพลตฟอร์ม บิทคับ (Bitkub) ไม่ ต้องใช้ความพยายามมากนัก ท่านเชื่อว่าปฏิริยาการ โต้ตอบของท่านกับแอป พลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) มีความชัดเจนและ เป็นสิ่งที่ท่านยอมรับได้



ตารางที่ 5 แสดงตัวแปรแหล่งข้อมูลคำถามการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชัน (เทคโนโลยี) ชุดคำถามการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชัน (เทคโนโลยี) และตัดแปลงข้อคำถาม

ตัวแปร	แหล่งข้อมูล คำถาม	คำถาม	ตัดแปลง
การตัดสินใจใช้ แอปพลิเคชัน แพลตฟอร์ม บิทคับ (Bitkub)	อภุฎพล ธีรารังสุวรรณกิจ (2562)	เทคโนโลยีซูเปอร์มาร์เก็ตสมัย ใหม่มีผลต่อการเลือกใช้บริการ	ท่านตัดสินใจใช้แอปพลิเคชัน แพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) เพราะเป็นที่รู้จัก และมี ชื่อเสียงในประเทศไทย
		ท่านตัดสินใจใช้บริการซูเปอร์ มาร์เก็ต เพราะมีสินค้าที่ ต้องการ	ท่านตัดสินใจใช้แอปพลิเคชัน แพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) เพราะมีเหรียญสกุลเงิน ดิจิทัลที่หลากหลาย
	นฤพล รัตนวิบูลย์ลาภ (2564)	ท่านตัดสินใจใช้บริการซูเปอร์ มาร์เก็ตเพราะมีเทคโนโลยีที่ ท่านสนใจ	ท่านตัดสินใจใช้แอปพลิเคชัน แพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) เพราะมีระบบรักษาความ ปลอดภัยที่อยู่ในระดับสูง
		ฉันสบายใจที่เลือกใช้ออปพลิเคชัน แพลตฟอร์มเทรดสกุลเงิน ดิจิทัล (คริปโตเคอเรนซี) ฉันเคยเจอประสบการณ์ไม่ดีใน การใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์ม เทรดสกุลเงินดิจิทัล (คริปโตเคอเรนซี) ฉันยินดีที่จะเลือกใช้ออปพลิเคชัน แพลตฟอร์มเทรดสกุลเงิน ดิจิทัล (คริปโตเคอเรนซี) แม้ไม่ รู้ว่าจะเป็นแอปพลิเคชันที่ดี ที่สุดหรือไม่	ท่านมีความสบายใจที่ เลือกใช้ออปพลิเคชัน แพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ท่านเคยเจอประสบการณ์ไม่ ดีในการใช้ออปพลิเคชัน แพลตฟอร์มเทรดสกุลเงิน ดิจิทัล ท่านยินดีที่จะใช้งานแอป พลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ต่อไป

ซึ่งคำถามในตอนที 3 และ 4 มีลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยมีเกณฑ์ในการกำหนดค่าน้ำหนักของการประเมินเป็น 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ท (Five-Point Likert Scales) โดยแบ่งระดับคำตอบ 5 ระดับ ดังนี้

ระดับคะแนน 5 ให้ความสำคัญมากที่สุด

ระดับคะแนน 4 ให้ความสำคัญมาก

ระดับคะแนน 3 ให้ความสำคัญปานกลาง

ระดับคะแนน 2 ให้ความสำคัญน้อย

ระดับคะแนน 1 ให้ความสำคัญน้อยที่สุด

เกณฑ์การประเมิน จะใช้วิธีการแบ่งช่วงการแปลผลตามหลักการของการแบ่งอันตรภาคชั้น (Class Interval) โดยแบ่งคะแนนที่สูงที่สุดออกเป็น 5 ระดับ จากคะแนนเฉลี่ยที่ได้รับจากแบบสอบถาม คะแนนที่สูงที่สุด คือ 5 คะแนน และคะแนนที่ต่ำที่สุดคือ 1 คะแนน หากกึ่งกลางพิสัย โดยใช้สูตรคำนวณช่วงกว้างของอันตรภาคชั้น ดังนี้

$$\begin{aligned} \text{ความกว้างของอันตรภาคชั้น} &= \frac{\text{คะแนนสูงสุด} - \text{คะแนนต่ำสุด}}{\text{จำนวนระดับชั้น}} \\ &= \frac{5 - 1}{5} \\ &= 0.80 \end{aligned}$$

ดังนั้น ช่วงระยะจะเท่ากับ 0.80 จึงมีเกณฑ์การแปลความหมายของคะแนนเฉลี่ยของระดับความสำคัญของปัจจัยต่าง ๆ ที่มีผลต่อการยอมรับเทคโนโลยีและการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ดังต่อไปนี้

ระดับคะแนน 4.21-5.00 ให้ความสำคัญมากที่สุด

ระดับคะแนน 3.41-4.20 ให้ความสำคัญมาก

ระดับคะแนน 2.61-3.40 ให้ความสำคัญปานกลาง

ระดับคะแนน 1.81-2.60 ให้ความสำคัญน้อย

ระดับคะแนน 1.00-1.80 ให้ความสำคัญน้อยที่สุด

## ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลจากตำรา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการยอมรับเทคโนโลยีและการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถาม
2. นำแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปให้คณะกรรมการตรวจสอบความถูกต้องและเสนอแนะเพิ่มเติม
3. นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้อง เพื่อทดสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content validity) โดยใช้การหาค่า IOC จากนั้นนำมาปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อปรับปรุงอีกครั้งก่อนนำไปทดลองใช้
4. นำแบบสอบถามที่ได้รับการปรับปรุงแล้ว ไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 ชุด เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้วิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา ( $\alpha$  - Coefficient) โดยวิธีการคำนวณของครอนบาค (Cronbach) จากการหักข้อความส่วนตัวโดยไม่ซ้ำกับจำนวนกลุ่มตัวอย่างจริงจำนวน 400 คน

## การทดสอบคุณภาพของเครื่องมือ

### 1. ทดสอบความเที่ยงตรง (Validity)

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ที่ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือ ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งมีความตรงเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้วิจัยได้นำ แบบสอบถามที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา ตรวจสอบความถูกต้อง ความชัดเจนของภาษา และความสอดคล้องของเนื้อหา กับสิ่งที่ต้องการศึกษา โดยใช้การหาค่า IOC (สุรพงษ์ คงสัตย์ และธีรชาติ ธรรมวงศ์, 2551) ที่ให้ผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ตรวจสอบแบบสอบถามการวิจัย จำนวน 3 ท่าน แล้ว หาค่าเฉลี่ย ให้คะแนน +1 (ตรง) 0 (ไม่แน่ใจ) -1 (ไม่ตรง) โดยข้อถามที่มีค่า 0.50-1.00 มีค่าความ เที่ยงตรงสูง ถ้าต่ำกว่า 0.50 ต้องปรับปรุง

### 2. ทดสอบความเชื่อมั่น (Reliability)

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่ผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 ตัวอย่าง ผ่านช่องทางแพลตฟอร์มเฟสบุ๊ค (Facebook) กลุ่ม Bitkub จากนั้นจึงคำนวณหาความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม โดยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์ แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) (กัลยา วาณิชย์บัญชา, 2549) สามารถ คำนวณโดยการใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for Windows ซึ่งความเชื่อมั่นได้เป็นส่วนหนึ่งที่ยืนยัน ความถูกต้องของการทดสอบด้วยค่าแอลฟา ตั้งแต่ 0.7 ขึ้นไป

ตารางที่ 6 สรุปผลการทดสอบความเที่ยงตรงและความเชื่อมั่น

ชื่อตัวแปร	จำนวนข้อ คำถาม	IOC	Cronbach's Alpha
<b>ตัวแปรต้น</b>	6	1	.857
X1 การรับรู้ถึงประโยชน์	3	1	.917
X2 การรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน	3	1	.850
<b>ตัวแปรตาม</b>	6	1	.707
Y1 การตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)	6	1	.707

จากตารางที่ 6 การทดสอบความตรง (Validity Test) โดยใช้อัตราส่วนความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน และการทดสอบความเชื่อมั่น (Reliability Test) กับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 ราย ซึ่งผลการทดสอบพบว่าค่า IOC มากกว่า 0.50 ค่าสัมประสิทธิ์ครอนบาคแอลฟา (Cronbach Alpha Coefficient) มากกว่า 0.7 ทุกองค์ประกอบแสดงว่าแบบสอบถามที่ใช้มีความเที่ยงตรงและความเชื่อมั่น

#### การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีแหล่งข้อมูลในการศึกษาค้นคว้าประกอบด้วย 2 ส่วนดังนี้

1. ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลจากการใช้แบบสอบถามออนไลน์จากการแชร์ลิงค์แบบสอบถามที่สร้างขึ้นโดย Google Form ไปยังนักลงทุนวัยเรียนถึงวัยทำงาน อายุระหว่าง 18-29 ปี ผู้วิจัยเลือกการสุ่มตัวอย่างโดยไม่ใช้ความน่าจะเป็น (Nonprobability sampling) รูปแบบการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ผ่านช่องทางแพลตฟอร์มเฟซบุ๊ก (Facebook) กลุ่ม Bitkub โดยเก็บรวบรวมแบบสอบถามทั้งหมดจำนวน 400 ตัวอย่าง และมีคำถามคัดกรองก่อนทำแบบสอบถาม
2. ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) ผู้วิจัยได้ทำการค้นคว้าหาข้อมูลจากเอกสาร วารสาร บทความ รายงาน เอกสารของหน่วยงานต่าง ๆ ทั้งของภาครัฐและเอกชน ที่สามารถอ้างอิงได้ รวมไปถึง ข้อมูลจากการสืบค้นทางอินเทอร์เน็ต (Internet) ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องการยอมรับเทคโนโลยีและการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)

## การวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจากการเก็บรวบรวมข้อมูลและตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือแล้ว ได้กำหนดให้มีการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดยการประมวลผลจากเครื่องคอมพิวเตอร์โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ซึ่งมีการแบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ ได้ดังนี้

### วิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา

1. การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามอธิบายโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ซึ่งประกอบด้วยสถิติ ได้แก่ ค่าความถี่ และค่าร้อยละ
2. การวิเคราะห์ปัจจัยด้านการยอมรับเทคโนโลยีแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ของผู้ตอบแบบสอบถาม และการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) อธิบายโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ซึ่งประกอบด้วยสถิติ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
3. การวิเคราะห์การเรียงลำดับความสำคัญจากด้านข้อมูลการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) อธิบายโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ซึ่งประกอบด้วยสถิติ ได้แก่ ค่าความถี่ และค่าร้อยละ

### การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงอนุมาน

1. การวิเคราะห์สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์อย่างง่ายของเพียร์สัน (Pearson Product Moment Correlation Coefficient) โดยหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร 2 ตัวที่เป็นอิสระต่อกัน เพื่อใช้ทดสอบหาความสัมพันธ์การยอมรับเทคโนโลยี ประกอบด้วย การรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived usefulness) และการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived ease of use) แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) การบอกระดับหรือขนาดของความสัมพันธ์ จะใช้ตัวเลขของค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ หากค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์มีค่าเข้าใกล้ -1 หรือ 1 แสดงถึงการมีความสัมพันธ์กันในระดับสูง แต่หากมีค่าเข้าใกล้ 0 แสดงถึงการมีความสัมพันธ์กันในระดับน้อยหรือไม่มีเลย สำหรับการพิจารณาค่าสัมประสิทธิ์ โดยทั่วไปใช้เกณฑ์ดังนี้ (Hinkle et al., 1998)

ค่า  $r$  ระดับของความสัมพันธ์

- .90 – 1.00 มีความสัมพันธ์กันสูงมาก
- .70 – .90 มีความสัมพันธ์กันในระดับสูง
- .50 – .70 มีความสัมพันธ์กันในระดับปานกลาง
- .30 – .50 มีความสัมพันธ์กันในระดับต่ำ
- .00 – .30 มีความสัมพันธ์กันในระดับต่ำมาก

เครื่องหมาย + และ - หน้าตัวเลขสัมประสิทธิ์สัมพันธ์ จะบอกถึงทิศทางของความสัมพันธ์ โดยที่หาก  $r$  มีเครื่องหมาย + หมายถึง การมีความสัมพันธ์ไปในทิศทางเดียวกัน (ตัวแปรหนึ่งสูง อีกตัวแปรจะสูงไปด้วย)  $r$  มีเครื่องหมาย - หมายถึง การมีความสัมพันธ์ไปในทิศทางตรงข้าม (ตัวแปรหนึ่งสูง อีกตัวแปรจะต่ำ)

2. การวิเคราะห์การถดถอยเชิงเส้นพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) ในการวิเคราะห์ข้อมูล ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) และเพื่อให้ได้คำตอบของการพยากรณ์ที่เหมาะสมที่ในการวิเคราะห์ถดถอยเชิงเส้นได้ทำการจำเป็นต้องคำนึงถึงข้อตกลงเบื้องต้นของการวิเคราะห์ถดถอยสรุปข้อตกลงเบื้องต้นไว้ดังนี้

