

บทที่ 3

ระเบียบวิธีการศึกษา

การศึกษาเรื่อง ส่วนประสมทางการตลาดบริการที่มีอิทธิพลต่อการเลือกใช้บริการร้านเกมส์คอมพิวเตอร์ของผู้ใช้บริการในอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา ส่วนประสมทางการตลาดบริการที่มีอิทธิพลต่อการเลือกใช้บริการร้านเกมส์คอมพิวเตอร์ของผู้ใช้บริการในอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง โดยมีระเบียบวิธีการศึกษาดังนี้

ขอบเขตการศึกษา

ขอบเขตเนื้อหา

การศึกษานี้ทำการศึกษา ส่วนประสมทางการตลาดบริการที่มีอิทธิพลต่อการเลือกใช้บริการร้านเกมส์คอมพิวเตอร์ของผู้ใช้บริการในอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง ได้แก่ ผลผลิตภัณฑ์ ราคา ช่องทางการให้บริการ การส่งเสริมการตลาด บุคคล กายภาพ กระบวนการบริการ

ขอบเขตประชากร

การศึกษาส่วนประสมทางการตลาดบริการที่มีอิทธิพลต่อการเลือกใช้บริการร้านเกมส์คอมพิวเตอร์ของผู้ใช้บริการในอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง มีประชากรกลุ่มเป้าหมาย คือ ผู้ใช้บริการเล่นเกมส์ในร้านเกมส์คอมพิวเตอร์ในอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง

จำนวนตัวอย่างและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

เนื่องจากไม่ทราบจำนวนประชากรที่แน่นอน จึงต้องอาศัยการพิจารณาปัจจัยประกอบอื่นๆ และตัดสินใจเลือกขนาดตัวอย่างที่คิดว่าเหมาะสม โดยใช้กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดรวม 200 ราย โดยทำการเลือกกลุ่มตัวอย่างจากผู้ที่มาใช้บริการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ในร้านเกมส์คอมพิวเตอร์ที่อยู่ในอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง โดยอาศัยการสุ่มแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) ให้กลุ่มตัวอย่างกระจายตามที่ตั้งของร้านเกมส์คอมพิวเตอร์ และให้เก็บข้อมูลทุกช่วงเวลาของวันทั้งในวันธรรมดา วันเสาร์-อาทิตย์ และวันหยุดราชการ โดยจะทำการแจกแบบสอบถามให้กับผู้ให้บริการร้านเกมส์คอมพิวเตอร์ บริเวณละ 50 ชุด ได้แก่

1. ร้านเกมส์คอมพิวเตอร์บริเวณสถาบันราชภัฏลำปาง
2. ร้านเกมส์คอมพิวเตอร์บริเวณวิทยาลัยเทคนิคลำปาง

3. ร้านเกมสัคคอมพิวเตอร์บริเวณ โรงเรียนลำปางกัลยาณี
4. ร้านเกมสัคคอมพิวเตอร์บริเวณ โรงเรียนบุญวาทย์วิทยาลัย

วิธีการศึกษา

ข้อมูลและแหล่งข้อมูล

ข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาเรื่อง ส่วนประสมทางการตลาดบริการที่มีอิทธิพลต่อการเลือกใช้บริการร้านเกมสัคคอมพิวเตอร์ของผู้ใช้บริการในอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. **ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data)** โดยศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากหนังสือ ตำรา วารสาร สิ่งพิมพ์และเอกสารต่างๆ

2. **ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data)** โดยใช้แบบสอบถาม สัมภาษณ์กลุ่มผู้ใช้บริการที่ใช้บริการร้านเกมสัคคอมพิวเตอร์ในอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง จำนวน 200 ราย ซึ่งแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 4 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการใช้บริการร้านเกมสัคคอมพิวเตอร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 3 ส่วนประสมทางการตลาดบริการที่มีอิทธิพลต่อการเลือกใช้บริการร้านเกมสัคคอมพิวเตอร์ ได้แก่ ผลិតภัณฑ์ ราคา ช่องทางการให้บริการ การส่งเสริมการตลาด บุคคล ภายภาพ กระบวนการบริการ

ส่วนที่ 4 ประโยชน์ที่ได้รับจากการใช้บริการเกมสัคคอมพิวเตอร์ และ ข้อเสนอแนะอื่น ๆ สำหรับร้านเกมสัคคอมพิวเตอร์

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามจะทำ การวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ ความถี่(Frequency) ร้อยละ(Percentage) และค่าเฉลี่ย(Mean) โดยให้ระดับความสำคัญ 5 ระดับ ตามมาตรวัดของลิเคิร์ต (Likert's Scale)คือ สำคัญมากที่สุด สำคัญมาก สำคัญปานกลาง สำคัญน้อย และสำคัญน้อยที่สุด (คุณชาติ เวชสาร, 2545)

โดยแบบสอบถามส่วนประสมทางการตลาดบริการที่มีอิทธิพลต่อการเลือกใช้บริการร้านเกมสัคคอมพิวเตอร์ของผู้ใช้บริการ ในอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง มีเกณฑ์การให้คะแนนในแต่ละระดับดังนี้

ระดับความสำคัญของปัจจัย	คะแนน	ค่าเฉลี่ย
สำคัญมากที่สุด	5	4.50-5.00
สำคัญมาก	4	3.50-4.49
สำคัญปานกลาง	3	2.50-3.49
สำคัญน้อย	2	1.50-2.49
สำคัญน้อยที่สุด	1	1.00-1.49

ระยะเวลาในการศึกษา
ในการศึกษารั้งนี้ใช้เวลาศึกษาทั้งสิ้น 9 เดือน ตั้งแต่เดือน กรกฎาคม 2546 ถึงเดือน มีนาคม 2547

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved