



การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ครั้งที่ 6
วันที่ 6 กันยายน 2566

การออกแบบแอปพลิเคชันออนไลน์สำหรับผู้ประกอบการสินค้าเกษตร จังหวัดระนอง
โดยใช้หลักการออกแบบนิเทศศิลป์
Online Application Design for Agricultural Entrepreneurs in Ranong Province
Through Visual Communication Design Principle

พิบูล ไวจิตรกรรม
สาขาออกแบบนิเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
pibool.wa@ssru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อแก้ปัญหาการซื้อขายสินค้าเกษตรในภาคใต้ของประเทศไทย ช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ขายและผู้ซื้อตามหลักการตลาดออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชันออนไลน์ ในการออกแบบนิเทศศิลป์ ความน่าดึงดูดใจของแอปพลิเคชันและความสะดวกในการใช้งาน เป็นสิ่งสำคัญอันดับแรกที่ต้องพิจารณาด้วยการวิเคราะห์องค์ประกอบการออกแบบนิเทศศิลป์ที่ใช้ในการออกแบบแอปพลิเคชันออนไลน์ รวมถึง การออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดียที่เหมาะสม ใช้วิธีดำเนินการวิจัยเชิงคุณภาพ ด้วยการรวบรวมรูปแบบการใช้งานและองค์ประกอบการออกแบบ ทำการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบนิเทศศิลป์ 7 ท่าน ในด้านองค์ประกอบการออกแบบนิเทศศิลป์ และการประเมินความดึงดูดใจ ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบแอปพลิเคชันออนไลน์ที่เป็นที่นิยม ได้แก่ 1) รูปแบบตัดทอนรายละเอียดและรูปทรงเรขาคณิต Minimalism and Geometric forms, 2) รูปแบบที่ใช้ภาพถ่ายและกราฟิก Photography with graphics, and 3) รูปแบบภาพสะท้อนจากกระจกและการเกลี่ยโทนสี Glass morphism and Gradients with Soft Shadows.

คำสำคัญ แอปพลิเคชันออนไลน์, ผู้ประกอบการสินค้าเกษตร, การออกแบบนิเทศศิลป์

Abstract

The intention of this research is to solve agricultural product trading problems in southern Thailand. According to reboots the interaction habit between the sellers and the buyers based on an online marketing principle through mobile application. Application attractiveness and ease of use are the first priority to be considered in visual communication design and the graphic design elements. The objectives of this research study are to analyze the attractive visual communication design elements for application design and suitable



การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ครั้งที่ 6
วันที่ 6 กันยายน 2566

graphic and multimedia design elements. This research has been conducted with qualitative research. The research process started by collecting the application patterns and design elements that were evaluated by 7 visual communication design experts. The methods have been laid out as followed; Graphic Design Element Evaluation, and Satisfaction Evaluation. The results are presented as followed; The features of the popular application patterns, as are; 1) Minimalism and Geometric forms, 2) Photography with graphics, and 3) Glass morphism and Gradients with Soft Shadows.

Keywords Online Application Design, Agricultural Entrepreneurs, Visual Communication Design

บทนำ

อิเล็กทรอนิกส์ คอมเมิร์ซ (Ecommerce) เป็นรูปแบบการขายสินค้าหรือบริการที่ทำผ่านระบบอินเทอร์เน็ต โดยการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนมาก เพื่อสร้างเครื่องมือสนับสนุนการทำธุรกิจรูปแบบใหม่ ๆ ที่แก้ปัญหาคงความยุ่งยากซับซ้อนในการทำธุรกิจแบบดั้งเดิม อิเล็กทรอนิกส์ คอมเมิร์ซ เป็นเครื่องมือค้าขายบนโลกออนไลน์ ที่มีผู้ใช้บริการทั่วโลก กว่า 2.4 พันล้านคน (Amazon, 2565) หากมองในด้านการตลาด จะพบว่า Ecommerce เป็นส่วนหนึ่งของกลยุทธ์การตลาด การใช้แอปพลิเคชันออนไลน์และเว็บไซต์จะช่วยเพิ่มยอดขาย เพราะเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ทุกช่วงวัย เป็นการนำเสนอสินค้าแบบเข้าถึงตัวผู้บริโภคอย่างแท้จริง

การออกแบบแอปพลิเคชันออนไลน์และเว็บไซต์ (UX / UI Design) ทำให้กิจกรรมใน อีคอมเมิร์ซ น่าสนใจและใช้งานง่าย เป็นปัจจัยหนึ่งที่จะดึงดูดผู้บริโภคให้เข้ามาใช้งาน เป็นโปรแกรมที่อำนวยความสะดวก เพื่อให้บริการด้านต่าง ๆ ที่ออกแบบมาให้ใช้กับโทรศัพท์มือถือ (Mobile) และคอมพิวเตอร์พกพาแบบหน้าจอสัมผัส (Tablet) การออกแบบแอปพลิเคชันออนไลน์ประกอบด้วย 2 ส่วน คือ 1) ออกแบบแนวคิดเพื่อผู้ใช้งาน (UX Design / User Experience) 2) ออกแบบหน้าจอเพื่อการใช้งาน (UI Design / User Interface) เชื่อมประสานระหว่างผู้ใช้งานกับระบบจัดการของแอปพลิเคชันออนไลน์

ศูนย์เรียนรู้การเพิ่มประสิทธิภาพการผลิตสินค้าเกษตร จังหวัดระนอง เป็นกลุ่มผู้ประกอบการสินค้าจากการเกษตร รายได้หลักมาจากการค้าปาล์มน้ำมัน เกษตรกรปลูกพริกไทยและผักเหลียงแซมเข้าไประหว่างต้นปาล์ม ทำปุ๋ยหมักขึ้นใช้เอง เลี้ยงผึ้งโพรงเพื่อให้ช่วยผสมเกสรของปาล์มน้ำมันและเก็บน้ำผึ้งเพื่อจำหน่าย เกษตรกรในพื้นที่มีแนวคิดเพิ่มผลผลิตแบบไม่พึ่งพาสารเคมี แปรรูปผลผลิตจากไร่เป็นผลิตภัณฑ์พร้อมรับประทานที่มีคุณภาพสูง สร้างมูลค่าเพิ่มในกลุ่มตลาดคัตสรร (Premium Market)



การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ครั้งที่ 6
วันที่ 6 กันยายน 2566

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์รูปแบบแอปพลิเคชันตามหลักการออกแบบนิเทศศิลป์
2. เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบของแอปพลิเคชันที่ได้ออกแบบ

ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรของการวิจัย คือ รูปแบบแอปพลิเคชันออนไลน์ที่ได้รับความนิยมใช้เป็นกระแสหลักจำนวน 47 ตัวอย่าง และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบนิเทศศิลป์ จำนวน 7 ท่าน
2. ตัวแปรประกอบด้วย ตัวแปรต้น คือ องค์ประกอบการออกแบบนิเทศศิลป์ และตัวแปรตาม คือ ความน่าดึงดูดใจในการใช้งาน
3. ทำการวิจัยในระยะเวลา 9 เดือน ระหว่าง พ.ศ. 2565 ถึง พ.ศ. 2566

ทบทวนวรรณกรรม

1. แนวคิดเรื่อง “อิเล็กทรอนิกส์ คอมเมอร์ซ” (Ecommerce) เป็นรูปแบบการขายสินค้าหรืองานบริการที่ทำผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ลดขั้นตอนการซื้อขาย เข้าถึงตัวผู้บริโภคในทุกสถานที่ ได้เห็นภาพสินค้าก่อนซื้อ ชำระค่าสินค้าด้วยการโอนเงินผ่านระบบธนาคารอิเล็กทรอนิกส์ (E-money) ไม่ต้องเดินทางไปร้านค้า ไม่ต้องพกเงินสดและไม่ต้องนำสินค้ากลับมาด้วยตัวเอง เพราะมีระบบรับจ้างส่งสินค้า (Logistic) ถึงมือผู้รับที่หน้าบ้าน

ในปี ค.ศ. 1994 Amazon.com ได้เริ่มต้นทำธุรกิจที่ต่างออกไปจากแบบแผนดั้งเดิม ด้วยการขายหนังสือโดยไม่มีร้านค้าแม้แต่สาขาเดียว อนาคตที่แจ่มใสของธุรกิจขายหนังสือผ่านอินเทอร์เน็ต ทำให้สามารถขายหนังสือได้ทั่วโลก แนวคิดการทำธุรกิจแบบ Ecommerce ถูกนำไปใช้ในหลายบริษัท เช่น Alibaba โดย Jack Ma ในปี ค.ศ. 1999 อินเทอร์เน็ตจะช่วยให้ผู้ประกอบการขนาดเล็ก สามารถสร้างธุรกิจให้เติบโตและแข่งขันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ได้ก่อตั้ง Alipay.com เป็นช่องทางการชำระเงินทางอินเทอร์เน็ต ที่ใช้งานง่ายและเชื่อมโยงกับธนาคาร ผลักดันให้มีการดำเนินธุรกิจ Ecommerce

2. แนวคิดเรื่อง “การออกแบบแอปพลิเคชันและเว็บไซต์” (UX / UI Design) การมีเว็บไซต์อย่างเป็นทางการ เป็นเครื่องมือที่ทำให้ธุรกิจแบบ Ecommerce เกิดขึ้นจริง Web 3.0 เป็นยุคของ Big Data, Cloud Computing และ Application เข้าสู่ยุคอินเทอร์เน็ตในทุกสิ่ง (IoT หรือ Internet of Things) การทำธุรกิจ Ecommerce จะใช้ Application แทนเว็บไซต์ ใช้เทคโนโลยี Cloud Computing เก็บข้อมูลแบบกระจายตัว ไม่ต้องใช้ Main Server อีกต่อไป เรียกใช้ข้อมูลได้ง่ายขึ้น เร็วขึ้น ทำให้เกิด Realtime interactive สอดคล้องกับการใช้เครื่องมือสื่อสารไร้สาย เช่น โทรศัพท์มือถือ และแท็บเล็ต



การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ครั้งที่ 6
วันที่ 6 กันยายน 2566

พฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือและแท็บเล็ต ทำให้ Application ต้องปรับตัวไปด้วย ผู้บริโภคจะใช้เวลามองภาพบนหน้าจอช่วงระยะเวลาสั้นๆ แล้วจะใช้นิ้วสัมผัสหน้าจอเพื่อไปหน้าถัดไปอย่างรวดเร็ว พฤติกรรมและประสบการณ์ของช่วงวัย (User Experience) ใช้ Consumer Insight เป็นหลัก สร้างความประทับใจเมื่อใช้งาน Application เช่น มี Feature ที่แก้ Pain point ตรงประเด็น ใช้งานง่าย ขั้นตอนไม่มาก

นอกจากมี Feature ตรงใจแล้ว ยังต้องมีหน้าตา User Interface ที่โดนใจด้วย ทำให้การออกแบบหน้าจอเพื่อการใช้งาน (UI Design) เป็นเรื่องจำเป็นที่ต้องมี จะออกแบบอย่างไรให้สิ่งที่ปรากฏอยู่บนหน้าจอ เช่น ปุ่มกด ภาพประกอบ Diana Malewicz, (2021) กล่าวถึง 2022 UI design trends guide ว่า การมาถึงของ Metaverse ในปี ค.ศ. 2021 เป็นการ disruption พฤติกรรมการสื่อสารอย่างสิ้นเชิง Diana ได้รวบรวมรูปแบบ User Interface จำนวนมากที่ปรากฏในปี ค.ศ. 2021 และมีรูปแบบที่ได้รับความนิยม

3. แนวคิดเรื่อง “การตลาดสร้างสรรค์ ภูมิปัญญาท้องถิ่น” (Creative marketing: Local wisdom) Manit & Somruedee, (2011) ได้กล่าวถึงรูปแบบการตลาดว่า มีพัฒนาการมาหลายยุคสมัย เริ่มต้นจาก การให้ความสำคัญกับตัวผลิตภัณฑ์ (Product Centric) ต่อมา ให้ความสำคัญกับผู้บริโภคในฐานะของผู้ซื้อสินค้า (Customer Centric) หลังจากนั้น ให้ความสำคัญกับอารมณ์ความรู้สึกในความเป็นมนุษย์ (Human Centric) นำไปสู่การตลาดแบบสร้างสรรค์ Philip Kotler, (2012) ได้กล่าวถึงภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านแนวคิด Think ASEAN ว่า ความแข็งแกร่ง และความเป็นเอกภาพของอาเซียน เกิดจากการหลอมรวมการเมือง เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรมเข้าด้วยกัน สิ่งที่ทำให้อาเซียนน่าสนใจ และแนวคิด Glorecalization Mindset ได้แก่ 1) Consistent Global Value 2) Coordinated Regional Strategy 3) Customized Local Tactic) เพื่อสร้างแบรนด์ท้องถิ่นให้มีมาตรฐานระดับโลก ต้องใส่ใจอัตลักษณ์ของท้องถิ่น โดยให้ชุมชนมีส่วนร่วม