2.1 ข้อตกลงเกี่ยวกับระดับของตัวแปรที่ใช้ในการวิเคราะห์ตัวแปรอิสระ ( $x$ ) และตัวแปรตาม ( $y$ ) ต้องเป็นตัวแปรเชิงปริมาณ (quantitative variable) หรือตัวแปรต่อเนื่อง (Continuous variable) หรือมีระดับการวัดเป็น interval หรือ ratio scale ในกรณีที่ตัวแปรอิสระ ( $x$ ) บางตัวมีระดับการวัดเป็น nominal หรือ ordinal scale จะต้องแปลงข้อมูลให้เป็นตัวแปรหุ่น (dummy variable) คือ มีค่า 0 กับ 1 ก่อนจึงจะนำไปวิเคราะห์ ทั้งนี้ตัวแปรหุ่นไม่ควรมีหลายตัว เพราะจะทำให้เกิดความคลาดเคลื่อนมากขึ้น (สุทิน ชนะบุญ, 2560)

2.2 ข้อตกลงเกี่ยวกับการแจกแจงของประชากร (normality) การแจกแจงของตัวแปรตาม ( $y$ ) ต้องเป็นแบบโค้งปกติ (normal distribution) สามารถพิจารณาลักษณะการแจกแจงข้อมูลได้จากค่าความเบ้ (skewness) และค่าความโด่ง (Kurtosis) ถ้าตัวแปรที่นำมาศึกษามีค่าความเบ้และความโด่งไม่เกิน  $\pm 2$  ถือว่าอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ (Kline, 2005)

2.3 ข้อตกลงเบื้องต้นเกี่ยวกับความเป็นเส้นตรง (Linearity) ในการวิเคราะห์แบบถดถอยเชิงเส้นตัวแปรอิสระ ( $x$ ) และตัวแปรตาม ( $y$ ) ต้องมีความสัมพันธ์กันแบบเส้นตรงเท่านั้น ถ้าค่าสถิติ F-test มีนัยสำคัญทางสถิติ  $< 0.05$  แสดงว่าตัวแปรทั้งสองมีความสัมพันธ์กับแบบเส้นตรงสามารถทดสอบโดยใช้ค่าสถิติ F-test กำหนดสมมติฐาน ดังนี้ (ฉัตรศิริ ปิยะพิมลสิทธิ์, 2548)

$H_0$ : ตัวแปรทั้งสองมีความสัมพันธ์กันเชิงเส้นโค้ง

$H_1$ : ตัวแปรทั้งสองมีความสัมพันธ์กันเชิงเส้นตรง

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาเรื่อง การยอมรับเทคโนโลยีและการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) เพื่อศึกษาการยอมรับเทคโนโลยีและการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) และการทดสอบสมมติฐานที่เกี่ยวข้องกับตัวแปรแต่ละตัว โดยใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูลจาก กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 400 คน เพื่อศึกษาการยอมรับเทคโนโลยีและการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) สามารถนำเสนอผลการศึกษาดังนี้

1. ข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม
2. ข้อมูลการยอมรับเทคโนโลยีและการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ของผู้ตอบแบบสอบถาม
3. ข้อมูลการวิเคราะห์การเรียงลำดับความสำคัญจากด้านข้อมูลการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ของผู้ตอบแบบสอบถาม
4. การทดสอบสมมติฐานการวิจัย

#### ข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม

การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามอธิบายโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ซึ่งประกอบด้วยสถิติ ได้แก่ ค่าความถี่ และค่าร้อยละ ข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วย เพศ อายุ ระดับการศึกษา สถานภาพ อาชีพ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน และภาคที่อาศัยอยู่ โดยแสดงข้อมูลดังตารางที่ 7 – ตารางที่ 12

**ตารางที่ 7** แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	221	55.2
หญิง	179	44.8
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100.0</b>

จากตารางที่ 7 พบว่า กลุ่มตัวอย่างเป็นเพศชายมากที่สุด จำนวน 221 คน คิดเป็นร้อยละ 55.2 และเพศหญิง จำนวน 179 คน คิดเป็นร้อยละ 44.8

ตารางที่ 8 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามอายุ

อายุ (ปี)	จำนวน	ร้อยละ
18	6	1.5
19	29	7.2
20	10	2.5
21	37	9.3
22	61	15.3
23	41	10.3
24	16	4.0
25	46	11.5
26	38	9.5
27	37	9.3
28	30	7.5
29	49	12.3
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100.0</b>

จากตารางที่ 8 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีอายุ 22 ปี จำนวน 61 คน คิดเป็นร้อยละ 15.3 รองลงมา ได้แก่ อายุ 29 ปี จำนวน 49 คน คิดเป็นร้อยละ 12.3 อายุ 25 ปี จำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 11.5 อายุ 23 ปี จำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 10.3 อายุ 26 ปี จำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 9.5 อายุ 27 และ 21 ปี คิดเป็นร้อยละ 9.3 อายุ 28 ปี จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 7.5 อายุ 19 ปี จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 7.2 อายุ 24 ปี จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 4.0 อายุ 20 ปี จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 2.5 และอายุ 18 ปี จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 1.5



ตารางที่ 9 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่าปริญญาตรี	181	45.2
ปริญญาตรี	195	48.8
ปริญญาโท	16	4.0
ปริญญาเอก	8	2.0
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100.0</b>

จากตารางที่ 9 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีการศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 195 คน คิดเป็นร้อยละ 48.8 รองลงมา ได้แก่ ระดับต่ำกว่าปริญญาตรี จำนวน 181 คน คิดเป็นร้อยละ 45.3 ระดับปริญญาโท จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 2.0 และระดับปริญญาเอก จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 2.0 ตามลำดับ

ตารางที่ 10 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามสถานภาพ

สถานภาพ	จำนวน	ร้อยละ
โสด	344	86.0
สมรส	52	13.0
หย่าร้าง	4	1.0
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100.0</b>

จากตารางที่ 10 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีสถานภาพโสด จำนวน 344 คน คิดเป็นร้อยละ 86.0 รองลงมา ได้แก่ สถานภาพสมรส จำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ 13.0 และสถานภาพหย่าร้าง จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.0 ตามลำดับ

ตารางที่ 11 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามอาชีพ

อาชีพ	จำนวน	ร้อยละ
ข้าราชการ	19	4.8
ค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว/เจ้าของธุรกิจ	65	16.3
พนักงานรัฐวิสาหกิจ	58	14.5
พนักงานบริษัทเอกชน	74	18.5
นักเรียน/นักศึกษา	158	39.5
อื่น ๆ	26	6.5
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100.0</b>

จากตารางที่ 11 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ประกอบอาชีพนักเรียน/นักศึกษา จำนวน 158 คน คิดเป็นร้อยละ 39.5 รองลงมา ได้แก่ พนักงานบริษัทเอกชน จำนวน 74 คน คิดเป็นร้อยละ 18.5 ค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว/เจ้าของธุรกิจ จำนวน 65 คน คิดเป็นร้อยละ 16.3 พนักงานรัฐวิสาหกิจ จำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 14.5 อื่น ๆ จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 6.5 และข้าราชการ จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 4.8 ตามลำดับ

ตารางที่ 12 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามรายได้เฉลี่ยต่อเดือน

รายได้เฉลี่ยต่อเดือน	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 10,000 บาท	109	27.3
10,000 – 20,000 บาท	190	47.5
20,001 – 30,000 บาท	62	15.5
30,001 – 40,000 บาท	27	6.8
40,001 – 50,000 บาท	5	1.3
มากกว่า 50,000 บาท	7	1.8
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100.0</b>

จากตารางที่ 12 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 10,000 – 20,000 บาท จำนวน 190 คน คิดเป็นร้อยละ 47.5 รองลงมา ได้แก่ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน ต่ำกว่า 10,000 บาท จำนวน 109 คน คิดเป็นร้อยละ 27.3 รายได้เฉลี่ยต่อเดือน 20,001 – 30,000 บาท จำนวน 62 คน คิดเป็นร้อยละ 15.5 รายได้เฉลี่ยต่อเดือน 30,001 – 40,000 บาท จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 6.8 รายได้เฉลี่ยต่อเดือนมากกว่า 50,000 บาท จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 1.8 และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 40,001 – 50,000 บาท จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 1.3 ตามลำดับ

ตารางที่ 13 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามภาคที่อาศัยอยู่

ภาคที่อาศัยอยู่	จำนวน	ร้อยละ
ภาคเหนือ	81	20.3
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	38	9.5
ภาคกลาง	187	46.8
ภาคตะวันออก	37	9.3
ภาคตะวันตก	15	3.8
ภาคใต้	42	10.5
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100.0</b>

จากตารางที่ 13 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อาศัยอยู่ภาคกลาง จำนวน 187 คน คิดเป็นร้อยละ 46.8 รองลงมา ได้แก่ ภาคเหนือ จำนวน 81 คน คิดเป็นร้อยละ 20.3 ภาคใต้ จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 10.5 ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 9.5 ภาคตะวันออก จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 9.3 และภาคตะวันตก จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 3.8 ตามลำดับ

**ข้อมูลการยอมรับเทคโนโลยีและการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)  
ของผู้ตอบแบบสอบถาม**

การวิเคราะห์ปัจจัยด้านการยอมรับเทคโนโลยีแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ของผู้ตอบแบบสอบถาม และการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) อธิบายโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ซึ่งประกอบด้วยสถิติ ได้แก่ ค่ามัธยฐาน ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยแสดงข้อมูลดังตารางที่ 13 –16 และการให้ความหมายตามเกณฑ์ค่าเฉลี่ยตามวิธีของลิเคิร์ต (Five-Point Likert Scales) (Likert, 1932)

เกณฑ์ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
4.21 – 5.00	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
3.41 – 4.20	เห็นด้วย
2.61 – 3.40	ไม่แน่ใจ
1.81 – 2.60	ไม่เห็นด้วย
1.00 – 1.80	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

**ตารางที่ 14** ตารางสรุปการแสดงผลค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานการยอมรับเทคโนโลยี ประกอบด้วย การรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived usefulness) รวมทั้งการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived ease of use) และการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ของผู้ตอบแบบสอบถาม

การยอมรับเทคโนโลยีและการตัดสินใจใช้ แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ความหมาย
การยอมรับเทคโนโลยีแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)			
การรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived usefulness)	4.00	0.394	เห็นด้วย
การรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived ease of use)	3.97	0.438	เห็นด้วย
โดยรวม	3.98	0.031	เห็นด้วย
การตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)			
การตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)	3.90	0.552	เห็นด้วย
โดยรวม	3.90	0.552	เห็นด้วย

จากตารางที่ 14 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นต่อการยอมรับเทคโนโลยีแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) โดยมีค่าเฉลี่ยรวม 3.98 อยู่ที่ระดับเห็นด้วย และกลุ่มตัวอย่างมีความเห็นต่อการรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived usefulness) มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.00 อยู่ที่ระดับเห็นด้วย รองลงมาคือ การรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived ease of use) มีค่าเฉลี่ย 3.97 อยู่ที่ระดับเห็นด้วย และด้านการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) มีค่าเฉลี่ย 3.90 อยู่ที่ระดับเห็นด้วย

**ตารางที่ 15** ตารางแสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานการยอมรับเทคโนโลยีแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ในส่วนการรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived usefulness)

การยอมรับเทคโนโลยีแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ความหมาย
การรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived usefulness)			
X11 ท่านได้รับประโยชน์จากการใช้งานแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ช่วยทำให้สมรรถนะของท่านในการประเมินสกุลเงินดิจิทัลดีขึ้น	3.96	0.800	เห็นด้วย
X12 ท่านทราบว่าการใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเทรดสกุลเงินของท่าน	4.00	0.818	เห็นด้วย
X13 ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ช่วยเพิ่มความสะดวกในการเทรดสกุลเงินดิจิทัล	4.06	0.819	เห็นด้วย
<b>โดยรวม</b>	<b>4.00</b>	<b>0.394</b>	<b>เห็นด้วย</b>

จากตารางที่ 15 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นต่อการรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived usefulness) โดยมีค่าเฉลี่ยรวม 4.00 อยู่ในระดับที่เห็นด้วย ประกอบด้วยจำนวน 3 ข้อความ โดยเรียงค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ดังนี้ “ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ช่วยเพิ่มความสะดวกในการเทรดสกุลเงินดิจิทัล” ค่าเฉลี่ย 4.06 อยู่ที่ระดับเห็นด้วย เป็นค่าเฉลี่ยที่มากที่สุด “ท่านทราบว่า การใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเทรดสกุลเงินของท่าน” ค่าเฉลี่ย 4.00 อยู่ที่ระดับเห็นด้วย และ “ท่านได้รับประโยชน์จากการใช้งาน

แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ช่วยทำให้สมรรถนะของท่านในการประเมินสกุลเงินดิจิทัลดีขึ้น” ค่าเฉลี่ย 3.96 อยู่ที่ระดับเห็นด้วย

**ตารางที่ 16** ตารางแสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานการยอมรับเทคโนโลยีแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ในส่วนการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived ease of use)

การยอมรับเทคโนโลยีแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ความหมาย
การรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived ease of use)			
X21 ท่านคิดว่าขั้นตอนการใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) มีความง่ายและไม่ซับซ้อนในการใช้งาน	3.97	0.804	เห็นด้วย
X22 ท่านคิดว่าการเรียนรู้ระบบของแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ไม่ต้องใช้ความพยายามมากนัก	3.94	0.816	เห็นด้วย
X23 ท่านเชื่อว่าปฏิกริยาการโต้ตอบของท่านกับแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) มีความชัดเจนและเป็นสิ่งที่ท่านยอมรับได้	4.02	0.822	เห็นด้วย
<b>โดยรวม</b>	<b>3.97</b>	<b>0.438</b>	<b>เห็นด้วย</b>

จากตารางที่ 16 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นต่อกลุ่มตัวอย่างมีความเห็นต่อการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived ease of use) โดยมีค่าเฉลี่ยรวม 3.97 อยู่ในระดับที่เห็นด้วย ประกอบด้วยจำนวน 3 ข้อความโดยเรียงค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ดังนี้ “ท่านเชื่อว่าปฏิกริยาการโต้ตอบของท่านกับแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) มีความชัดเจนและเป็นสิ่งที่ท่านยอมรับได้” ค่าเฉลี่ย 4.02 อยู่ที่ระดับเห็นด้วย เป็นค่าเฉลี่ยที่มากที่สุด “ท่านคิดว่าขั้นตอนการใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) มีความง่ายและไม่ซับซ้อนในการใช้งาน” ค่าเฉลี่ย 3.97 อยู่ที่ระดับเห็นด้วย และ “ท่านคิดว่าการเรียนรู้ระบบของแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ไม่ต้องใช้ความพยายามมากนัก” ค่าเฉลี่ย 3.94 อยู่ที่ระดับเห็นด้วย

**ตารางที่ 17** ตารางแสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์ม บิทคับ (Bitkub)

การตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ความหมาย
Y11 ท่านตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) เพราะเป็นที่รู้จักและมีชื่อเสียงในประเทศไทย	3.88	0.769	เห็นด้วย
Y12 ท่านตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) เพราะมีเหรียญสกุลเงินดิจิทัลที่หลากหลาย	3.88	0.840	เห็นด้วย
Y13 ท่านตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) เพราะมีระบบรักษาความปลอดภัยที่อยู่ในเกณฑ์สูง	3.90	0.799	เห็นด้วย
Y14 ท่านมีความสบายใจที่เลือกใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)	3.89	0.757	เห็นด้วย
Y15 ท่านเคยเจอประสบการณ์ไม่ดีในการใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มเทรดสกุลเงินดิจิทัล	3.90	1.376	เห็นด้วย
Y16 ท่านยินดีที่จะใช้งานแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ต่อไป	4.00	0.764	เห็นด้วย
<b>โดยรวม</b>	<b>3.90</b>	<b>0.552</b>	<b>เห็นด้วย</b>

จากตารางที่ 17 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) โดยมีค่าเฉลี่ยรวม 3.90 อยู่ในระดับที่เห็นด้วย ประกอบด้วย จำนวน 6 ข้อความ โดยเรียงค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ดังนี้ “ท่านยินดีที่จะใช้งานแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ต่อไป” ค่าเฉลี่ย 4.00 อยู่ที่ระดับเห็นด้วย “ท่านตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) เพราะมีระบบรักษาความปลอดภัยที่อยู่ในเกณฑ์สูง” และ “ท่านเคยเจอประสบการณ์ไม่ดีในการใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มเทรดสกุลเงินดิจิทัล” ค่าเฉลี่ย 3.90 อยู่ที่ระดับเห็นด้วย “ท่านมีความสบายใจที่เลือกใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)” ค่าเฉลี่ย 3.89 อยู่ที่ระดับเห็นด้วย “ท่านตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) เพราะเป็นที่รู้จักและมีชื่อเสียงในประเทศไทย”

ข้อมูลการวิเคราะห์การเรียงลำดับความสำคัญจากด้านข้อมูลการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชัน  
แพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ของผู้ตอบแบบสอบถาม

การวิเคราะห์การเรียงลำดับความสำคัญจากด้านข้อมูลการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชัน  
แพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) อธิบายโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ซึ่งประกอบด้วยสถิติ ได้แก่ ค่าความถี่  
และค่าร้อยละ ดังตารางที่ 18





**ตารางที่ 18** แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามการเรียงลำดับความสำคัญจากด้านข้อมูลการตัดสินใจแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบริษัท (Bitkub)

	การเรียงลำดับความสำคัญ					
	อันดับ 1	อันดับ 2	อันดับ 3	อันดับ 4	อันดับ 5	อันดับ 6
Y11 ท่านตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบริษัท (Bitkub) เพราะเป็นที่รู้จักและมีชื่อเสียงในประเทศไทย	115 (28.7%)	67 (16.8%)	90 (22.5%)	63 (15.8%)	39 (9.8%)	25 (6.3%)
Y12 ท่านตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบริษัท (Bitkub) เพราะมีเหรียญสกุลเงินดิจิทัลที่หลากหลาย	35 (8.8%)	54 (13.5%)	65 (16.3%)	88 (22.0%)	130 (32.5%)	32 (8.0%)
Y13 ท่านตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบริษัท (Bitkub) เพราะมีระบบรักษาความปลอดภัยที่อยู่ในเกณฑ์สูง	53 (13.3%)	88 (22.0%)	56 (14.0%)	81 (20.3%)	70 (17.5%)	49 (12.3%)
Y14 ท่านมีความสบายใจที่เลือกใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบริษัท (Bitkub)	52 (13.0%)	98 (24.5%)	107 (26.8%)	90 (22.5%)	39 (9.8%)	16 (4.0%)
Y15 ท่านเคยเจอประสบการณ์ไม่ดีในการใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มเทรดสกุลเงินดิจิทัล	52 (13.0%)	21 (5.3%)	19 (4.8%)	41 (10.3%)	31 (7.8%)	234 (58.5%)
Y16 ท่านยินดีที่จะใช้งานแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบริษัท (Bitkub) ต่อไป	93 (23.3%)	72 (18.0%)	63 (15.8%)	37 (9.3%)	91 (22.8%)	44 (11.0%)

จากตารางที่ 18 พบว่า กลุ่มตัวอย่างนิยมเลือก “ท่านตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) เพราะเป็นที่รู้จักและมีชื่อเสียงในประเทศไทย” เป็นอันดับที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 28.7 กลุ่มตัวอย่างนิยมเลือก “ท่านยินดีที่จะใช้งานแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ต่อไป” เป็นอันดับที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 23.3 เช่นเดียวกัน กลุ่มตัวอย่างนิยมเลือก “ท่านตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) เพราะมีระบบรักษาความปลอดภัยที่อยู่ในเกณฑ์สูง” เป็นอันดับที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 22.0 กลุ่มตัวอย่างนิยมเลือก “ท่านมีความสุขใจที่เลือกใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ” เป็นอันดับที่ 3 คิดเป็นร้อยละ 26.8 กลุ่มตัวอย่างนิยมเลือก “ท่านตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) เพราะมีเหรียญสกุลเงินดิจิทัลที่หลากหลาย” เป็นอันดับที่ 5 คิดเป็นร้อยละ 32.5 กลุ่มตัวอย่างนิยมเลือก “ท่านเคยเจอประสบการณ์ไม่ดีในการใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มเทรดสกุลเงินดิจิทัล” เป็นอันดับที่ 6 คิดเป็นร้อยละ 58.5

### การทดสอบสมมติฐานการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้ใช้วิธีการวิเคราะห์สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์อย่างง่ายของเพียร์สัน (Pearson Product Moment Correlation Coefficient) เพื่อตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระและตัวแปรตาม และใช้วิธีการวิเคราะห์การถดถอยเชิงเส้นพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) ในการวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) โดยกำหนดสมมติฐาน 1 สมมติฐาน นำเสนอการศึกษาได้ 3 ส่วน

ส่วนที่ 1 ผลการวิเคราะห์สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์อย่างง่าย

ส่วนที่ 2 การตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นของการวิเคราะห์ถดถอยเชิงเส้น

ส่วนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ถดถอยเชิงเส้น

#### ส่วนที่ 1 ผลการวิเคราะห์สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์อย่างง่าย

การวิเคราะห์สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์อย่างง่ายของเพียร์สัน (Pearson Product Moment Correlation Coefficient) โดยหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร 2 ตัวที่เป็นอิสระต่อกัน เพื่อตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระและตัวแปรตาม ว่ามีความสัมพันธ์ไปในทิศทางเดียวกันหรือทิศทางตรงกันข้าม

การบอกระดับหรือขนาดของความสัมพันธ์ จะใช้ตัวเลขของค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ หากค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์มีค่าเข้าใกล้ -1 หรือ 1 แสดงถึงการมีความสัมพันธ์กันในระดับสูง แต่หากมีค่าเข้าใกล้ 0 แสดงถึงการมีความสัมพันธ์กันในระดับน้อย หรือไม่มีเลย สำหรับการพิจารณาค่าสัมประสิทธิ์ โดยทั่วไปใช้เกณฑ์ดังนี้ (Hinkle et al., 1998)

ค่า r ระดับของความสัมพันธ์

.90 – 1.00 มีความสัมพันธ์กันสูงมาก

.70 – .90 มีความสัมพันธ์กันในระดับสูง

.50 – .70 มีความสัมพันธ์กันในระดับปานกลาง

.30 – .50 มีความสัมพันธ์กันในระดับต่ำ

.00 – .30 มีความสัมพันธ์กันในระดับต่ำมาก

เครื่องหมาย + และ - หน้าตัวเลขสัมประสิทธิ์สัมพันธ์ จะบอกถึงทิศทางของความสัมพันธ์ โดยที่หาก r มีเครื่องหมาย + หมายถึง การมีความสัมพันธ์ไปในทิศทางเดียวกัน (ตัวแปรหนึ่งสูง อีกตัวแปรจะสูงไปด้วย) r มีเครื่องหมาย - หมายถึง การมีความสัมพันธ์ไปในทิศทางตรงข้าม (ตัวแปรหนึ่งสูง อีกตัวแปรจะต่ำ)

#### ตารางที่ 19 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร

ตัวแปร	การตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)	
	Pearson Correlation	Sig.
การยอมรับด้านการรับรู้ถึงประโยชน์	0.554*	0.001
การยอมรับด้านการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน	0.543*	0.001

หมายเหตุ \* นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 19 พบว่า การยอมรับด้านการรับรู้ถึงประโยชน์ มีความสัมพันธ์ไปในทิศทางเดียวกันกับการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ซึ่งเป็นความสัมพันธ์กันในระดับปานกลาง ( $r = 0.554$ ) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 หมายความว่า เมื่อนักลงทุนวัยเรียนถึงวัยทำงาน อายุระหว่าง 18-29 ปี มีการยอมรับด้านการรับรู้ถึงประโยชน์ในการใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ(Bitkub) เพิ่มขึ้น จะมีการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) เพิ่มขึ้นในระดับปานกลางเช่นเดียวกัน

นอกจากนี้ การยอมรับด้านการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน มีความสัมพันธ์ไปในทิศทางเดียวกันกับการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ของนักลงทุนวัยเรียนถึงวัยทำงาน อายุระหว่าง 18-29 ปี ซึ่งเป็นความสัมพันธ์กันในระดับปานกลาง ( $r = 0.543$ ) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 หมายความว่า เมื่อนักลงทุนวัยเรียนถึงวัยทำงาน อายุระหว่าง 18-29 ปี มีการยอมรับด้านการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน ในการใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) เพิ่มขึ้น จะมีการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) เพิ่มขึ้นในระดับปานกลางเช่นเดียวกัน

## ส่วนที่ 2 การตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นของการวิเคราะห์ถดถอยเชิงเส้น

ในการวิเคราะห์ถดถอยเชิงเส้นจำเป็นต้องคำนึงถึงข้อตกลงเบื้องต้น เพื่อให้ได้ค่าพยากรณ์ที่เหมาะสมที่สุด ซึ่งข้อตกลงของการวิเคราะห์ถดถอยเชิงเส้น 1) ข้อตกลงเกี่ยวกับระดับของตัวแปรที่ใช้ในการวิเคราะห์ 2) ข้อตกลงเกี่ยวกับการแจกแจงของประชากร (Normality) และ 3) ข้อตกลงเกี่ยวกับความเป็นเส้นตรง (Linearity) มีดังนี้

### 1) ข้อตกลงเกี่ยวกับระดับของตัวแปรที่ใช้ในการวิเคราะห์

แบบจำลองกำหนดให้ตัวแปรต้น คือ การยอมรับเทคโนโลยี ประกอบด้วย การรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived usefulness) และการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived ease of use) ตัวแปรตาม คือ การตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ซึ่งตัวแปรทุกเก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม ซึ่งข้อมูลจากแบบสอบถามมีลักษณะเป็นมาตรวัดอันตรภาคชั้น (interval) เป็นไปตามข้อตกลงของการวิเคราะห์ถดถอยเชิงเส้น (สุทิน ชนะบุญ, 2560)

