

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการดำเนินเรื่องการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ท่องเที่ยววิถีชีวิตชุมชนบางกอกน้อย โดยมีวัตถุประสงค์ต้องการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบางกอกน้อยให้เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น เพื่อเชิญชวนให้คนรุ่นใหม่ให้ความสนใจ เห็นถึงความสำคัญในเรื่องวิถีชีวิตของคนในอดีต ภูมิปัญญาท้องถิ่น โครงการนี้จำเป็นต้องศึกษาข้อมูลเพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์ ผู้วิจัยได้จัดลำดับของการดำเนินการวิจัยออกเป็น เรื่องๆ ดังนี้

- 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล
- 3.3 การสร้างเครื่องมือวิจัย
- 3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.6 สถิติที่ใช้ในการวิจัย

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยสุ่มตัวอย่างกลุ่มเป้าหมายโดยไม่สอบถามตามสถานที่ที่กลุ่มเป้าหมายจะไป อาทิ โรงพยาบาล โรงเรียน , มหาวิทยาลัย และสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางการออกแบบโดยนัดผู้เชี่ยวชาญเพื่อทำการสัมภาษณ์

3.1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

- 1.) กลุ่มเป้าหมายที่มีอายุระหว่าง 21-25 ปี จำนวน 50 คน
- 2.) ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ 3 คน เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาแยกแยะวิเคราะห์สรุปผลเพื่อให้ได้ข้อมูลตามที่ต้องการเพื่อที่จะใช้ในกาออกแบบ

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

3.2.1 แบบสอบถาม 50 ชุด โดยมีรายละเอียดเพื่อสอบถาม สถานะของผู้ตอบ สอบถามข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบ เพื่อใช้สอบถามกลุ่มเป้าหมายอายุตั้งแต่ 21-25 ปี

3.2.2 แบบสัมภาษณ์ 5 ชุด เพื่อนำไปใช้ในแนวทางการออกแบบ

3.3 การสร้างเครื่องมือวิจัย

3.3.1 วัตถุประสงค์ของแบบสอบถาม

- เก็บข้อมูลพื้นฐานของผู้บริโภค เช่น เพศ อายุ การศึกษา อาชีพ รายได้
- สำรวจพฤติกรรมผู้บริโภค เช่น พฤติกรรมการท่องเที่ยว
- สำรวจทัศนคติของผู้บริโภค เช่น ความคิดเห็นในเรื่องความสำคัญของวิถีชีวิตชุมชน

3.3.2 วัตถุประสงค์ของแบบสัมภาษณ์

- เก็บข้อมูลพื้นฐานของผู้เชี่ยวชาญทางการออกแบบ เช่น ตำแหน่งหน้าที่ ชื่อบริษัท อายุ การศึกษา ประสบการณ์การทำงาน (จำนวนปี)
- สำรวจความคิดของผู้เชี่ยวชาญทางการออกแบบที่มีต่อเรื่องที่ถาม เช่น แนวคิดที่ควรจะใช้ รูปแบบและลักษณะของงานที่ควรจะออกแบบ องค์ประกอบทางการออกแบบที่เหมาะสม

3.3.3 กลุ่มตัวอย่างของการตอบแบบสอบถาม

- นักศึกษา และบุคคลทั่วไป จำนวน 50 คน
- สถานที่ไปเก็บข้อมูล สถานศึกษา ห้างสรรพสินค้า

3.3.4 กลุ่มตัวอย่างของการสัมภาษณ์

- ผู้เชี่ยวชาญทางการออกแบบ จำนวน 3 คน
- ข้อมูลพื้นฐานของผู้เชี่ยวชาญทุกคน

3.4 ข้อมูลที่ใช้ในการวิจัย

3.4.1 ข้อมูลปฐมภูมิ เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ได้จากการทำแบบสอบถาม จากกลุ่มเป้าหมายอายุ 21-25ปี และสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางการออกแบบ

3.4.2 ข้อมูลทุติยภูมิ เป็นรวบรวมข้อมูลจากหนังสือ ตำราหรือเอกสารที่มีผู้อื่นทำไว้ก่อนแล้ว (เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ในบทที่ 2)

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.5.1 วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม

- ข้อมูลพื้นฐานของผู้บริโภค
- คำตอบที่อยากได้จากผู้บริโภค

3.5.2 วิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์

- คำตอบที่อยากได้จากผู้เชี่ยวชาญ

3.5.3 วิเคราะห์ข้อมูลจากงานตัวอย่าง

- รายละเอียดของงานตัวอย่าง

3.6 สถิติที่ใช้ในการวิจัย

3.6.1 ค่าร้อยละ (วิเชียร เกตุสิงห์. 2537)

$$\text{ร้อยละ} = \frac{\text{จำนวนที่เลือก (ความถี่)} \times 100}{\text{จำนวนผู้ตอบ}}$$

3.6.2 ค่าเฉลี่ย (วิเชียร เกตุสิงห์. 2537)

$$\text{ค่าเฉลี่ย} = \frac{\text{ผลบวกของค่าที่เลือกตอบ}}{\text{จำนวนผู้ตอบ}}$$

จะใช้ค่าเฉลี่ย เมื่อแบบสอบถามใช้วิธีให้ค่าระดับคะแนนในการตอบ (Rating Scale) ดังนี้

5 หมายถึง ให้คะแนนสูงสุด

4 หมายถึง ให้คะแนนสูง

3 หมายถึง ให้คะแนนปานกลาง

2 หมายถึง ให้คะแนนน้อย

1 หมายถึง ให้คะแนนน้อยที่สุด

วิธีหาค่าร้อยละ (เปอร์เซ็นต์)

$$\frac{\text{จำนวนที่ได้} \times 100}{\text{กลุ่มตัวอย่างของการวิจัย}}$$

$$\frac{18 \times 100}{80}$$

$$= 22.5$$

กลุ่มตัวอย่างของการวิจัยเป็น..... ร้อยละ 22.5 (22.5 %)

วิธีหาค่าเฉลี่ย

$$\frac{\text{ผลบวกของระดับความคิดเห็นทั้งหมด}}{\text{กลุ่มตัวอย่างของการวิจัย}}$$

$$\frac{(5+3+5+5+2+1+5+4+1+5)}{10} = \frac{36}{10}$$

$$= 3.6$$

ค่าเฉลี่ยความคิดเห็นในเรื่องนี้ = 3.6 ใน 5

หมายความว่า เห็นด้วยเป็นอย่างมาก

การแปลความหมายค่าเฉลี่ยที่คำนวณได้

ค่าเฉลี่ย 4.50-5.00 หมายถึง ได้คะแนนสูงมาก

ค่าเฉลี่ย 3.50-4.49 หมายถึง ได้คะแนนสูง

ค่าเฉลี่ย 2.50-3.49 หมายถึง ได้คะแนนปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.50-2.49 หมายถึง ได้คะแนนน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.49 หมายถึง ได้คะแนนน้อยที่สุด