

ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

ภาคผนวก ก

แบบสอบถาม

มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

แบบสอบถาม

เรื่อง ส่วนประสมทางการตลาดที่ผู้เล่นเกมออนไลน์ใช้ตัดสินใจซื้อเกมส์ออนไลน์

คำชี้แจง

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี ขอความร่วมมือจากทุกท่านตอบแบบสอบถามให้ครบทุกข้อตามความจริง ข้อมูลจะถูกเก็บไว้เป็นความลับ โดยจะนำเสนอผลการศึกษาในภาพรวมเพื่อประโยชน์ทางวิชาการต่อไป ซึ่งแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดในการตัดสินใจซื้อเกมส์ออนไลน์ ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ด้าน คือ ด้านผลิตภัณฑ์ (Product) ด้านราคา (Price) ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย (Place) และด้านการส่งเสริมการตลาด (Promotion)

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่นๆ

นายไตรภพ คำสัตย์

นักศึกษาหลักสูตรปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต

สาขาวิชาบริหารธุรกิจ

มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน หรือช่องว่างตามความเป็นจริงของท่าน

1. เพศ

ชาย

หญิง

2. อายุ

ต่ำกว่า 30 ปี

30 ปีขึ้นไป

3. ระดับการศึกษา

มัธยมศึกษาตอนต้น/ปวช.

ปวส./อนุปริญญาตรี

ปริญญาตรี

สูงกว่าปริญญาตรี

4. อาชีพ

นักเรียน/นักศึกษา

รับจ้างทั่วไป

พนักงานเอกชน

ค้าขาย

รับราชการ/รัฐวิสาหกิจ

งานอิสระ

อื่นๆ โปรดระบุ.....

5. รายได้เฉลี่ยต่อเดือน

ต่ำกว่า 15,000 บาท

15,000-25,000 บาท

สูงกว่า 25,000 บาท

ส่วนที่ 2 ส่วนประสมทางการตลาดต่อการตัดสินใจเลือกซื้อเกมส์ออนไลน์

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน หรือช่องว่างตามความเป็นจริงของท่าน ดังนี้

- | | | |
|---|---------|--------------------------|
| 5 | หมายถึง | ระดับความสำคัญมากที่สุด |
| 4 | หมายถึง | ระดับความสำคัญมาก |
| 3 | หมายถึง | ระดับความสำคัญปานกลาง |
| 2 | หมายถึง | ระดับความสำคัญน้อย |
| 1 | หมายถึง | ระดับความสำคัญน้อยที่สุด |

ส่วนประสมทางการตลาด	ระดับความสำคัญ				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
ด้านผลิตภัณฑ์ (Product)					
1. ทรายี่ห่อผลิตภัณฑ์เกมออนไลน์ดึงดูดความสนใจ					
2. ระบบเกมมีความเร็วและความเสถียรภาพ					
3. ลักษณะตัวละครในเกมมีความน่าสนใจ					
4. คุณภาพของกราฟิก มีลวดลายสีสรรให้เลือกหลายแบบ					
5. ระบบเกมมีความปลอดภัยในเรื่องข้อมูลส่วนบุคคล					
6. รูปแบบของเกมสามารถเลือกเล่นได้หลากหลาย					
ด้านราคา (Price)					
7. ค่าธรรมเนียมในสมัครเล่นเกมออนไลน์มีความสมเหตุสมผล					
8. ค่าบริการดาวโหลดเกมออนไลน์มีความคุ้มค่าและประหยัด					
9. ราคาเมื่อเทียบกับคุณภาพของเกมที่ได้รับมีความคุ้มค่า					
10. ราคาสิ่งของที่มีอยู่ภายในเกมออนไลน์มีความเหมาะสมและคุ้มค่า					
ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย (Place)					
11. ขั้นตอนการสมัครสมาชิกง่ายไม่ซับซ้อน					
12. ช่องทางการชำระเงินมีความสะดวกรวดเร็ว					
13. ขั้นตอนการสั่งซื้อมีความสะดวก รวดเร็ว และไม่ซับซ้อน					
14. มีร้านค้าเฉพาะเพื่อขายสินค้าตัวละครในเกม ซื้อหาได้ง่าย					
15. มีช่องทางการดาวน์โหลดให้เลือกหลากหลาย					
ด้านการส่งเสริมการตลาด (Promotion)					
16. มีการโฆษณาผ่านสื่อ off-line เช่น หนังสือพิมพ์ นิตยสาร สื่อวิทยุ โทรทัศน์ BTS, MRT เป็นต้น					
17. มีการโฆษณาผ่านสื่อ on-line เช่น Website, Webboard, Social Media เป็นต้น					
18. มีการร่วมรายการกับสินค้าชนิดอื่น เช่น AIS, DTAC, TRUE เป็นต้น เพื่อให้ได้สิ่งของพิเศษภายในเกมออนไลน์					