### 2) ข้อตกลงเกี่ยวกับการแจกแจงของประชากร (Normality)

พิจารณาลักษณะการแจกแจงข้อมูลของตัวแปรตาม (Y) จากค่าความเบ้ (skewness) และค่าความโด่ง (Kurtosis) ถ้าตัวแปรที่นำมาศึกษามีค่าความเบ้และความโด่งไม่เกิน  $\pm 2$  ถือว่าอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ ตัวแปรตามในแบบจำลอง คือ Y จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าตัวแปร Y มีค่าความเบ้ (skewness) เท่ากับ -0.173 และค่าความโด่ง (Kurtosis) เท่ากับ -0.535 ซึ่งมีค่าไม่เกิน  $\pm 2$  ถือว่าตัวแปรตามมีการแจกแจงแบบปกติอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ (Kline, 2005)

ตารางที่ 20 สรุปผลการตรวจสอบข้อตกลงเกี่ยวกับการแจกแจงของประชากร (Normality)

Normality	ตัวแปรตาม	Skewness		Kurtosis	
		Statistic	Std. Error	Statistic	Std. Error
	Y	-0.173	0.122	-0.535	0.243

1) ข้อตกลงเกี่ยวกับความเป็นเส้นตรง (Linearity)

ในการถดถอยเชิงเส้นตัวแปรต้น (X) และตัวแปรตาม (Y) ต้องมีความสัมพันธ์กันแบบเชิงเส้นตรง (Linearity) เท่านั้น ทดสอบโดยใช้ F-test และตั้งสมมติฐาน ดังนี้

H0 : ตัวแปรทั้งสองมีความสัมพันธ์กันเชิงเส้นโค้ง

H1 : ตัวแปรทั้งสองมีความสัมพันธ์กันเชิงเส้นตรง

จากการทดสอบสมมติฐานพบว่า ทุกแบบจำลองตัวแปรต้นและตัวแปรตามมีความสัมพันธ์กันแบบเชิงเส้นตรง ที่ระดับนัยสำคัญ 0.01 เป็นไปตามข้อตกลงความเป็นเส้นตรง (Linearity) (ฉัตรศิริ ปิยะพิมลสิทธิ์, 2548)

ตารางที่ 21 สรุปผลการตรวจสอบข้อตกลงเกี่ยวกับความเป็นเส้นตรง (Linearity)

ตัวแปร	F	Sig.	R Square
X1	206.410	0.001***	0.307
X2	197.751	0.001***	0.294

หมายเหตุ \*\*\*, \*\*, \* หมายถึง มีนัยสำคัญที่ 0.01, 0.05 และ 0.1 ตามลำดับ

### ส่วนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ถดถอยเชิงเส้น

การศึกษาในครั้งนี้ใช้วิธีการวิเคราะห์การถดถอยเชิงเส้นพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) เพื่อใช้วิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) กำหนดสมมติฐานและแบบจำลองที่ใช้ในการถดถอย ดังนี้

สมมติฐานที่ 1 การยอมรับเทคโนโลยี ประกอบด้วย การรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived usefulness) และการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived ease of use) มีผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)

$$\text{Model 1: } Y = b_0 + b_1x_1 + b_2x_2$$

สมมติฐาน H0 : การยอมรับเทคโนโลยีไม่ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)

H1: การยอมรับเทคโนโลยีส่งผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)

**ตารางที่ 22** ผลการวิเคราะห์ถดถอยเชิงเส้น แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยีและการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) โดยวิธี Enter

ANOVA	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Collinearity Statistics	
						Tolerance	VIF
Regression	38.074	2	19.037	106.933	0.001**		
Residual	70.676	397	0.178				
Total	108.750	399					

Coefficients	B	Std. Error	Beta	t	Sig.	Collinearity Statistics	
						Tolerance	VIF
(Constant)	1.804	0.146		12.381	0.001**		
X1	0.275	0.047	0.339	5.828	0.001**	0.483	2.070
X2	0.252	0.049	0.299	5.131	0.001**	0.483	2.070

R = 0.592, R Square = 0.350, Adjusted R Square = 0.347,  
Std Error of the Estimate = 0.421

หมายเหตุ \*\*\*, \*\*, \* หมายถึง มีนัยสำคัญที่ 0.01, 0.05 และ 0.1 ตามลำดับ และ X1,X2

หมายถึง การรับรู้ถึงประโยชน์, การรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน

จากตารางที่ 22 จากการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นและตัวแปรตามด้วย F-test พบว่า การยอมรับเทคโนโลยี ประกอบด้วย การรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived usefulness) และการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived ease of use) สามารถอธิบายต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญที่ 0.05 แสดงว่าปฏิเสธสมมติฐาน H0 ยอมรับ H1 นั่นคือ การยอมรับเทคโนโลยี

ประกอบด้วย การรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived usefulness) และการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived ease of use) ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)

จากการวิเคราะห์เชิงพหุคูณการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) พบว่า ด้านการรับรู้ถึงประโยชน์ และด้านการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน มีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญที่ 0.05 แสดงว่าปฏิเสธสมมติฐาน H0 ยอมรับ H1 นั่นคือ การยอมรับเทคโนโลยี ประกอบด้วย การรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived usefulness) และการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived ease of use) ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)

จากการตรวจสอบปัญหา Multicollinearity โดยพิจารณาจาก ค่า Tolerance และค่า VIF พบว่าค่า Tolerance มีค่า 0.483 ซึ่งมากกว่า 0.2 และค่า VIF มีค่า 2.070 ซึ่งน้อยกว่า 5 แสดงว่าแบบจำลองไม่มีปัญหา Multicollinearity และค่า Adjusted R Square เท่ากับ 0.347 หมายความว่า การยอมรับเทคโนโลยี ประกอบด้วย การรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived usefulness) และการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived ease of use) สามารถอธิบายต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ได้ร้อยละ 34.7 และมีค่าความคลื่อนของการพยากรณ์ 0.421 สามารถเขียนให้อยู่ในรูปสมการเชิงเส้นตรงที่ได้จากการวิเคราะห์การถดถอยเชิงเส้นพหุคูณ ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 เพื่อทำนายการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ได้ดังนี้

$$Y = 1.804 + 0.275X_1 + 0.252X_2$$

จากสมการเชิงเส้นตรงดังกล่าวจะเห็นว่าค่าสัมประสิทธิ์ (B) ของด้านการรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived usefulness) เท่ากับ 0.275 และการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived ease of use) เท่ากับ 0.252 ซึ่งมีค่าสัมประสิทธิ์เป็นบวก ถือว่า การรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived usefulness) และการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived ease of use) ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)

**ตารางที่ 23** ผลการวิเคราะห์ถดถอยเชิงเส้น แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี X1 หรือการรับรู้ถึงประโยชน์(Perceived usefulness) และการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) โดยวิธี Enter

ANOVA	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	33.993	3	11.331	60.022	0.001**
Residual	74.757	396	0.189		
Total	108.750	399			

Coefficients	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
(Constant)	2.100	.137		15.304	0.001**
X11	.143	.033	.218	4.290	0.001**
X12	.112	.031	.176	3.574	0.001**
X13	.196	.030	.307	6.466	0.001**

หมายเหตุ \*\*\*, \*\*, \* หมายถึง มีนัยสำคัญที่ 0.01, 0.05 และ 0.1 ตามลำดับ และ X11,X12X13 หมายถึง ท่านได้รับประโยชน์จากการใช้งานแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ช่วยทำให้สมรรถนะของท่านในการประเมินสกุลเงินดิจิทัลดีขึ้น, ท่านทราบว่าการใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเทรดสกุลเงินของท่าน, ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ช่วยเพิ่มความสะดวกในการเทรดสกุลเงินดิจิทัล

จากตารางที่ 23 พบว่า จากการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นและตัวแปรตามด้วย F-test พบว่า การรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived usefulness) สามารถอธิบายต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญที่ 0.05 แสดงว่าปฏิเสธสมมติฐาน H0 ยอมรับ H1 นั่นคือ การยอมรับเทคโนโลยีประกอบด้วย การรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived usefulness) และการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived ease of use) ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)



ด้านการรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived usefulness) ข้อ X11 (ท่านได้รับประโยชน์จากการใช้งานแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ช่วยทำให้สมรรถนะของท่านในการประเมินสกุลเงินดิจิทัลดีขึ้น) มีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 ซึ่งมีค่า Sig. น้อยกว่าระดับนัยสำคัญที่ 0.05 แสดงว่าปฏิเสธสมมติฐาน H0 ยอมรับ H1 นั่นคือ การยอมรับเทคโนโลยีส่งผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ในด้านการรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived usefulness) ข้อ X11 (ท่านได้รับประโยชน์จากการใช้งานแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ช่วยทำให้สมรรถนะของท่านในการประเมินสกุลเงินดิจิทัลดีขึ้น)

ด้านการรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived usefulness) ข้อ X12 (ท่านทราบว่า การใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเทรดสกุลเงินของท่าน) มีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 ซึ่งมีค่า Sig. น้อยกว่าระดับนัยสำคัญที่ 0.05 แสดงว่าปฏิเสธสมมติฐาน H0 ยอมรับ H1 นั่นคือ การยอมรับเทคโนโลยีส่งผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ในด้านการรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived usefulness) ข้อ X12 (ท่านทราบว่า การใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเทรดสกุลเงินของท่าน)

ด้านการรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived usefulness) ข้อ X13 (ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ช่วยเพิ่มความสะดวกในการเทรดสกุลเงินดิจิทัล) มีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 ซึ่งมีค่า Sig. น้อยกว่าระดับนัยสำคัญที่ 0.05 แสดงว่าปฏิเสธสมมติฐาน H0 ยอมรับ H1 นั่นคือ การยอมรับเทคโนโลยีส่งผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ในด้านการรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived usefulness) ข้อ X13 (ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ช่วยเพิ่มความสะดวกในการเทรดสกุลเงินดิจิทัล)

**ตารางที่ 24** สถิติการถดถอย (Regression Statistics) ด้านการรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived usefulness)

ตัวแปรตาม	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
การตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)	0.559	0.313	0.307	0.434

จากตารางที่ 24 พบว่า ค่า Adjusted R Square เท่ากับ 0.307 หมายความว่า การยอมรับเทคโนโลยี ประกอบด้วย การรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived usefulness) และการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived ease of use) สามารถอธิบายต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ได้ร้อยละ 30.7 และมีค่าความเคลื่อนของการพยากรณ์ 0.434

**ตารางที่ 25** ผลการวิเคราะห์ถดถอยเชิงเส้น แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี X2 หรือการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived ease of use) และการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) โดยวิธี Enter

ANOVA	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	32.067	3	10.689	55.200	0.001**
Residual	76.683	396	0.194		
Total	108.750	399			

Coefficients	B	Std. Error	Beta	t	Sig
(Constant)	2.089	.143		14.576	0.001**
X21	.159	.031	.245	5.174	0.001**
X22	.140	.030	.219	4.732	0.001**
X23	.158	.030	.249	5.193	0.001**

หมายเหตุ \*\*\*, \*\*, \* หมายถึง มีนัยสำคัญที่ 0.01, 0.05 และ 0.1 ตามลำดับ และ X21, X22, X23 หมายถึง ท่านคิดว่าขั้นตอนการใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) มีความง่ายและไม่ซับซ้อนในการใช้งาน, ท่านคิดว่าการเรียนรู้ระบบของแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ไม่ต้องใช้ความพยายามมากนัก, ท่านเชื่อว่าปฏิกริยาการโต้ตอบของท่านกับแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) มีความชัดเจนและเป็นสิ่งที่ท่านยอมรับได้

จากตารางที่ 25 พบว่า จากการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นและตัวแปรตามด้วย F-test พบว่า การรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived ease of use) สามารถอธิบายต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญที่ 0.05 แสดงว่าปฏิเสธสมมติฐาน H0 ยอมรับ H1 นั่นคือ การยอมรับ

เทคโนโลยี ประกอบด้วย การรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived usefulness) และการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived ease of use) ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)

ด้านการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived ease of use) ข้อ X21 (ท่านคิดว่าขั้นตอนการใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) มีความง่ายและไม่ซับซ้อนในการใช้งาน) มีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 ซึ่งมีค่า Sig. น้อยกว่าระดับนัยสำคัญที่ 0.05 แสดงว่าปฏิเสธสมมติฐาน H0 ยอมรับ H1 นั่นคือ การยอมรับเทคโนโลยีส่งผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ในด้านการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived ease of use) ข้อ X21 (ท่านคิดว่าขั้นตอนการใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) มีความง่ายและไม่ซับซ้อนในการใช้งาน)

ด้านการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived ease of use) ข้อ X22 (ท่านคิดว่าการเรียนรู้ระบบของแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ไม่ต้องใช้ความพยายามมากนัก) มีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 ซึ่งมีค่า Sig. น้อยกว่าระดับนัยสำคัญที่ 0.05 แสดงว่าปฏิเสธสมมติฐาน H0 ยอมรับ H1 นั่นคือ การยอมรับเทคโนโลยีส่งผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ในด้านการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived ease of use) ข้อ X22 (ท่านคิดว่าการเรียนรู้ระบบของแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ไม่ต้องใช้ความพยายามมากนัก)

