

## การพัฒนาสติ๊กเกอร์ไลน์แอนิเมชันสำหรับธุรกิจด้านไอที

### The development of the animation sticker line for the IT business

กรรณิกา บุญเกษม\* และ อภิญญา ทองดีเลิศ

สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเขตวังไกลกังวล

E-mail: kannika.boo@rmutr.ac.th, p1927.2539@gmail.com

#### บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) พัฒนาสติ๊กเกอร์ไลน์แอนิเมชันสำหรับธุรกิจด้านไอที 2) เพื่อประเมินความพึงพอใจ สติ๊กเกอร์ไลน์แอนิเมชันสำหรับธุรกิจด้านไอที โดยสติ๊กเกอร์ไลน์แอนิเมชันที่พัฒนามีจำนวน 1 ชุดทั้งหมด 24 ตัว ซึ่งมีกลุ่มคำ ทักทายทั่วไปและกลุ่มคำที่ใช้ในธุรกิจด้านไอที โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตที่มาจากเกณฑ์ การคัดเลือกแบบบังเอิญจำนวน 400 ตัวอย่าง และใช้แบบสอบถามออนไลน์เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล สถิติที่ใช้ ในการวิเคราะห์ คือ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสหสัมพันธ์ ผลการวิจัยพบว่า 1) ได้สติ๊กเกอร์ไลน์แอนิเมชัน สำหรับธุรกิจด้านไอที จำนวน 1 ชุด 24 ตัวละคร โดยแบ่งการประเมินความพึงพอใจออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านรูปภาพ แอนิเมชันและการนำเสนอ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ 4.72 2) ด้านข้อความและการใช้ภาษา มีความ พึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ 4.76 3) ด้านรูปแบบสติ๊กเกอร์ไลน์แอนิเมชันสำหรับงานด้านไอที มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ 4.75 4) ด้านการตอบสนองของผู้บริโภค มีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ 4.56 ซึ่งระดับความพึงพอใจในภาพรวมทั้ง 4 ด้าน มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.70 แสดงว่าการพัฒนาสติ๊กเกอร์ไลน์แอนิเมชันสำหรับ ธุรกิจด้านไอที มีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก

**คำสำคัญ:** ธุรกิจด้านไอที สติ๊กเกอร์ไลน์ แอนิเมชัน

#### Abstract

This research is objective 1) Developed Animated Stickers for the IT business 2) To assess their satisfaction with Animated Stickers for the IT business. By Animated Stickers that has the number of development 1 full set of 24 characters and a group of words that are used in the IT business. By a group of samples that are used in this research is the Internet user that comes from choosing the design criteria, incidentally the number 400 samples and use the online questionnaire as a tool to collect information. Statistics used in the analysis is the average standard deviation and the correlation value found that the operating result 1) Are Animated Stickers for the IT business number 1 full set 24 characters by appraisal satisfied is 4 part. 1) Animation and presentation the satisfied is a very good level of 4.72%. 2) Text and language usage the satisfied is a very good level of 4.76%. 3) Format for Animated Stickers for IT business is a very good level of 4.75 %. 4) Consumers response the satisfied is a very good level of 4.56 %, Which

---

\*Corresponding author, e-mail: kannika.boo@rmutr.ac.th

the satisfying level in the whole 4 part with 4.70 average shows that the development of Animated Stickers for the IT business. The satisfied is at a very good level.

**Keywords:** IT Business, Sticker lines, Animation

## 1. ที่มาและความสำคัญ

ความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีและการสื่อสารได้ทำการขับเคลื่อนสภาพสังคมและบริบทแวดล้อมให้เกิดการเปลี่ยนแปลง การรับรู้ภาพรอบตัวผ่านระบบสัญลักษณ์ซึ่งต้องใช้ประสบการณ์ในการตีความหมายและให้ความหมายนั้นจึงมีความสำคัญที่ช่วยผลักดันทิศทางของสิ่งที่ต้องการจะสื่อสาร เนื่องจากปัจจุบันเป็นยุคที่เต็มไปด้วยภาพจำนวนมากผ่านสื่อต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อ โทรทัศน์ และสื่อใหม่อย่างโซเชียลเน็ตเวิร์คที่มีความกระจายตัวสามารถเข้าถึงและสื่อสารกับผู้ใช้งานได้อย่างรวดเร็วมีอิทธิพลต่อการรับรู้การจดจำ ความคิด พฤติกรรมของผู้รับบริการและผู้ใช้สื่อเป็นอย่างมาก (ระพีพัฒน์, 2557) ทำให้ธุรกิจเล็งเห็นถึงประโยชน์จึงได้ถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสาร

แอปพลิเคชันถือเป็นสื่อประชาสัมพันธ์ทางจอภาพรูปแบบใหม่ที่มีความน่าสนใจ ซึ่งแอปพลิเคชันก็คือชุดโปรแกรมบนมือถือประเภทสมาร์ทโฟน รวมถึงแท็บเล็ตต่างๆที่มีให้ดาวน์โหลดและติดตั้งไปยังอุปกรณ์ตามรุ่นต่างๆ โดยสามารถแสดงภาพเคลื่อนไหว อาทิ เช่น ตัวหนังสือ วิดีโอ ข้อมูล ภาพกราฟิก เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้พบเห็น เช่น แอปพลิเคชันไลน์ (LINE) เป็นแอปพลิเคชันสำหรับการสนทนาบนอุปกรณ์การสื่อสารรูปแบบสมาร์ทโฟน (Smart Phone) ในปัจจุบันสามารถใช้งานผ่านคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ (Desktop) และแท็บเล็ต (Tablet) ได้ด้วย โดยผู้ใช้สามารถสื่อสารด้วยการพิมพ์ข้อความจากอุปกรณ์การสื่อสารเครื่องหนึ่งไปสู่อีกเครื่องหนึ่ง จุดเด่นที่ทำให้แอปพลิเคชันไลน์แตกต่างจากแอปพลิเคชันสำหรับการสนทนาแบบอื่น คือ รูปแบบของสติ๊กเกอร์ (Sticker) ที่แสดงอารมณ์และความรู้สึกของผู้ใช้ที่หลากหลายเช่นสติ๊กเกอร์แสดงความรู้สึกขั้นพื้นฐาน สติ๊กเกอร์ตามเทศกาลและวันสำคัญ สติ๊กเกอร์ของตราสินค้าต่างๆ และสติ๊กเกอร์การ์ตูนที่มีชื่อเสียง

ทางผู้วิจัยจึงได้เล็งเห็นถึงช่องทางที่จะผลิตสติ๊กเกอร์ไลน์ โดยการสร้างตัวการ์ตูนที่จะสื่อถึงการใช้งานทางด้านไอที ตัวการ์ตูนที่สร้างจะมีทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เพื่อการสื่อความหมายที่ดีสามารถนำตัวการ์ตูนมาใช้ในบทสนทนาที่เกี่ยวข้องงานด้านไอทีและยังเป็นการสร้างบทสนทนาให้สนุกสนานมากยิ่งขึ้น

## 2. วัตถุประสงค์

- 2.1 เพื่อพัฒนาพัฒนาสติ๊กเกอร์ไลน์แอนิเมชันสำหรับธุรกิจด้านไอที
- 2.2 เพื่อประเมินความพึงพอใจสติ๊กเกอร์ไลน์แอนิเมชันสำหรับธุรกิจด้านไอที

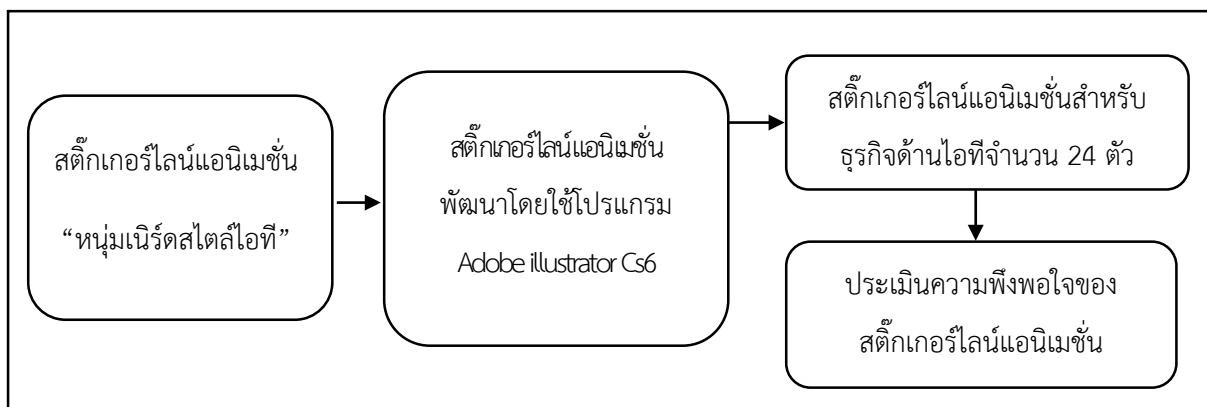
## 3. ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีสี สีเป็นองค์ประกอบพื้นฐานในการออกแบบที่มีรายละเอียดที่กว้างขวางจึงได้มีการคิดค้นเป็น “ทฤษฎีสี” ไว้เฉพาะ สีไม่เพียงแต่ช่วยให้น่าสนใจ ชี้แจงสิ่งที่ต้องการแสดงให้เห็นผลและเปลี่ยนอารมณ์เท่านั้น แต่สียังเป็นที่คุ้นเคยและรู้จักของผู้คนมาตั้งแต่เด็กจนกระทั่งเติบโตเป็นผู้ใหญ่ แต่การจะใช้อย่างผู้รู้จักใช้สีที่ดีนั้น ก็ควรจะต้องมีความรู้เรื่องของสีและการใช้สีเป็นพื้นฐานอยู่บ้าง เพื่อให้การใช้สีสร้างความมีคุณค่ายิ่งขึ้นประกอบกับในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ให้เกิดความสวยงามนั้น นักออกแบบควรได้มีความรู้ความเข้าใจเพื่อทำให้การใช้สีสำหรับการออกแบบและผลิตผลงานออกมามีความสวยงามและมีคุณค่าแก่สายตาผู้อ่าน (เสน่ห์, 2541)