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ด้วยการประเมินรูปแบบแอปพลิเคชันออนไลน์ จำนวน 47 ตัวอย่าง และองค์ประกอบด้านการออกแบบนิเทศศิลป์ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบนิเทศศิลป์ จำนวน 7 ท่าน หลังจากนั้น จะประเมินความพึงพอใจในการใช้งานแอปพลิเคชันต้นแบบ หาค่าเฉลี่ยของรูปแบบแอปพลิเคชันที่ได้รับความนิยมใช้

2. รวบรวมข้อมูลรูปแบบแอปพลิเคชันที่นิยมใช้ วิเคราะห์รูปแบบแอปพลิเคชัน นำผลที่ได้ไปทำแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง แล้วนำเครื่องมือวิจัยนี้ไปเก็บข้อมูลจากประชากรของการวิจัย จากนั้น ทำการวิเคราะห์ตัวแปร ออกแบบแอปพลิเคชันต้นแบบ หาค่าเฉลี่ยของรูปแบบแอปพลิเคชันที่ได้รับความนิยม

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล จะใช้การสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง ใช้คำถามที่ได้จากการวิเคราะห์รูปแบบต้นแบบของแอปพลิเคชัน และหาค่าเฉลี่ยของรูปแบบแอปพลิเคชันที่ได้รับความนิยม



การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ครั้งที่ 6
วันที่ 6 กันยายน 2566

4. การวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ ใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) สรุปข้อมูลจากค่าความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentages) ระดับความคิดเห็นและแรงจูงใจในการเลือกแอปพลิเคชัน สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Means) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

ผลการวิจัย

1. รูปแบบแอปพลิเคชันที่ได้รับความนิยมใช้เป็นกระแสหลัก ได้แก่

1) Minimalism and Geometric form มีลักษณะเรียบง่าย ตัดรายละเอียดที่ไม่จำเป็นออกไป เป็นระเบียบเป็นแถวอย่างชัดเจน ใช้โทนสีสดใส ใช้คู่สีตัดกัน ใช้ตัวอักษรสีเข้มบนพื้นหลังสีอ่อน ทำให้อ่านข้อความได้ง่าย เพิ่มส่วนโค้งมนเข้าไปในรูปทรงเหลี่ยมแบบดั้งเดิม

2) Photography with graphics in Eco-conscious style มุ่งเน้นประสิทธิภาพของการสื่อสารเป็นหลัก สร้างความกลมกลืนในภาพรวม ใช้ภาพถ่ายขนาดใหญ่และกราฟิกที่มีโทนสีสดใส โดยให้มีสัดส่วนมากที่สุดของพื้นที่ออกแบบ ร่วมกับการใช้พื้นหลังสีอ่อน นุ่มนวล สบายตา

3) Glass morphism and Gradients and soft shadows ดูเคลื่อนไหวไม่หยุดนิ่ง ดูพราวมีว ขอบไม่คมชัด พื้นหลังมีการเคลือบสี มีเงานุ่ม ๆ ใต้วัตถุ ทำให้ดูล่องลอย ไม่แน่นอน ให้ความรู้สึกกว้างไกล มีมิติภาพ ไม่มีขอบเขตกำจัด ผลการประเมินรูปแบบแอปพลิเคชันที่นิยมใช้เป็นกระแสหลัก ดังปรากฏในตารางที่ 1



การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ครั้งที่ 6
วันที่ 6 กันยายน 2566

ตารางที่ 1 แสดงระดับการประเมินรูปแบบแอปพลิเคชัน

รูปแบบแอปพลิเคชัน	ระดับความพึงพอใจ		
	\bar{X}	S.D.	ระดับ
1. Minimalism and Geometric form	4.43	0.79	มาก
2. Photography with graphics in Eco-conscious style	5.00	0.00	มากที่สุด
3. Glass morphism and Gradients and soft shadows	4.14	0.90	มาก
4. Brutalism	2.29	1.38	น้อย
5. Aurora backgrounds	2.43	0.53	น้อย
6. Holographic / Neon	2.14	0.38	น้อย
7. Wild typography	2.14	0.69	น้อย
8. A glimpse into VR and Metaverse	2.29	0.76	น้อย
รวม	2.89	0.32	ปานกลาง