ด้านการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived ease of use) ข้อ X23 (ท่านเชื่อว่าปฏิกริยาการโต้ตอบของท่านกับแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) มีความชัดเจนและเป็นสิ่งที่ท่านยอมรับได้) มีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 ซึ่งมีค่า Sig. น้อยกว่าระดับนัยสำคัญที่ 0.05 แสดงว่าปฏิเสธสมมติฐาน H0 ยอมรับ H1 นั่นคือ การยอมรับเทคโนโลยีส่งผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ในด้านการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived ease of use) ข้อ X23 (ท่านเชื่อว่าปฏิกริยาการโต้ตอบของท่านกับแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) มีความชัดเจนและเป็นสิ่งที่ท่านยอมรับได้)

**ตารางที่ 26** สถิติการถดถอย (Regression Statistics) ด้านการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived ease of use)

ตัวแปรตาม	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
การตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)	0.543	0.295	0.290	0.440

จากตารางที่ 26 พบว่า ค่า Adjusted R Square เท่ากับ 0.290 หมายความว่า การยอมรับเทคโนโลยี ประกอบด้วย การรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived usefulness) และการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived ease of use) สามารถอธิบายต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ได้ร้อยละ 29 และมีค่าความเคลื่อนของการพยากรณ์ 0.440

**ตารางที่ 27** แสดงผลสรุปการทดสอบสมมติฐานงานวิจัย

สมมติฐานงานวิจัย	ผลการทดสอบ
<p>H1 การยอมรับเทคโนโลยี ประกอบด้วย การรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived usefulness) และการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived ease of use) มีผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)</p>	สนับสนุน

## บทที่ 5

### สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาเรื่อง การยอมรับเทคโนโลยีและการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการยอมรับเทคโนโลยีและการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ของนักลงทุนในประเทศไทย เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative research) และใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือ ผู้วิจัยได้สรุปและอภิปรายผลการวิจัย นำเสนอ ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ประกอบธุรกิจซื้อขายสกุลเงินดิจิทัล รวมทั้งข้อจำกัดในการทำวิจัย และ ข้อเสนอแนะเพื่อต่อยอดการทำวิจัยที่เกี่ยวข้องในครั้งต่อไปได้ ดังนี้

#### สรุปผลวิจัย

จากการเก็บข้อมูลนักลงทุนอายุระหว่าง 18-29 ปี ที่มีการลงทุนสกุลเงินดิจิทัลในประเทศไทยบนแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) จำนวน 400 คน โดยใช้แบบสอบถามซึ่งประกอบไปด้วยข้อมูล 4 ส่วน คือ แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม แบบสอบถามด้าน ปัจจัยการยอมรับเทคโนโลยี จำนวน 2 ด้าน ได้แก่ การรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived Usefulness) และการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived Ease of Use) แบบสอบถามด้านข้อมูลการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) เรียงลำดับความสำคัญจากด้านข้อมูลการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ในส่วนที่ 4 สรุปผลการศึกษาดังนี้

#### ส่วนที่ 1 ข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม จากการเก็บข้อมูล 400 ชุด พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชายมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 55.3 มีอายุ 22 ปี คิดเป็นร้อยละ 15.3 ส่วนใหญ่มีการศึกษาระดับปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 48.8 มีสถานภาพโสด คิดเป็นร้อยละ 86.0 ด้านอาชีพส่วนใหญ่ประกอบอาชีพพนักงานเรียน/นักศึกษา คิดเป็นร้อยละ 39.5 ส่วนใหญ่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 10,000 – 20,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 47.5 และส่วนใหญ่อาศัยอยู่ภาคกลาง คิดเป็นร้อยละ 46.8

## ส่วนที่ 2 ข้อมูลการยอมรับเทคโนโลยีและการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ของผู้ตอบแบบสอบถาม

วิเคราะห์ปัจจัยด้านการยอมรับเทคโนโลยีแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ของผู้ตอบแบบสอบถาม และการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) อธิบายโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ซึ่งประกอบด้วยสถิติ ได้แก่ ค่ามัถนักรเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

### การยอมรับเทคโนโลยีแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)

พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นต่อข้อความในระดับเห็นด้วย จำนวน 6 ข้อความ โดยเรียงค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ดังนี้ “ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ช่วยเพิ่มความสะดวกในการเทรดสกุลเงินดิจิทัล” ค่าเฉลี่ย 4.06 “ท่านเชื่อว่าปฏิกริยาการโต้ตอบของท่านกับแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) มีความชัดเจนและเป็นสิ่งที่ท่านยอมรับได้” ค่าเฉลี่ย 4.02 “ท่านทราบว่าการใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเทรดสกุลเงินของท่าน” ค่าเฉลี่ย 4.00 “ท่านคิดว่าขั้นตอนการใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) มีความง่ายและไม่ซับซ้อนในการใช้งาน” ค่าเฉลี่ย 3.97 “ท่านได้รับประโยชน์จากการใช้งานแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ช่วยทำให้สมรรถนะของท่านในการประเมินสกุลเงินดิจิทัลดีขึ้น” ค่าเฉลี่ย 3.96 และ “ท่านคิดว่าการเรียนรู้ระบบของแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ไม่ต้องใช้ความพยายามมากนัก” ค่าเฉลี่ย 3.94 สามารถสรุปได้ดังนี้

กลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 ให้ความเห็นในข้อความ “ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ช่วยเพิ่มความสะดวกในการเทรดสกุลเงินดิจิทัล” ค่าเฉลี่ย 4.06 ซึ่งเป็นค่าเฉลี่ยที่มากที่สุด เพราะในปัจจุบันการนิยมใช้สมาร์ตโฟนนั้นมีจำนวนมาก ซึ่งการออกแบบแพลตฟอร์มเทรดสกุลเงินดิจิทัลมายังแอปพลิเคชันที่รับรองการใช้งานบนสมาร์ตโฟนนั้น ทำให้เกิดความสะดวกมากยิ่งขึ้นกับนักลงทุนในการเทรดสกุลเงินดิจิทัล และในข้อความ “ท่านคิดว่าการเรียนรู้ระบบของแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ไม่ต้องใช้ความพยายามมากนัก” ค่าเฉลี่ย 3.94 ซึ่งเป็นค่าเฉลี่ยที่น้อยที่สุด เนื่องจากแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) มีการอัปเดตระบบบ่อยอาจจะมีปัญหาการใช้อยู่บ้าง และยังคงเป็นเรื่องที่ยากสำหรับการใช้งานของกลุ่มนักลงทุนใหม่

### การตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)

พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นต่อข้อความในระดับเห็นด้วย จำนวน 6 ข้อความ โดยเรียงค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ดังนี้ “ท่านยินดีที่จะใช้งานแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ต่อไป” ค่าเฉลี่ย 4.00 “ท่านตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) เพราะมีระบบรักษาความปลอดภัยที่อยู่ในเกณฑ์สูง” และ “ท่านเคยเจอประสบการณ์ไม่ดีในการใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มเทรดสกุลเงินดิจิทัล” ค่าเฉลี่ย 3.90 “ท่านมีความสบายใจที่เลือกใช้แอปพลิเคชัน

แพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ” ค่าเฉลี่ย 3.89 “ท่านตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) เพราะเป็นที่รู้จักและมีชื่อเสียงในประเทศไทย” และ “ท่านตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) เพราะมีเหรียญสกุลเงินดิจิทัลที่หลากหลาย” ค่าเฉลี่ย 3.88 สามารถสรุปได้ดังนี้

กลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 ให้ความเห็นในข้อความ “ท่านยินดีที่จะใช้งานแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ต่อไป” ค่าเฉลี่ย 4.00 ซึ่งเป็นค่าเฉลี่ยที่มากที่สุด เนื่องจากชื่อเสียงของบิทคับในประเทศไทยที่มีคนนิยมจำนวนมาก ทำให้เกิดความน่าเชื่อถือและนักลงทุนยังคงใช้งานแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ต่อไป และในข้อความ “ท่านตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) เพราะมีเหรียญสกุลเงินดิจิทัลที่หลากหลาย” ค่าเฉลี่ย 3.88 เป็นอันดับที่น้อยที่สุด เนื่องจากหากเปรียบเทียบกับแพลตฟอร์มเทรดสกุลเงินดิจิทัลในประเทศ พบว่า บิทคับ (Bitkub) เป็นแพลตฟอร์มเทรดสกุลเงินดิจิทัลที่มีเหรียญในการเทรดที่มากที่สุด แต่หากเทียบกับแพลตฟอร์มเทรดสกุลเงินดิจิทัลของต่างชาติ พบว่า บิทคับ (Bitkub) ยังคงเป็นแพลตฟอร์มเทรดสกุลเงินดิจิทัลที่มีเหรียญในการเทรดน้อยกว่ามาก

### **ส่วนที่ 3 การวิเคราะห์การเรียงลำดับความสำคัญจากด้านข้อมูลการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ของผู้ตอบแบบสอบถาม**

การวิเคราะห์การเรียงลำดับความสำคัญจากด้านข้อมูลการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) อธิบายโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ซึ่งประกอบด้วยสถิติ ได้แก่ ค่าความถี่และค่าร้อยละ

พบว่า กลุ่มตัวอย่างนิยมเลือก “ท่านตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) เพราะเป็นที่รู้จักและมีชื่อเสียงในประเทศไทย” เป็นอันดับที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 28.7 กลุ่มตัวอย่างนิยมเลือก “ท่านยินดีที่จะใช้งานแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ต่อไป” เป็นอันดับที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 23.3 เช่นเดียวกัน กลุ่มตัวอย่างนิยมเลือก “ท่านตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) เพราะมีระบบรักษาความปลอดภัยที่อยู่ในเกณฑ์สูง” เป็นอันดับที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 22.0 กลุ่มตัวอย่างนิยมเลือก “ท่านมีความสบายใจที่เลือกใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)” เป็นอันดับที่ 3 คิดเป็นร้อยละ 26.8 กลุ่มตัวอย่างนิยมเลือก “ท่านตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) เพราะมีเหรียญสกุลเงินดิจิทัลที่หลากหลาย” เป็นอันดับที่ 5 คิดเป็นร้อยละ 32.5 กลุ่มตัวอย่างนิยมเลือก “ท่านเคยเจอประสบการณ์ไม่ดีในการใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มเทรดสกุลเงินดิจิทัล” เป็นอันดับที่ 6 คิดเป็นร้อยละ 58.5 สามารถสรุปได้ดังนี้

กลุ่มตัวอย่างนิยมเลือก “ท่านตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) เพราะเป็นที่รู้จักและมีชื่อเสียงในประเทศไทย” เป็นอันดับที่ 1 เนื่องจากการตลาดของบิทคับ (Bitkub) ที่เข้าถึงกลุ่มเยาวชนที่อายุ 18 ปีขึ้นไป จากการเทรดสกุลเงินดิจิทัล เริ่มต้นเพียง 10 บาท ทำให้มีกลุ่มวัยรุ่น กลุ่มนักศึกษาสนใจเข้ามาลงทุน รวมทั้งการเป็นแพลตฟอร์มเทรดสกุลเงินดิจิทัลของไทยรายแรกที่พัฒนาระบบมายังแอปพลิเคชันจึงได้กลุ่มผู้ลงทุนจำนวนมาก และกลุ่มตัวอย่างนิยมเลือก “ท่านเคยเจอประสบการณ์ไม่ดีในการใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มเทรดสกุลเงินดิจิทัล” เป็นอันดับที่ 6 เป็นอันดับสุดท้าย เนื่องจากการเทรดสกุลเงินดิจิทัลมีความเสี่ยงสูง ดังนั้น กลุ่มนักลงทุนจึงต้องยอมรับความเสี่ยงที่จะตามมา ทำให้ประสบการณ์ที่ไม่ดีหรือความเสี่ยงในการลงทุน เป็นที่ยอมรับได้

#### ส่วนที่ 4 การทดสอบสมมติฐาน

การทดสอบสมมติฐาน ผู้วิจัยได้พิจารณาข้อมูลการยอมรับเทคโนโลยี ประกอบด้วย การรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived usefulness) และการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived ease of use) กับข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)

สมมติฐานที่ 1 การยอมรับเทคโนโลยี ประกอบด้วย การรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived usefulness) และการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived ease of use) มีผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)

#### การวิเคราะห์สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์อย่างง่ายของเพียร์สัน (Pearson Product Moment Correlation Coefficient)