ส่วนประสมทางการตลาด	ระดับความสำคัญ				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
19. มีการส่งเสริมการขายที่น่าสนใจ เช่น การลดราคาสินค้าเกมตามเทศกาล การแจกของรางวัลภายในเกมออนไลน์ เป็นต้น					
20. มีการประชาสัมพันธ์แนะนำเกมใหม่และจัดแข่งขันเกมเพื่อชิงรางวัล					
21. ค้นหาจาก Search Engine ข้อมูลผลิตภัณฑ์เกมทางออนไลน์ได้ง่าย					

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ขอขอบคุณทุกท่านที่เสียสละเวลาตอบแบบสอบถาม
นายไตรภพ คำสัตย์
ผู้วิจัย

ภาคผนวก ข

แบบประเมินผลแบบสอบถาม (IOC)

มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแบบสอบถาม
เรื่อง ส่วนประสมทางการตลาดที่ผู้เล่นเกมออนไลน์ใช้ตัดสินใจซื้อเกมส์ออนไลน์

ข้อมูลทั่วไป	ความคิดเห็น			รวม	IOC	แปรผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1. เพศ () ชาย () หญิง	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
2. อายุ () น้อยกว่า 30 ปี () 30-40 ปี () 41-50 ปี () มากกว่า 50 ปี	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
3. ระดับการศึกษา () ต่ำกว่า/เท่ากับประถมศึกษา () มัธยมศึกษาตอนต้น () มัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช. () อนุปริญญา/ปวส. () ปริญญาตรี () สูงกว่าปริญญาตรี	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
4. อาชีพ () นักเรียน/นักศึกษา () รับจ้างทั่วไป () พนักงานเอกชน () ค้าขาย () รับราชการ/รัฐวิสาหกิจ () เจ้าของกิจการ () งานอิสระ () อื่นๆ โปรดระบุ.....	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
5. รายได้ () ต่ำกว่า 15,000 บาท () 15,000-25,000 บาท () 25,001-35,000 บาท () สูงกว่า 35,000 บาท	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้

ส่วนประสมทางการตลาด	ความคิดเห็น			รวม	IOC	แปรผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ด้านผลิตภัณฑ์ (Product)						
1. ทรายี่ห้อผลิตภัณฑ์เกมออนไลน์ดึงดูดความสนใจ	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
2. ระบบเกมมีความเร็วและความเสถียรภาพ	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
3. ลักษณะตัวละครในเกมมีความน่าสนใจ	0	1	1	2	0.67	ใช้ได้
4. คุณภาพของกราฟิก มีลวดลายสีสรรให้เลือกลหลายแบบ	0	1	1	2	0.67	ใช้ได้
5. ระบบเกมมีความปลอดภัยในเรื่องข้อมูลส่วนบุคคล	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
6. รูปแบบของเกมสามารถเลือกเล่นได้หลากหลาย	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
ด้านราคา (Price)						
7. ค่าธรรมเนียมในสมัครเล่นเกมออนไลน์มีความสมเหตุสมผล	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
8. ค่าบริการดาวโหลดเกมออนไลน์มีความคุ้มค่าและประหยัด	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
9. ราคาเมื่อเทียบกับคุณภาพของเกมที่ได้รับมีความคุ้มค่า	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
10. ราคาสิ่งของที่มีอยู่ภายในเกมออนไลน์มีความเหมาะสมและคุ้มค่า	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
ด้านการจัดจำหน่าย (Place)						
11. ขั้นตอนการสมัครสมาชิกง่ายไม่ซับซ้อน	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
12. ช่องทางการชำระเงินมีความสะดวกรวดเร็ว	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
13. ขั้นตอนการสั่งซื้อมีความสะดวก รวดเร็ว และไม่ซับซ้อน	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
14. มีร้านค้าเฉพาะเพื่อขายสินค้าตัวละครในเกม ซื้อหาได้ง่าย	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
15. มีช่องทางการดาวน์โหลดให้เลือกลหลาย	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
ด้านการส่งเสริมการตลาด (Promotion)						
16. มีการโฆษณาผ่านสื่อ off-line เช่น หนังสือพิมพ์ นิตยสาร สื่อวิทยุ โทรทัศน์ BTS, MRT เป็นต้น	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
17. มีการโฆษณาผ่านสื่อ on-line เช่น Website, Webboard, Social Media เป็นต้น	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
18. มีการร่วมรายการกับสินค้าชนิดอื่น เช่น AIS, DTAC, TRUE เป็นต้น เพื่อให้ได้สิ่งของพิเศษภายในเกมออนไลน์	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
19. มีการส่งเสริมการขายที่น่าสนใจ เช่น การลดราคาสินค้า เกมตามเทศกาล การแจกของรางวัลภายในเกมออนไลน์ เป็นต้น	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้