2. องค์ประกอบด้านการออกแบบนิเทศศิลป์ (Visual Communication Design elements) ที่เหมาะสมกับการออกแบบแอปพลิเคชันออนไลน์สำหรับสินค้าแปรรูปจากผลผลิตทางการเกษตร ได้แก่

1) แอปพลิเคชันแบบ Minimalism and Geometric form ประกอบด้วยบุคลิกภาพแบบทันสมัย (Modern) ชัดเจน เรียบง่าย สบายตา ใช้ตัวอักษรแบบหัวตัดหรือแบบไม่มีหัว และแบบชวนฝัน (Romantic) ให้ดูเรียบง่าย อ่อนหวาน ละมุนละไม มีชีวิตชีวา มีจังหวะ

2) แอปพลิเคชันแบบ Photography with graphics in Eco-conscious style ประกอบด้วยบุคลิกภาพแบบลำลอง (Casual) ให้ดูผ่อนคลาย สนุกสนาน ร่าเริง ใช้ตัวอักษรแบบไม่มีหัว ไม่เป็นทางการ และแบบทันสมัย (Modern) ให้ดูสมจริง เป็นปัจจุบัน เชื่อถือได้ เป็นคนเมือง Urban จริงจัง หนักแน่น

3) แอปพลิเคชันแบบ Glass morphism and Gradients and soft shadows ประกอบด้วยบุคลิกภาพแบบทันสมัย (Modern) ให้ดูล้ำสมัยไปในอนาคต เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยี และแบบสะอาดสะอ้าน (Elegant) ให้ดูมีเสน่ห์ ลึกลับ ไม่ค่อยเปิดเผยมากนัก ใช้ตัวอักษรแบบลายมือ จะทำให้ดูอ่อนไหว ไม่สงบบ้าง ร่าเริง ชี้เล่น ผลการประเมินองค์ประกอบด้านบุคลิกภาพของแอปพลิเคชัน ดังปรากฏในตารางที่ 2



การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ครั้งที่ 6
วันที่ 6 กันยายน 2566

ตารางที่ 2 แสดงระดับการประเมินองค์ประกอบด้านบุคลิกภาพ ในแต่ละรูปแบบแอปพลิเคชัน

รายการบุคลิกภาพ		รูปแบบแอปพลิเคชัน					
		แบบ Minimalism and Geometric form		แบบ Photography with graphics in Eco-conscious style		แบบ Glass morphism and Gradients and soft shadows	
		Mean	S.D.	Mean	S.D.	Mean	S.D.
1	ลำลอง (Casual)	3.14	0.38	4.71	0.49	2.43	0.53
2	ทันสมัย (Modern)	5.00	0.00	5.00	0.00	5.00	0.00
3	ชวนฝัน (Romantic)	4.43	0.53	1.86	0.38	1.86	0.38
4	เป็นธรรมชาติ (Natural)	1.86	0.38	2.29	0.49	2.14	0.38
5	สะอาดสะอ้าน (Elegant)	1.29	0.49	1.57	0.53	4.43	0.53
6	เก๋ (Chic)	1.29	0.49	2.00	0.58	1.71	0.49
7	ได้รับความนิยม (Classic)	1.71	0.49	1.86	0.38	1.71	0.49
8	โอ้อวด (Dandy)	2.29	0.49	1.71	0.49	2.00	0.58
ผลรวมของผู้เชี่ยวชาญ		2.63	0.14	2.62	0.22	2.66	0.21

3. ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบจากการประเมินแอปพลิเคชันต้นแบบได้แก่

1) Photography with graphics in Eco-conscious style เป็นรูปแบบแอปพลิเคชันที่ได้รับความนิยมจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบมากที่สุด เหมาะสมกับสินค้าแปรรูปจากผลผลิตทางการเกษตร ใช้บุคลิกภาพแบบชวนฝัน (Romantic) ให้ดูเรียบหรู อ่อนหวาน ละมุนละไม ใช้ตัวอักษรแบบมีหัว จะทำให้ดูเป็นทางการ จริงจัง หนักแน่น และใช้ภาพประกอบแบบที่สร้างจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์หรือ ตกแต่งภาพให้ดูสมบูรณ์แบบเกินจริง สื่อถึงรสนิยมแบบคนเมือง Urban ที่สนใจความถึงพร้อมของชีวิต ดังปรากฏในภาพที่ 1