จากการศึกษาความสัมพันธ์ ระหว่างการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) สามารถจำแนกตามการยอมรับเทคโนโลยี ประกอบด้วย การรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived usefulness) และการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived ease of use) มีค่า Sig. น้อยกว่า 0.05 แสดงว่า การยอมรับเทคโนโลยี ประกอบด้วย การรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived usefulness) และการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived ease of use) ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ซึ่งยอมรับสมมติฐานที่ 1 โดยการรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived usefulness) มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์=0.554 และการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived ease of use) มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์=0.543 และสำหรับการพิจารณาค่าสัมประสิทธิ์ (Hinkle et al., 1998) พบว่า เมื่อนักลงทุนวัยรุ่นถึงวัยทำงาน อายุระหว่าง 18-29 ปี เมื่อการรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived usefulness) และการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived ease of use) เพิ่มขึ้น จะมีการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) เพิ่มขึ้นในระดับปานกลางเช่นเดียวกัน



### การวิเคราะห์การถดถอยเชิงเส้นพหุคูณ (Multiple Regression Analysis)

จากการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) พบว่า ด้านการรับรู้ถึงประโยชน์ มีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญที่ 0.05 แสดงว่าปฏิเสธสมมติฐาน  $H_0$  ยอมรับ  $H_1$  นั่นคือ การยอมรับเทคโนโลยี ประกอบด้วย การรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived usefulness) และการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived ease of use) ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)

และด้านการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน มีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญที่ 0.05 แสดงว่าปฏิเสธสมมติฐาน  $H_0$  ยอมรับ  $H_1$  นั่นคือ การยอมรับเทคโนโลยี ประกอบด้วย การรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived usefulness) และการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived ease of use) ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)

จากการตรวจสอบปัญหา Multicollinearity โดยพิจารณาจาก ค่า Tolerance และค่า VIF พบว่าค่า Tolerance มีค่า 0.483 ซึ่งมากกว่า 0.2 และค่า VIF มีค่า 2.070 ซึ่งน้อยกว่า 5 แสดงว่าแบบจำลองไม่มีปัญหา Multicollinearity และค่า Adjusted R Square เท่ากับ 0.347 หมายความว่า การยอมรับเทคโนโลยี ประกอบด้วย การรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived usefulness) และการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived ease of use) สามารถอธิบายต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ได้ร้อยละ 34.7

### อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาแล้วพบว่า งานวิจัยของเราเป็นไปตามแนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยในข้างต้นดังมีผลต่อไปนี้

การวิจัยเรื่องการยอมรับเทคโนโลยีและการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ด้วยวัตถุประสงค์ที่จะศึกษาเพื่อศึกษาการยอมรับเทคโนโลยีและปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ผ่านการวิจัยเชิงปริมาณ โดยใช้ทฤษฎีแนวคิดเกี่ยวกับการยอมรับเทคโนโลยี (Technology Acceptance Model: TAM) โดยศึกษากลุ่มประชากรในประเทศไทย กลุ่มนักลงทุนวัยเรียนถึงวัยเริ่มทำงานอายุระหว่าง 18-29 ปี จำนวน 400 คน ผ่านแบบสอบถามออนไลน์โดยใช้รูปแบบการเลือกกลุ่มตามแบบสะดวก (Convenience Sampling) หลังจากได้ ข้อมูลจากแบบสอบถามได้ทำวิเคราะห์ทางสถิติเพื่อหาความสัมพันธ์ในแต่ละรูปแบบการวิเคราะห์ ข้อมูลเชิงพรรณนา และการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงอนุมาน

ผลวิจัยพบว่า จากการเก็บข้อมูล 400 ชุด พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย อายุ 22 ปี มีการศึกษาระดับปริญญาตรี สถานภาพโสด ประกอบอาชีพพนักงานเรียน/นักศึกษา มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 10,000 – 20,000 อาศัยอยู่ภาคกลาง

การยอมรับเทคโนโลยีแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นต่อข้อความ “ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ช่วยเพิ่มความสะดวกในการเทรดสกุลเงินดิจิทัล” ซึ่งมีค่าเฉลี่ยที่มากที่สุด 4.06 แสดงให้เห็นว่าในปัจจุบันการออกแบบแพลตฟอร์มเทรดสกุลเงินดิจิทัลมาอย่างแอปพลิเคชันที่รับรองการใช้งานบนสมาร์ตโฟนนั้น ทำให้เกิดความสะดวกมากยิ่งขึ้นกับนักลงทุนในการเทรดสกุลเงินดิจิทัล สอดคล้องกับ สุชาติ พลาชัยภิมย์ศิลป์ (2554) ได้ศึกษาเรื่อง “แนวโน้มการใช้โมบายแอปพลิเคชัน” พบว่า แนวโน้มการใช้งาน Mobile Device อย่างสมาร์ตโฟนเพิ่มขึ้นอย่างก้าวกระโดดแอปพลิเคชันซอฟต์แวร์ที่ตอบสนองการใช้งานบนอุปกรณ์ และด้วยแอปพลิเคชันที่เพิ่มและมีประสิทธิภาพมากขึ้นทำให้ผู้ใช้มีแนวโน้มใช้โปรแกรมต่าง ๆ เพื่อตอบสนองกิจกรรมในชีวิตประจำวัน ได้แก่ ทำธุรกรรมทางการเงิน เชื่อมต่อและสืบค้นข้อมูลบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทำให้บริษัทชั้นนำด้านโทรศัพท์มือถือหลายแห่งหันมาให้ความสำคัญกับการพัฒนาโปรแกรมบนโทรศัพท์มือถือ โดยเชื่อว่าจะมีอัตราการดาวน์โหลดเพื่อใช้งานมากยิ่งขึ้น

การตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ(Bitkub) พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นต่อข้อความ “ท่านยินดีที่จะใช้งานแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ต่อไป” ซึ่งมีค่าเฉลี่ยที่มากที่สุด 4.00 ที่สุด แสดงให้เห็นว่าชื่อเสียงของบิทคับ ทำให้เกิดความน่าเชื่อถือและนักลงทุนยังคงใช้งานแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ต่อไป ซึ่งสอดคล้องกับ Aula and Mantere (2008) มองว่า ชื่อเสียง เป็นสิ่งที่สะท้อนถึง “ทุนที่ไม่สามารถสัมผัสได้ขององค์กร” ที่เกิดขึ้นจากพื้นฐานแนวคิดที่เชื่อมโยงกันของความไว้วางใจ ความเคารพ และทุนทางสังคมขององค์กรนั้น ๆ โดยที่เครือข่ายการสื่อสารภายในองค์กรซึ่งมีรากฐานจากความเชื่อถือไว้วางใจที่สมาชิกมีให้กัน ทั้งนี้ในแง่ของการพิจารณาเรื่องชื่อเสียงว่าเป็นต้นทุน หรือสินทรัพย์ อย่างหนึ่งขององค์กรนั้นสามารถอธิบายได้ด้วยผลประโยชน์ต่าง ๆ ที่องค์กรมีโอกาสจะได้รับเพิ่มพูนมากขึ้นเมื่อองค์กรนั้นมีชื่อเสียงที่ดียิ่งขึ้นกว่าเดิม

การเรียงลำดับความสำคัญจากด้านข้อมูลการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า กลุ่มตัวอย่างนิยมเลือก “ท่านตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) เพราะเป็นที่รู้จักและมีชื่อเสียงในประเทศไทย” เป็นอันดับที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 28.7 แสดงให้เห็นถึงการตลาดของบิทคับ (Bitkub) ที่เข้าถึงกลุ่มเยาวชนที่อายุ 18 ปีขึ้นไป จากการเทรดสกุลเงินดิจิทัล เริ่มต้นเพียง 10 บาท ทำให้มีกลุ่มวัยเรียน กลุ่มนักศึกษาสนใจเข้ามาลงทุน รวมทั้งการเป็นแพลตฟอร์มเทรดสกุลเงินดิจิทัลของไทยรายแรกที่พัฒนาระบบมาอย่างแอปพลิเคชัน จึงได้กลุ่มผู้ลงทุนจำนวนมาก สอดคล้องกับเป้าหมายบิทคับ คือ การนำเสนอให้ผู้คนมี

ความรู้ความเข้าใจ และสามารถเข้าถึงเหรียญดิจิทัลได้ง่ายยิ่งขึ้น โดยแพลตฟอร์มของเราอำนวยความสะดวกการใช้งาน ช่วยลดอุปสรรคของผู้ใช้ในการเข้าถึงระบบ ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสสำหรับกลุ่มผู้ใช้ชาวไทยให้ได้มาสัมผัสกับระบบของบิทคับ โดยบิทคับจะอำนวยความสะดวกให้กับผู้ใช้บริการในการถ่ายโอนซื้อ-ขายเหรียญต่าง ๆ อย่างรวดเร็ว

จากการวิเคราะห์สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์อย่างง่ายของเพียร์สัน (Pearson Product Moment Correlation Coefficient) พบว่า เมื่อนักลงทุนวัยเรียนถึงวัยทำงาน อายุระหว่าง 18-29 ปี มีการยอมรับด้านการรับรู้ถึงประโยชน์ในการใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) เพิ่มขึ้น จะมีการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) เพิ่มขึ้นในระดับปานกลางเช่นเดียวกัน และเมื่อนักลงทุนวัยเรียนถึงวัยทำงาน อายุระหว่าง 18-29 ปี มีการยอมรับด้านการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน ในการใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) เพิ่มขึ้น จะมีการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) เพิ่มขึ้นในระดับปานกลางเช่นเดียวกัน

จากการทดสอบสมมติฐานเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) มีผลการทดสอบสมมติฐาน โดยวิธีการวิเคราะห์การถดถอยเชิงเส้นพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) ดังนี้

สมมติฐานที่ 1 การยอมรับเทคโนโลยี ประกอบด้วย การรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived usefulness) และการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived ease of use) มีผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)

ผลการวิจัย พบว่า การยอมรับเทคโนโลยี ประกอบด้วย การรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived usefulness) และการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived ease of use) ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ สอดคล้องกับการศึกษาของ เกวรินทร์ ละเอียดดีนันท์ (2557); คุณิตา เทพวงศ์ (2557); จิรภัทร มิชันหมาก และคณะ (2564); ณภัทรา เกียรติพงษ์ (2558) นฤพล รัตนวิบูลย์ลำภ (2564); วสุธิดา นุริตมนต์ และทรงวิทย์ เจริญกิจจนลาภ (2561); ยงยุทธ ทองชัย (2559) และ อีสราวลี เนียมศรี (2559) ที่พบว่า ปัจจัยการรับรู้ถึงประโยชน์ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันสอดคล้องกับแนวคิดการยอมรับเทคโนโลยี ที่ว่าการตัดสินใจใช้งานเทคโนโลยีนั้นเกิดจากองค์ประกอบการรับรู้การรับรู้ถึงประโยชน์ที่ได้รับจากเทคโนโลยี (Perceived Usefulness) โดยผู้ใช้งานเห็นว่าระบบเทคโนโลยีมีประโยชน์นั้นจะช่วยให้สมรรถนะในการประเมินสกุลเงินดิจิทัลดีขึ้น กล่าวคือ การที่นักลงทุนตัดสินใจใช้เทคโนโลยีนั้น เกิดจากการรับรู้ถึงประโยชน์ที่ได้รับจากเทคโนโลยีที่ช่วยให้สมรรถนะในการประเมินสกุลเงินดิจิทัลดีขึ้น และ พบว่า ปัจจัยความง่ายในการใช้งานส่งผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชัน สอดคล้องกับแนวคิดการยอมรับเทคโนโลยี ที่ว่าการตัดสินใจใช้งานเทคโนโลยีนั้นเกิดจากองค์ประกอบการรับรู้ว่าเป็นระบบที่ง่ายต่อการใช้งาน (Perceived Ease of Use) การที่ผู้ใช้งานรู้สึกว่าการใช้ระบบเทคโนโลยี

สามารถใช้งานได้ง่ายและไม่ซับซ้อนในการใช้งานโดยไม่ต้องใช้ความพยายามมาก กล่าวคือ การที่ผู้ใช้งานคาดหวังต่อเทคโนโลยีที่จะใช้ ว่าต้องมีความง่าย สะดวก และไม่ซับซ้อน มีความเป็นไปได้มากที่จะได้รับการยอมรับจากผู้ใช้งาน ซึ่งการรับรู้ความง่ายในการใช้งานมีอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมการยอมรับ หรือการตัดสินใจจะใช้ และมีอิทธิพลทางอ้อมต่อการจะใช้โดยส่งผ่านพฤติกรรมการยอมรับ (Davis et al., 1989; Teo et al., 1999; Venkatesh and Davis, 2000)

### ข้อเสนอแนะของงานวิจัย

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยได้สรุปข้อเสนอแนะต่อผู้ประกอบการธุรกิจซื้อขายสกุลเงินดิจิทัล ตามปัจจัยการยอมรับเทคโนโลยี ประกอบด้วย การรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived usefulness) และการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน (Perceived ease of use) ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) เพื่อให้ผู้ประกอบการธุรกิจซื้อขายสกุลเงินดิจิทัล สามารถตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย และวางแผนกลยุทธ์ทางการตลาดได้อย่างเหมาะสม ดังนี้