ส่วนประสมทางการตลาด	ความคิดเห็น			รวม	IOC	แปรผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
20. มีการประชาสัมพันธ์แนะนำเกมใหม่และจัดแข่งขันเกมเพื่อชิงรางวัล	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
21. ค้นหาจาก Search Engine ข้อมูลผลิตภัณฑ์เกมทางออนไลน์ได้ง่าย	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้

$$\begin{aligned}
 \text{ค่า IOC} &= \frac{1.00+1.00+0.67+0.67+1.00+1.00+1.00+1.00+1.00+1.00+1.00+1.00+1.00+1.00+1.00+1.00+1.00+1.00+1.00+1.00}{21} \\
 &= \frac{19.66}{21} \\
 &= 0.94
 \end{aligned}$$

สรุปว่า ใช้ได้ เพราะค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา มีค่าสูงกว่าค่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ซึ่งสามารถนำไปดำเนินการวิจัยขั้นต่อไปได้

ภาคผนวก ค

- หนังสือราชการที่เกี่ยวข้อง
- หนังสือรับรองผลการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

ที่ อว ๐๖๔๒.๑๒/ว๑๐๘



โครงการบัณฑิตศึกษา
มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี
๑๗๒ ถนนอิสรภาพ เขตธนบุรี
กรุงเทพฯ ๑๐๖๐๐

๑๙ สิงหาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือวิจัย

เรียน อาจารย์กรวิทย์ ต่ายกระทีก

ด้วย นายไตรภพ คำสัตย์ นักศึกษาหลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาบริหารธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี กำลังดำเนินการจัดทำวิจัยเพื่อการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “ส่วนประสมทางการตลาดในการตัดสินใจซื้อเกมออนไลน์ของผู้เล่นเกมสในจังหวัดสมุทรปราการ” โดยมี อาจารย์ ดร.สิทธิชัย ฝรั่งทอง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

ในกรณี โครงการบัณฑิตศึกษา จึงใคร่ขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือวิจัย ทั้งนี้ นักศึกษาผู้ทำวิจัยจะได้ประสานงานในรายละเอียดเกี่ยวกับวิจัยต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดเป็นผู้ทรงคุณวุฒิดังกล่าวเพื่อประโยชน์ทางวิชาการต่อไป และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ปนัดดา ยิ้มสกุล)

รองอธิการบดี

รักษาการผู้อำนวยการโครงการบัณฑิตศึกษา

โครงการบัณฑิตศึกษา โทร. ๐-๒๘๕๐-๑๘๐๑ ต่อ ๕

โทรสาร ๐-๒๘๕๐-๒๓๐๘, <https://grad.dru.ac.th>

ขอรับรองว่าได้ผ่านการตรวจเครื่องมือจากข้าพเจ้าแล้ว

(อาจารย์กรวิทย์ ต่ายกระทีก)

วันที่ 5 กันยายน 2565

หมายเหตุ หนังสือฉบับนี้จะไม่สมบูรณ์ในการนำไปใช้อ้างอิงถึงผลการตรวจสอบเครื่องมือ หากไม่ได้รับการลงนามโดยผู้ตรวจเครื่องมือข้างต้น