ทฤษฎีการออกแบบกราฟิก เป็นลักษณะของการออกแบบพื้นผิว 2 มิติ เพื่อเป็นสื่อกลางสำหรับถ่ายทอดข้อความ ความรู้สึกนึกคิด และอารมณ์ จากบุคคลหนึ่งไปยังอีกบุคคลหนึ่ง เพื่อให้เข้าใจและรู้เรื่องโดยใช้ประสาทตาในการรับรู้เป็นส่วนใหญ่ งานกราฟิกมีอิทธิพลต่อชีวิตประจำวันของเรามาก สิ่งที่เรามองเห็นด้วยตาจะโน้มน้าวจิตใจได้ดีกว่าการรับรู้ประเภทอื่น

โปรแกรม Illustrator คือ โปรแกรมที่ใช้ในการวาดภาพ โดยจะสร้างภาพที่มีลักษณะเป็นลายเส้น หรือที่เรียกว่า Vector Graphic จัดเป็นโปรแกรมระดับมืออาชีพที่ใช้กันเป็นมาตรฐานในการออกแบบระดับสากลสามารถทำงานออกแบบต่างๆ ได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นสิ่งพิมพ์ บรรจุภัณฑ์ เว็บ และภาพเคลื่อนไหวตลอดจนการสร้างภาพเพื่อใช้เป็นภาพประกอบในการทำงานอื่นๆ เช่น การ์ตูน ภาพประกอบหนังสือ เป็นต้น

#### 4. กรอบแนวคิด



รูปที่ 1 แสดงกรอบของโครงการ

#### 5. วิธีดำเนินการวิจัย

##### 5.1 การวางแผน (Planning)

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาสตีกเกอร์ไลน์ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจด้านไอที พบว่าสตีกเกอร์ไลน์ด้านธุรกิจไอทียังมีไม่มาก ผู้จัดทำจึงได้ทำการพัฒนาสตีกเกอร์ไลน์ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจด้านไอทีเพื่อใช้สื่อสารพูดคุยกับลูกค้าที่มาทำการติดต่องาน โดยการพัฒนาสตีกเกอร์ไลน์ขึ้นมา 1 ชุด 24 ตัว ชื่อชุดว่า “หนูนุ่มเนิร์ดสไตล์ไอที”

##### 5.2 การวิเคราะห์ (Analysis)

เน้นการออกแบบสตีกเกอร์ไลน์แอนิเมชั่น ให้อยู่ในรูปแบบสไตล์ไอที โดยเน้นข้อความที่เกี่ยวกับธุรกิจด้านไอที คำพูดที่ใช้ในงานด้านไอที โดยมีเครื่องมือที่ใช้ดังนี้

##### 5.2.1 เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

ส่วนผู้ให้บริการในการพัฒนาสตีกเกอร์ไลน์

- 1) ระบบการลงทะเบียน เพื่อใช้ในการสร้างบัญชี (LINE Creators Market)
- 2) ระบบการจำหน่ายสตีกเกอร์ไลน์ (LINE Store)