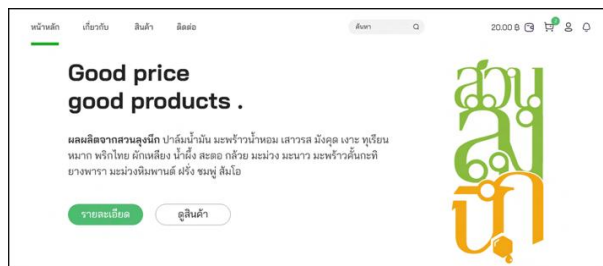


การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ครั้งที่ 6
วันที่ 6 กันยายน 2566



ภาพที่ 1 ตัวอย่างแอปพลิเคชันแบบ Photography with graphics in Eco-conscious style

2) Minimalism and Geometric form เป็นรูปแบบแอปพลิเคชันที่ได้รับความนิยมจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ มีลักษณะเรียบง่ายและเป็นระเบียบ ใช้บุคลิกภาพแบบทันสมัย (Modern) ใช้ตัวอักษรแบบมีหัว จะทำให้ดูเป็นทางการ ตรงไปตรงมา และใช้ภาพประกอบประเภทภาพถ่ายตามสภาพความเป็นจริง เพื่อการสื่อสารที่ชัดเจน ดังปรากฏในภาพที่ 2



ภาพที่ 2 ตัวอย่างแอปพลิเคชันแบบ Minimalism and Geometric form

3) Glass morphism and Gradients and soft shadows เป็นรูปแบบแอปพลิเคชันที่ได้รับความนิยมจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ เป็นอันดับที่ 3 มีลักษณะไม่คงที่ ดูล่องลอย ใช้บุคลิกภาพแบบเก๋ (Chic) และลำลอง (Casual) ใช้ตัวอักษรแบบลายมือเขียน ร่าเริง สนุกสนาน ไม่เป็นทางการ และใช้ภาพประกอบประเภทสร้างสรรค์ขึ้นมา มีจินตนาการ ดังปรากฏในภาพที่ 3



การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ครั้งที่ 6
วันที่ 6 กันยายน 2566



ภาพที่ 3 ตัวอย่างแอปพลิเคชันแบบ Glass morphism and Gradients and soft shadows

ผลการประเมินความพึงพอใจจากการใช้งานแอปพลิเคชัน ดังปรากฏในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 แสดงระดับความพึงพอใจจากการใช้งานแอปพลิเคชันต้นแบบ

รูปแบบแอปพลิเคชัน	ระดับความพึงพอใจ		
	\bar{X}	S.D.	ระดับ
1. Minimalism and Geometric form	3.96	0.79	มาก
2. Photography with graphics in Eco-conscious style	4.33	0.75	มากที่สุด
3. Glass morphism and Gradients and soft shadows	3.86	0.81	มาก
รวม	4.05	0.49	มาก

อภิปรายผลการวิจัย

แอปพลิเคชันแบบ Photography with graphics in Eco-conscious style ได้รับความนิยมมากที่สุด เพราะสามารถนำเสนอสินค้าได้ชัดเจนโดยตรงไปตรงมา แอปพลิเคชันแบบ Minimalism and Geometric form มีลักษณะเรียบง่าย ตัดรายละเอียดที่ไม่จำเป็นออกไป เป็นระเบียบ ประเด็นนี้ น่าจะเกิดจากความแตกต่างกันระหว่างผู้ออกแบบกับผู้ใช้งาน ในด้านมุมมองของการสื่อสาร รสนิยม รูปแบบชีวิตและประสบการณ์ อาชีพและภูมิศาสตร์ สอดคล้องกับ Philip Kotler, (2012) ที่เสนอว่า การทำการตลาดเชิงท้องถิ่น ต้องให้ความสำคัญกับชุมชนมาก ๆ

องค์ประกอบด้านการออกแบบนิเทศศิลป์ (Visual Communication design elements) ควรเน้นบุคลิกภาพแบบลำลอง (Casual) เพื่อให้ดูผ่อนคลาย สนุกสนาน ร่าเริง ใช้ตัวอักษรแบบที่ไม่เป็นทางการ แต่ก็สามารถใช้บุคลิกภาพแบบทันสมัย (Modern) หากต้องการให้ดูจริงจัง เชื่อถือได้ ใช้ตัวอักษรแบบมีหัว จะทำให้ดูเป็นทางการ เป็นคนเมือง เป็นปัจจุบัน สอดคล้องกับ Shigenobu Kobayashi, (1990) ที่เสนอว่า การออกแบบ Visual design จำเป็นต้องสื่อสารบุคลิกภาพงาน ที่สะท้อนมาในโทนสีและบรรยากาศ เป็นวิธีการ



การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ครั้งที่ 6
วันที่ 6 กันยายน 2566

ผสมผสานศิลปะและเทคโนโลยีเพื่อสื่อสารความคิด รูปแบบที่ไม่เป็นทางการจะมีลักษณะที่ทันสมัยช่วยให้
ความรู้ที่จริงจังและน่าเชื่อถือ ตัวอักษรแบบเรียบง่ายจะช่วยเสริมรูปลักษณ์ความเป็นเมืองสมัยใหม่ สอดคล้อง
กับแนวคิดของ Shigenobu Kobayashi, (1990) และ Wongtanasuporn, P. (2019). ที่ระบุว่า การ
ออกแบบภาพจำเป็นต้องสื่อสารถึงบุคลิกภาพของผลิตภัณฑ์ที่สะท้อนออกมาในโทนสีและบรรยากาศ

แอปพลิเคชันแบบที่เน้นถ่ายภาพถ่ายและกราฟิกเป็นที่นิยม เพราะตอบโจทย์ไลฟ์สไตล์ จิตสำนึกด้าน
สิ่งแวดล้อม ลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม อาจเกี่ยวข้องกับการตัดสินใจอย่างมีสติเพื่อลดการใช้ทรัพยากร เช่น
พลังงานและน้ำ และการรีไซเคิล ไซ้ซ้ำ และลดของเสีย บุคคลที่ใส่ใจสิ่งแวดล้อมอาจเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ที่เป็น
มิตรต่อสิ่งแวดล้อมและสนับสนุนธุรกิจและองค์กรที่ส่งเสริมความยั่งยืน ผลลัพธ์ความพึงพอใจสอดคล้องกับ
Waijitrugum, P. (2020). ที่ระบุว่า สามารถแบ่งประเภทของกลุ่มผู้บริโภคได้ จากการวิจัยสำรวจพฤติกรรม
และรูปแบบชีวิตของประชากรได้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยต่อไป ควรมีผู้ร่วมวิจัยที่เป็นเจ้าของเทคโนโลยีเพื่อการทำธุรกิจออนไลน์
เจ้าของระบบธนาคารอิเล็กทรอนิกส์ ผู้ประกอบการจัดส่งและบริษัทรับประกัน

เอกสารอ้างอิง

- Amazon. (2021). *What is Ecommerce?*. Retrieved March 02, 2022, from
https://sell.amazon.co.th/blogs/2021/what-is-ecommerce?gclid=Cj0KCQjw39uYbhCLARisAD_SzMTk6angluHMAMlh8SFBBDTFloxrhICj1ITPv9LEO9__N_NnHqc1jUaAgBOEALw_wcB
- Caldwell, C. (2019). *Graphic Design for everyone*. Lon Don: Dorling Kindersley Limited.
- Kobayashi, S. (1990). *Color Image Scale*. Tokyo: Kodansha American Inc.
- Kotler, P. (2012). *Think ASEAN*. New York: McGraw Hill Education.
- Malewicz, D. (2021). *2022 UI design trends guide*. Retrieved March 21, 2022, from
<https://uxdesign.cc/2022-ui-design-trends-guide-22ddc386557b>
- NXPO. (2020). *BCG in Action*. Retrieved March 16, 2022, from
<https://www.nxpo.or.th/th/en/bcg-in-action/>
- Waijitrugum, P. (2020). *Visual communication on Food Products Packaging for Japanese Elderly Persons*. International Journal of Sustainable Tropical Design Research and Practice “Alam Cipta” Special Issue 1; Jan - June 2020.



การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ครั้งที่ 6
วันที่ 6 กันยายน 2566

Wongtanasuporn, P. (2019). *Design a folding traffic cone from dumped advertising vinyl banners*. International Academic Multidisciplinary Research Conference in Switzerland 2019. p15-21.