ที่ อว ๐๖๔๒.๑๒/ว๑๐๘



โครงการบัณฑิตศึกษา
มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี
๑๓๒ ถนนอิสรภาพ เขตธนบุรี
กรุงเทพฯ ๑๐๖๐๐

๑๙ สิงหาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือวิจัย

เรียน คุณภรณ์ยู ธนาฤดี

ด้วย นายไตรภพ คำสัตย์ นักศึกษาหลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาบริหารธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี กำลังดำเนินการจัดทำวิจัยเพื่อการค้นคว้าอิสระ เรื่อง “ส่วนประสมทางการตลาดในการตัดสินใจซื้อเกมออนไลน์ของผู้เล่นเกมสในจังหวัดสมุทรปราการ” โดยมี อาจารย์ ดร.สิทธิชัย ฝรั่งทอง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

ในกรณี โครงการบัณฑิตศึกษา จึงใคร่ขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือวิจัย ทั้งนี้ นักศึกษาผู้ทำวิจัยจะได้ประสานงานในรายละเอียดเกี่ยวกับวิจัยต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดเป็นผู้ทรงคุณวุฒิดังกล่าวเพื่อประโยชน์ทางวิชาการต่อไป และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ปนัดดา ยิ้มสกุล)

รองอธิการบดี

รักษาการผู้อำนวยการโครงการบัณฑิตศึกษา

โครงการบัณฑิตศึกษา โทร. ๐-๒๘๕๐-๑๘๐๑ ต่อ ๕

โทรสาร ๐-๒๘๕๐-๒๓๐๘, <https://grad.dru.ac.th>

ขอรับรองว่าได้ผ่านการตรวจเครื่องมือจากข้าพเจ้าแล้ว

(คุณภรณ์ยู ธนาฤดี)

วันที่ ... 8 กันยายน 2565

หมายเหตุ หนังสือฉบับนี้จะไม่สมบูรณ์ในการนำไปใช้อ้างอิงถึงผลการตรวจสอบเครื่องมือ หากไม่ได้รับการลงนามโดยผู้ตรวจเครื่องมือข้างต้น



ที่ อว ๐๖๕๒.๑๒/ว๑๐๘

โครงการบัณฑิตศึกษา
มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี
๑๗๒ ถนนอิสรภาพ เขตธนบุรี
กรุงเทพฯ ๑๐๖๐๐

๑๙ สิงหาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือวิจัย

เรียน อาจารย์ประทับใจ อภิลิทธิสุขสันติ

ด้วย นายไตรภพ คำสัตย์ นักศึกษาหลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาบริหารธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี กำลังดำเนินการจัดทำวิจัยเพื่อการค้นคว้าอิสระ เรื่อง "ส่วนประสมทางการตลาดในการตัดสินใจซื้อเกมออนไลน์ของผู้เล่นเกมสีในจังหวัดสมุทรปราการ" โดยมี อาจารย์ ดร.สิทธิชัย ฝรั่งเศสทอง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

ในการนี้ โครงการบัณฑิตศึกษา จึงใคร่ขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือวิจัย ทั้งนี้ นักศึกษาผู้ทำวิจัยจะได้ประสานงานในรายละเอียดเกี่ยวกับวิจัยต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดเป็นผู้ทรงคุณวุฒิดังกล่าวเพื่อประโยชน์ทางวิชาการต่อไป และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ปนัดดา ยิ้มสกุล)

รองอธิการบดี

รักษาการผู้อำนวยการโครงการบัณฑิตศึกษา

โครงการบัณฑิตศึกษา โทร. ๐-๒๘๙๐-๑๘๐๑ ต่อ ๕

โทรสาร ๐-๒๘๙๐-๒๓๐๘, <https://grad.dru.ac.th>

ขอรับรองว่าได้ผ่านการตรวจเครื่องมือจากข้าพเจ้าแล้ว

(อาจารย์ประทับใจ อภิลิทธิสุขสันติ)

วันที่ ๕ ๗๕ ๖๕

หมายเหตุ หนังสือฉบับนี้จะไม่สมบูรณ์ในการนำไปใช้อ้างอิงถึงผลการตรวจสอบเครื่องมือ หากไม่ได้รับการลงนามโดยผู้ตรวจเครื่องมือข้างต้น



ที่ อว ๐๖๔๒.๐๓๔/๒๕๖๕

คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์
สถาบันวิจัยและพัฒนา
มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี
๑๗๒ ถนนอิสรภาพ แขวงวัดกัลยาณ์
เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร 10600

๗ พฤศจิกายน ๒๕๖๕

เรื่อง ส่งเอกสารรับรองผลการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

เรียน นายไตรภพ คำสัต์ย์

ด้วยคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี ขอนำส่งเอกสารรับรองการยกเว้น
พิจารณาจริยธรรมโครงการวิจัย ตามรายละเอียดดังแนบ

จึงเรียนมาเพื่อทราบ

(ดร.วีรัชย์ คำสัต์ย์)

เลขานุการคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์
มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

หมายเลขเอกสารรับรอง (COE NO.) 034/2565

หมายเลขคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัย (REC NO.) 526635



คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี
172 ถนนอิสรภาพ เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร 10600 เบอร์โทรศัพท์ 02 890 0001

เอกสารรับรองการยกเว้นพิจารณาจริยธรรมโครงการวิจัย

คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรีดำเนินการให้การรับรองการยกเว้นพิจารณาจริยธรรมโครงการวิจัยตามแนวทางหลักจริยธรรมการวิจัยในคนที่เป็นมาตรฐานสากลได้แก่ Declaration of Helsinki, The Belmont Report, CIOMS Guideline International Conference on Harmonization in Good Clinical Practice หรือ ICH-GCP) และ 45CFR 46.101(b)

ชื่อโครงการ : (ภาษาไทย) ส่วนประสมทางการตลาดที่ผู้เล่นเกมออนไลน์ใช้ตัดสินใจซื้อเกมออนไลน์
ในจังหวัดสมุทรปราการ
(ภาษาอังกฤษ) Marketing Mix Influencing Decision Making to buy Online Game In Samut Prakan Province

เลขที่โครงการวิจัย : 035/2565

ผู้วิจัยหลัก : (ภาษาไทย) นายไตรภพ คำสัตย์
(ภาษาอังกฤษ) Mr. Traiphop Khamsat
หน่วยงานที่สังกัด : นักศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี
ผู้วิจัยร่วม : (ภาษาไทย) ไม่มี
(ภาษาอังกฤษ) ไม่มี
หน่วยงานที่สังกัด : ไม่มี

เอกสารรับรอง

1. เกียรติบัตรผ่านการอบรม หลักสูตร "จริยธรรมการวิจัยในมนุษย์" ให้ไว้ ณ วันที่ 31 กรกฎาคม 2564 มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

ลงนาม:

(ดร.ผ่องศรี เวสารัชช)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

วันที่รับรอง : 7 พฤศจิกายน 2565

หมายเหตุ 1. ไม่ต้องส่งรายงานความก้าวหน้า
2. ส่งรายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์ตามแบบฟอร์ม เมื่องานวิจัยแล้วเสร็จ

ภาคผนวก ง

ผลประเมินหาความเชื่อมั่น

มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

ค่าความเชื่อมั่น

ส่วนประสมทางการตลาดที่ผู้เล่นเกมออนไลน์ใช้ตัดสินใจซื้อเกมส์ออนไลน์

ส่วนประสมทางการตลาด	ค่าความเชื่อมั่น
ภาพรวม	0.92
ด้านผลิตภัณฑ์	0.89
ด้านราคา	0.76
ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย	0.79
ด้านการส่งเสริมการตลาด	0.81

มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล นายไตรภพ คำสัตย์
วัน เดือน ปีเกิด 7 กันยายน 2537
ภูมิลำเนา 7/43-44 หมู่ 14 หมู่บ้านพาร์ควิวิลล่า กม.6 ถนน บางนา-ตราด
ซอย 43 ตำบล บางแก้ว อำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ 10540
โทรศัพท์ 089-9237-889 E-mail: bmnt203@gmail.com

ประวัติการศึกษา

ปริญญาตรี สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต คณะศิลปกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี
ปริญญาโท หลักสูตรบริหารธุรกิจ สาขาวิชาบริหารธุรกิจ
มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

ประวัติการทำงาน

ปัจจุบัน ประกอบอาชีพอิสระ