การยอมรับด้านการรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived usefulness) ผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ซึ่งประเด็นของการยอมรับด้านการรับรู้ถึงประโยชน์ พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความเห็นด้วยมากที่สุดต่อประเด็นการใช้งานแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ช่วยเพิ่มความสะดวกในการเทรดสกุลเงินดิจิทัล ดังนั้น ผู้ประกอบการธุรกิจซื้อขายสกุลเงินดิจิทัลควรให้ความสำคัญในการปรับข้อมูลสกุลเงินดิจิทัลและพัฒนาระบบแอปพลิเคชันให้ดียิ่งขึ้น ให้กลุ่มเป้าหมายสามารถดูข้อมูลเปรียบเทียบได้ง่าย ซึ่งจะช่วยให้กลุ่มเป้าหมายเลือกซื้อสกุลเงินได้ดีขึ้น เป็นไปอย่างรวดเร็ว และทันต่อสถานการณ์ปัจจุบัน

การยอมรับด้านความง่ายในการใช้งาน (Perceived ease of use) มีผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ซึ่งประเด็นของการยอมรับด้านความง่ายในการใช้งาน พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นด้วยมากที่สุดต่อประเด็นท่านเชื่อว่าปฏิบัติการได้ตอบของท่านกับแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) มีความชัดเจนและเป็นสิ่งที่ท่านยอมรับได้ ดังนั้น ผู้ประกอบการธุรกิจซื้อขายสกุลเงินดิจิทัลควรออกแบบแอปพลิเคชันให้มีการใช้งานที่เข้าใจได้ง่าย หรือมีการแนะนำวิธีการใช้งานแอปพลิเคชันที่ชัดเจนและกระชับ ถึงแม้ว่านักลงทุนส่วนใหญ่จะยอมรับได้กับการใช้งาน แต่หากแอปพลิเคชันสามารถใช้งานได้ง่ายมีความชัดเจน อาจทำให้ได้กลุ่มเป้าหมายเพิ่มได้ขึ้น

การตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ในประเด็นที่น่าสนใจต่อผู้ประกอบการธุรกิจซื้อขายสกุลเงินดิจิทัล คือ ข้อความ “ท่านยินดีที่จะใช้งานแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ต่อไป” ซึ่งเป็นความเห็นของกลุ่มตัวอย่างที่นิยมเลือกมากที่สุด ดังนั้น จากประเด็นนี้

ผู้ประกอบการธุรกิจซื้อขายสกุลเงินดิจิทัล ควรสร้างแบรนด์ของตัวเองให้มีความน่าเชื่อถือ จะส่งผลให้นักลงทุนหรือผู้ใช้บริการมีความเชื่อมั่น เกิดความภักดีในตราสินค้า (Brand Loyalty)

### ข้อจำกัดในการทำวิจัย

1. การวิจัยครั้งนี้เน้นการศึกษาเฉพาะแบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี (TAM) ของ Davis et al. (1989) ซึ่งประกอบด้วย การรับรู้ถึงประโยชน์ที่ได้รับจากเทคโนโลยี (Perceived Usefulness: PU) และการรับรู้ว่าเป็นระบบที่ง่ายต่อการใช้งาน (Perceived Ease of Use: PEOU) โดยผู้ที่ต้องการนำข้อมูลไปอ้างอิงทางวิชาการ ควรทราบและระมัดระวังเป็นอย่างยิ่งในการนำข้อมูลไปประยุกต์ใช้

### ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยที่เกี่ยวข้องในครั้งต่อไป

1. ในการทำวิจัยครั้งต่อไป ควรศึกษาตัวแปรการยอมรับเทคโนโลยีของนักวิชาการท่านอื่นนำมาประยุกต์ใช้กับประเด็นวิจัยการใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ทำให้ทราบว่ามีความแปรใดที่ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) เพื่อนำมาใช้วางแผนกลยุทธ์ทางการตลาดได้อย่างเหมาะสมยิ่งขึ้น
2. ควรศึกษาปัจจัยด้านอื่น ๆ ที่มีผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) รวมถึงการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการสัมภาษณ์จากกลุ่มนักลงทุนเพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกและมีความเฉพาะเจาะจงมากยิ่งขึ้น เพื่อนำไปใช้เป็นประโยชน์ทางการตลาดของบริษัท บิทคับ ออนไลน์ จำกัด ในการโปรโมทให้แก่บริษัทต่อไป

## บรรณานุกรม

- กรุงเทพธุรกิจ. 2565. Bitkub Online ประกาศโรคแม่มุ่งสู่ปีที่ 4 เล็งขยายฐานลูกค้าสู่ 7 ล้านราย และขยายบริการสู่ต่างประเทศ. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <https://www.bangkokbiznews.com/pr-news/biz2u/980779> (5 ธันวาคม 2565).
- กฤษณะ สมรบรรสุช. 2563. การยอมรับและการตัดสินใจใช้บริการทางการเงินผ่านแอปพลิเคชันธนาคารบนมือถือระยะยาวในเขตกรุงเทพมหานคร. สารนิพนธ์ปริญญาโท. มหาวิทยาลัยมหิดล.
- กัลยา วาณิชย์บัญชา. 2549. สถิติสำหรับงานวิจัย. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เกวรินทร์ ละเอียดดีนนท์. 2557. การยอมรับเทคโนโลยีและพฤติกรรมผู้บริโภคออนไลน์ที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร. การค้นคว้าอิสระปริญญาโท. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- คุณिता เทพวงศ์. 2557. ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชัน Bualuang mBanking ของลูกค้าธนาคารกรุงเทพ ในเขตจังหวัดชลบุรี. การค้นคว้าอิสระปริญญาโท. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- จิรภัทร มิซันหมาก, นิสารัตน์ โสตามุก, ปณิสรา ตันติกุลชาติ และ นลินภัสร์ บำเพ็ญเพียร. 2564. ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับการใช้งานแอปพลิเคชันเป๋าตัง. น. 103-203. ใน การประชุมวิชาการเสนอผลงานวิจัยระดับชาติด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม ครั้งที่ 4. 22 พฤษภาคม 2564 ณ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม.
- ฉัตรศิริ ปิยะพิมลสิทธิ์. 2548. การใช้ SPSS เพื่อการวิเคราะห์ข้อมูล. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.watpon.com/spss/> (17 กันยายน 2565).
- ชีวรัตน์ ชัยสำโรง. 2561. การยอมรับเทคโนโลยีการเรียนภาษาผ่านแอปพลิเคชันออนไลน์ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล. การค้นคว้าอิสระปริญญาโท. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ณภัทรา เกียรติพงษ์. 2558. การศึกษาพฤติกรรมการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันเรียกรถยนต์โดยสารของผู้บริโภค. การค้นคว้าอิสระปริญญาโท. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- นฤพล รัตน์วิบูลย์ลาภ. 2564. การยอมรับเทคโนโลยีและการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มเทรดสกุลเงินดิจิทัล (คริปโตเคอเรนซี) ของนักลงทุน First Jobber. วิทยานิพนธ์ปริญญา

โท. มหาวิทยาลัยมหิดล.

- ปัทมาพร ไคร์วานิช. 2551. **ปัจจัยที่มีผลต่อการยอมรับของเกษตรกรพรหมพิรามต่อการณรงคังดเผาต่อซังข้าว.** วิทยานิพนธ์ปริญญาโท. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ภาณุพงศ์ เสกทวีลาภ. 2557. **ปัจจัยที่ส่งผลต่อความตั้งใจด้านพฤติกรรมการใช้ Cloud storage ในระดับ Software-as-a-Service (SaaS) ของพนักงานองค์กรเอกชน ในเขตพื้นที่เศรษฐกิจของกรุงเทพมหานคร.** การค้นคว้าอิสระปริญญาโท. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- มินตรา เชื้ออ้อ. 2561. **การรับรู้และทัศนคติของประชาชนที่มีต่อการใช้สกุลเงินดิจิทัลบิตคอยน์ (Bitcoin) ในประเทศไทย.** วารสารบริหารธุรกิจและสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 1(3), 83-97.
- ยงยุทธ ทองชัย. 2559. **ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับเทคโนโลยี ภูมิศึกษา การจองคิวร้านอาหารผ่านโมบายแอปพลิเคชัน.** วิทยานิพนธ์ปริญญาโท. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- แรงบันดาลใจ แคร่. 2564. **Bitkub ผู้นำตลาดซื้อขายสินทรัพย์ดิจิทัล อันดับ 1 ของไทย.** [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <https://rabbitcare.com/blog/others-category/investment/bitkub-bitcoin> (4 เมษายน 2565).
- วสุธิตา นุริตมนต์ และ ทรงวิทย์ เจริญกิจจนลาภ. 2561. **ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับเทคโนโลยีและความตั้งใจใช้บริการชำระเงินของผู้บริโภครุ่นใหม่ด้วยโปรแกรมประยุกต์คิวอาร์โค้ดผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่สมาร์ทโฟน.** วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม, 6(2), 40-50.
- ศักรินทร์ ต้นสุพงษ์. 2557. **ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับแอปพลิเคชันไลน์.** การค้นคว้าอิสระปริญญาโท. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- สุชาดา พลาชัยภิรมย์ศิลป์. 2554. **แนวโน้มการใช้โมบายแอปพลิเคชัน.** วารสารนักบริหาร, 31(4), 110-115.
- สุทิน ชนะบุญ. 2560. **สถิติและการวิเคราะห์ข้อมูลในงานวิจัยเบื้องต้น.** ขอนแก่น: สำนักงานสาธารณสุขจังหวัดขอนแก่น.
- สุธาสิณี ตูลานนท์. 2562. **การยอมรับเทคโนโลยีที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าออนไลน์ของผู้สูงอายุ.** วิทยานิพนธ์ปริญญาโท. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- สุรพงษ์ คงสัตย์ และ ชีรชาติ ธรรมวงศ์. 2551. **การหาค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม (IOC).** [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <https://www.mcu.ac.th/article/detail/14329> (11 กันยายน 2565).
- อรทัย เลื่อนวัน. 2556. **ปัจจัยที่มีผลต่อการยอมรับเทคโนโลยีสารสนเทศ : ภูมิศึกษา: กรมการพัฒนาชุมชน ศูนย์ราชการแจ้งวัฒนะ.** การค้นคว้าอิสระปริญญาโท. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.

- อัฐพล อ่างสุวรรณกิจ. 2562. **การยอมรับเทคโนโลยีและปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจใช้บริการ นวัตกรรมซูเปอร์มาร์เก็ตรูปแบบใหม่ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร**. สารนิพนธ์ปริญญาโท. มหาวิทยาลัยมหิดล.
- อิสราวลี เนียมศรี. 2559. **การตัดสินใจใช้บริการแอปพลิเคชัน LINE MAN ในกรุงเทพมหานคร**. การค้นคว้าอิสระปริญญาโท. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- เอกลักษณ์ ธนเจริญพิศาล. 2554. **ความตระหนักและการยอมรับการนำระบบการจัดการสิ่งแวดล้อม (ISO 14001) มาใช้ในองค์การภาครัฐ: ศึกษากรณีสำนักงานนโยบายและแผนทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท. สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- Ajzen, I. 1985. From Intentions to Actions: A Theory of Planned Behavior. pp. 11-39. In J. Kuht (Ed.), **Action Control**. Verlag Berlin Heidelberg: Springer.
- Ajzen, I. & Fishbein, M. 1980. **Understanding Attitudes and Predicting Social Behavior**. New Jersey: Prentice-Hall.
- Aula, P. & Mantere, S. 2008. **Strategic reputation management: Towards a company of good**. New York, NY, US: Routledge/Taylor & Francis Group.
- Bitkub. 2565. **ทำไมเลือก BITKUB?** [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <https://www.bitkub.com/> (1 มกราคม 2566).
- Cochran, W. G. 1977. **Sampling techniques**. 2<sup>nd</sup> ed. New York: Wiley.
- Coinbase. 2565. **สกุลเงินดิจิทัลคืออะไร**. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา [https://www.coinbase.com/th/learn/crypto-basics/what-is-cryptocurrency?\\_\\_cf\\_chl\\_f\\_tk=GY\\_yLuqeAiiHsboMBymtKNyZfdmhF157CryTOUNMplY-1646752813-0-gaNycGzNCL](https://www.coinbase.com/th/learn/crypto-basics/what-is-cryptocurrency?__cf_chl_f_tk=GY_yLuqeAiiHsboMBymtKNyZfdmhF157CryTOUNMplY-1646752813-0-gaNycGzNCL) (1 มกราคม 2566).
- Davis, F. D. 1989. Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. **MIS Quarterly**, 19, 319-340.
- Davis, F. D., Bagozzi, R. P. & Warshaw, P. R. 1989. User Acceptance of Computer Technology : A Comparison of Two Theoretical Models. **Management science**, 35(8), 982-1003.
- Heinich, R., Molenda, M. & Russell, J. D. 1986. **Instructional Media and the New Technologies of Instruction**. London: Macmillan.
- Hinkle, D. E., Wiersma, W. & Jurs, S. G. 1998. **Applied Statistics for the Behavior Sciences**. 2<sup>nd</sup> ed. Boston, Mass.: Houghton Mifflin.



- Ipsos. 2564. **สำรวจความสนใจ Bitcoin ในประเทศไทย.** [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <https://www.brandbuffet.in.th/2021/03/ipsos-survey-68-percent-of-thais-interested-trading-in-bitcoins/> (1 มกราคม 2566).
- Kline, R. B. 2005. **Principles and Practice of Structural Equation Modeling.** New York: Guilford Press.
- Likert, R. 1932. A technique for the measurement of attitudes. **Archives of Psychology**, 22(140), 5-55.
- Money Buffalo Crypto. 2565. **10 คริปโตที่ครองมูลค่าตลาดโลกมากที่สุด.** [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <https://www.moneybuffalo.in.th/cryptocurrency> (1 มกราคม 2566).
- Ooi, K.-B. & Tan, G. W.-H. 2016. Mobile technology acceptance model: An investigation using mobile users to explore smartphone credit card. **Expert Systems with Applications**, 59, 33-46.
- Rogers, E. M. 2014. Diffusion of Innovations. pp. 432-448. In **An Integrated Approach to Communication Theory and Research.** New York: Routledge.
- Teo, T. S. H., Lim, V. K. G. & Lai, R. Y. C. 1999. Intrinsic and extrinsic motivation in internet usage. **Omega**, 27(1), 25-37.
- TODAYBizview. 2564. **6 แพลตฟอร์มยอดฮิตที่คนไทยใช้ซื้อขายเหรียญคริปโตเคอร์เรนซี ปี 2564.** [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <https://workpointtoday.com/cryptocurrency-104/> (1 มกราคม 2566).
- Venkatesh, V. & Bala, H. 2008. Technology acceptance model 3 and a research agenda on interventions. **Decision Science**, 39(2), 273-315.
- Venkatesh, V. & Davis, F. D. 2000. A theoretical extension of the technology acceptance model: Four longitudinal field studies. **Management Science**, 46(2), 186-204.
- We are social & Hootsuite. 2565. **Digital 2022 Global Overview Report.** [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <https://wearesocial.com/uk/blog/2022/01/digital-2022/> (1 มกราคม 2566).



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

แบบสอบถาม

### แบบสอบถาม

#### การยอมรับเทคโนโลยีและการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)

##### คำชี้แจง

แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งการศึกษาตามหลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยแม่โจ้ โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาการยอมรับเทคโนโลยีและการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)

แบบสอบถามประกอบไปด้วย 4 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามคัดกรอง

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามด้านปัจจัยการยอมรับเทคโนโลยี

ส่วนที่ 4 แบบสอบถามด้านข้อมูลการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)

ส่วนที่ 5 เรียงลำดับความสำคัญจากด้านข้อมูลการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์ม

บิทคับ (Bitkub) ในส่วนที่ 4

##### ส่วนที่ 1 แบบสอบถามคัดกรอง

เป็นผู้ที่ใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) หรือไม่

ใช่  ไม่ใช่

เป็นผู้ที่อายุระหว่าง 18 - 29 ปี

ใช่  ไม่ใช่

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย (✓) ลงในช่องที่ตรงกับข้อมูลส่วนตัวของท่านมากที่สุด (เลือกตอบเพียง 1 ข้อ)

##### 1. เพศ

ชาย  หญิง

##### 2. อายุ (ปี)

18  19  20  21  22  23   
24  25  26  27  28  29

##### 3. ระดับการศึกษา

ต่ำกว่าปริญญาตรี  ปริญญาตรี  
 ปริญญาโท  ปริญญาเอก

## 4. สถานภาพ

โสด  สมรส

หย่าร้าง

## 5. อาชีพ

ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ  ค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว/เจ้าของธุรกิจ

เกษตรกรรม/ประมง  พนักงานบริษัท

นักเรียน/นักศึกษา  อื่น ๆ ระบุ.....

## 6. รายได้เฉลี่ยต่อเดือน

ต่ำกว่า 10,000 บาท  10,000 – 20,000 บาท

20,001 – 30,000 บาท  30,001 – 40,000 บาท

40,001 – 50,000 บาท  มากกว่า 50,000 บาท

## 7. ภาคที่อาศัยอยู่

ภาคเหนือ ระบุจังหวัด.....

ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ระบุจังหวัด.....

ภาคตะวันตก ระบุจังหวัด.....

ภาคกลาง ระบุจังหวัด.....

ภาคตะวันออก ระบุจังหวัด.....

ภาคใต้ ระบุจังหวัด.....

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามด้านปัจจัยการยอมรับเทคโนโลยี

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย (✓) ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

การยอมรับเทคโนโลยี	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
<b>การรับรู้ถึงประโยชน์</b>					
ท่านได้รับประโยชน์จากการใช้งานแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ช่วยทำให้สมรรถนะของท่านในการประเมินสกุลเงินดิจิทัลดีขึ้น					
ท่านทราบว่าการใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเทรดสกุลเงินของท่าน					
ท่านคิดว่าแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ช่วยเพิ่มความสะดวกในการเทรดสกุลเงินดิจิทัล					
<b>การรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน</b>					
ท่านคิดว่าขั้นตอนการใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) มีความง่ายและไม่ซับซ้อนในการใช้งาน					
ท่านคิดว่าการเรียนรู้ระบบของแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ไม่ต้องใช้ความพยายามมากนัก					
ท่านเชื่อว่าปฏิกริยาการโต้ตอบของท่านกับแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) มีความชัดเจนและเป็นสิ่งที่ท่านยอมรับได้					

ส่วนที่ 4 แบบสอบถามด้านข้อมูลการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย (✓) ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

การตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
ท่านตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) เพราะเป็นที่รู้จักและมีชื่อเสียงในประเทศไทย					
ท่านตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) เพราะมีเหรียญสกุลเงินดิจิทัลที่หลากหลาย					
ท่านตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) เพราะมีระบบรักษาความปลอดภัยที่อยู่ในเกณฑ์สูง					
ท่านมีความสบายใจที่เลือกใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)					
ท่านเคยเจอประสบการณ์ไม่ดีในการใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มเทรดสกุลเงินดิจิทัล					
ท่านยินดีที่จะใช้งานแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ต่อไป					

ส่วนที่ 5 เรียงลำดับความสำคัญจากด้านข้อมูลการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)

คำชี้แจง กรณารเรียงลำดับความสำคัญจาก 1-6 โดยอันดับ 1 เป็นความสำคัญที่มากที่สุด

การตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)	เรียงลำดับความสำคัญ
ท่านตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) เพราะเป็นที่รู้จักและมีชื่อเสียงในประเทศไทย	
ท่านตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) เพราะมีเหรียญสกุลเงินดิจิทัลที่หลากหลาย	
ท่านตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) เพราะมีระบบรักษาความปลอดภัยที่อยู่ในระดับสูง	
ท่านมีความสบายใจที่เลือกใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)	
ท่านเคยเจอประสบการณ์ไม่ดีในการใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มเทรดสกุลเงินดิจิทัล	
ท่านยินดีที่จะใช้งานแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ต่อไป	





ภาคผนวก ข

ผลการวิเคราะห์ค่าความเที่ยงตรงและค่าความเชื่อมั่น

### ผลการวิเคราะห์ค่าความเที่ยงตรงและค่าความเชื่อมั่น

หัวข้องานวิจัย การยอมรับเทคโนโลยีและการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)

ตารางผนวกที่ 1 สรุปผลการทดสอบความเที่ยงตรงและค่าความเชื่อมั่น

ชื่อตัวแปร	จำนวนข้อ คำถาม	IOC	Cronbach's Alpha
ตัวแปรต้น	6	1	.857
X1 การรับรู้ถึงประโยชน์	3	1	.917
X2 การรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน	3	1	.850
ตัวแปรตาม	6	1	.707
Y1 การตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)	6	1	.707

## ตารางผนวกที่ 2 สรุปการทดสอบความเที่ยงตรง

คำชี้แจง : แบบประเมินฉบับนี้ใช้สำหรับท่านซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบว่าข้อคำถามแต่ละข้อ มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือไม่ โดยมีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

ให้คะแนน +1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบสอบถามวัดจุดประสงค์/เนื้อหา นั้น

ให้คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าแบบสอบถามวัดจุดประสงค์/เนื้อหา นั้น

ให้คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบสอบถามไม่วัดจุดประสงค์/เนื้อหา นั้น

ประเด็นคำถาม	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน			ค่า IOC	สรุปความ สอดคล้อง
	+1	0	-1		
<b>คำถามคัดกรอง</b>					
1. เป็นผู้ใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์ม บิทคับ (Bitkub) หรือไม่	3	0	0	1	สอดคล้อง
2.เป็นผู้ที่อายุระหว่าง 18 – 29 ปี	3	0	0	1	สอดคล้อง
<b>ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม</b>					
1. เพศ	3	0	0	1	สอดคล้อง
2. อายุ	3	0	0	1	สอดคล้อง
3. ระดับการศึกษา	3	0	0	1	สอดคล้อง
4. สถานภาพ	3	0	0	1	สอดคล้อง
5. อาชีพ	3	0	0	1	สอดคล้อง
6. รายได้เฉลี่ยต่อเดือน	3	0	0	1	สอดคล้อง
7. ภาคและจังหวัดที่อาศัยอยู่	3	0	0	1	สอดคล้อง

ประเด็นคำถาม	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน			ค่า IOC	สรุปความ สอดคล้อง
	+1	0	-1		
<b>X1 การรับรู้ถึงประโยชน์</b>					
X11 ท่านได้รับประโยชน์จากการใช้งานแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ช่วยทำให้สมรรถนะของท่านในการประเมินสกุลเงินดิจิทัลดีขึ้น	3	0	0	1	สอดคล้อง
X12 ท่านทราบว่าการใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเทรดสกุลเงินของท่าน	3	0	0	1	สอดคล้อง
X13 ท่านคิดว่า แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ช่วยเพิ่มความสะดวกในการเทรดสกุลเงินดิจิทัล	3	0	0	1	สอดคล้อง
<b>X2 การรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน</b>					
X21 ท่านคิดว่าขั้นตอนการใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) มีความง่ายและไม่ซับซ้อนในการใช้งาน	3	0	0	1	สอดคล้อง
X22 ท่านคิดว่าการเรียนรู้ระบบของแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ไม่ต้องใช้ความพยายามมากนัก	3	0	0	1	สอดคล้อง
X23 ท่านเชื่อว่าปฏิริยาการโต้ตอบของท่านกับแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) มีความชัดเจนและเป็นสิ่งที่ท่านยอมรับได้	3	0	0	1	สอดคล้อง

ประเด็นคำถาม	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน			ค่า IOC	สรุปความ สอดคล้อง
	+1	0	-1		
<b>Y1 การตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)</b>					
Y11 ท่านตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) เพราะเป็นที่รู้จักและมีชื่อเสียงในประเทศไทย	3	0	0	1	สอดคล้อง
Y12 ท่านตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) เพราะมีเหรียญสกุลเงินดิจิทัลที่หลากหลาย	3	0	0	1	สอดคล้อง
Y13 ท่านตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) เพราะมีระบบรักษาความปลอดภัยที่อยู่ในเกณฑ์สูง	3	0	0	1	สอดคล้อง
Y14 ท่านมีความสบายใจที่เลือกใช้ออปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)	3	0	0	1	สอดคล้อง
Y15 ท่านเคยเจอประสบการณ์ไม่ดีในการใช้ออปพลิเคชันแพลตฟอร์มเทรดสกุลเงินดิจิทัล	3	0	0	1	สอดคล้อง
Y16 ท่านยินดีที่จะใช้งานแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ต่อไป	3	0	0	1	สอดคล้อง
<b>เรียงลำดับความสำคัญจากด้านข้อมูลการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub) ในส่วนที่ 4</b>					
เรียงลำดับความสำคัญจากด้านข้อมูลการตัดสินใจใช้แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)	3	0	0	1	สอดคล้อง

ตารางผนวกที่ 3 สรุปผลการทดสอบความเชื่อมั่น ตัวแปร X1 การรับรู้ถึงประโยชน์

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	30	100.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.917	3

ตารางผนวกที่ 4 สรุปผลการทดสอบความเชื่อมั่น ตัวแปร X2 การรับรู้ถึงความสะดวกในการใช้งาน

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Exclude d <sup>a</sup>	0	.0
	Total	30	100.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.850	3

ตารางผนวกที่ 5 สรุปผลการทดสอบความเชื่อมั่น ตัวแปร Y1 การตัดสินใจใช้แอปพลิเคชัน  
แพลตฟอร์มบิทคับ (Bitkub)

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	30	100.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.707	6



ตารางผนวกที่ 6 สรุปผลการทดสอบความเชื่อมั่น ตัวแปรต้น

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	30	100.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.857	6

## ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล	นางสาวมุกศจี ศรีสัตตบุตร
เกิดเมื่อ	28 พฤศจิกายน 2540
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2563 ปริญญาตรี รัฐประศาสนศาสตรบัณฑิต สาขาการบริหารท้องถิ่น มหาวิทยาลัยแม่โจ้
ประวัติการทำงาน	พ.ศ. 2566 ผู้ช่วยคลังสินค้า สาขาทางดง บริษัท ดีเอชแอล อีคอมเมิร์ซ โซลูชั่น (ประเทศไทย) จำกัด