เครื่องมือที่ใช้พัฒนาสตีกเกอร์ไลน์แอนิเมชั่น

- 1) โปรแกรมการกราฟตัวสตีกเกอร์ Adobe Illustrator Cs6
- 2) โปรแกรมการทำภาพให้เคลื่อนไหว APNG Anime Maker
- 3) โปรแกรมเปิดดูภาพตัวอย่างสตีกเกอร์ไลน์ Web Browser Firefox

### 5.3 การออกแบบ (Design)

5.3.1 ร่างแบบโดยการวาดลง บนกระดาษร่างแบบโดยการวาดภาพด้วยดินสอลงบนกระดาษก่อน เพื่อความสะดวกในการแก้ไขอีกทั้งวิธีการนี้จะเหมาะสำหรับผู้ที่เชี่ยวชาญในการวาดด้วยดินสอมากกว่าการวาดด้วยโปรแกรม

5.3.2 สแกนภาพวาดเข้าสู่โปรแกรม ทำการสแกนภาพวาดเข้าสู่โปรแกรม illustrator และสร้างไฟล์งานตามขนาด กำหนดสร้างไฟล์งานตามขนาดที่บริษัทไลน์กำหนด

**ตารางที่ 1** รายละเอียดการสร้างไฟล์งานตามขนาดที่บริษัทไลน์กำหนด

รูปหลัก	รูปสติ๊กเกอร์	รูปบนแท็บห้องแชท
จำนวน : 1 รูป	จำนวน : 24 รูป	จำนวน : 1 รูป
ฟอร์แมต : .APNG	ฟอร์แมต : .APNG	ฟอร์แมต : .PNG
ขนาด : W 240 x H 240 pixel	ขนาด : W 370 x H 320 pixel	ขนาด : W 96 x H 74 pixel

5.3.3 ตีราฟเส้นแยกออกเป็นส่วนๆ ไม่ควรตีราฟทั้งรูปให้เป็นรูปเดียวกัน เช่น ส่วนหัว ส่วนลำตัว ส่วนแขน แล้วนำมารวมกันภายหลังจะทำให้เกิดความสะดุดมากยิ่งขึ้นในการลงสีให้กับทุกส่วนของภาพ

5.3.4 การใส่ข้อความให้กับสติ๊กเกอร์ที่มีลักษณะหรือท่าทางที่ไม่ชัดเจน เพื่อให้สติ๊กเกอร์นั้นสามารถแสดงอารมณ์ออกมาได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

5.3.5 บันทึกไฟล์ ทำการบันทึกไฟล์ 2 แบบ ดังนี้

5.3.5.1 ไฟล์นามสกุล .PNG เพื่อใช้สำหรับการอัปโหลดสติ๊กเกอร์เพื่อจำหน่าย

5.3.5.2 ไฟล์นามสกุล .AI เพื่อใช้สำหรับการแก้ไข

5.3.6 เปิดโปรแกรม APNG Anime Maker เอาจริงที่ต้องการทำให้เคลื่อนไหว ตั้งค่า Delay กับ Loop แล้วทำการบันทึกไฟล์เป็นนามสกุล .PNG

### 5.4 การนำไปใช้ (Implementation)

ลงทะเบียน LINE STORE เพื่อนำสติ๊กเกอร์ไลน์สำหรับธุรกิจไอทีเข้าระบบเพื่อจัดจำหน่าย และสามารถใช้งานบนแอปพลิเคชันไลน์ (LINE)

### 5.5 การบำรุงรักษา (Maintenance)

ตรวจสอบการปรับปรุงเวอร์ชันของบัญชีไลน์ครีเอเตอร์อยู่เสมอเพื่อทำการปรับปรุงข้อมูลสติ๊กเกอร์ให้เป็นปัจจุบันและถูกต้องตามข้อกำหนดของบริษัทไลน์ ปรับปรุงข้อมูลสติ๊กเกอร์เพิ่มเติมเป็นระยะ เพื่อให้ทำให้ง่ายต่อการค้นหาและทำการประชาสัมพันธ์เพื่อให้สติ๊กเกอร์เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้นและนำมาซึ่งยอดขายที่เพิ่มขึ้นในอนาคต

## 6. ผลการวิจัย

### 6.1 ผลการพัฒนาสติ๊กเกอร์ไลน์แอนิเมชัน

ผลการดำเนินการพัฒนาสติ๊กเกอร์ไลน์แอนิเมชัน ที่ผ่านการพิจารณาและได้รับการวางจำหน่ายจำนวน 1 ชุด จำนวน 24 ตัว (ดาวน์โหลดได้ที่ : <https://store.line.me/stickershop/product/6920268>)

1) สติกเกอร์ที่เป็นหมวดคำทักทายทั่วไป



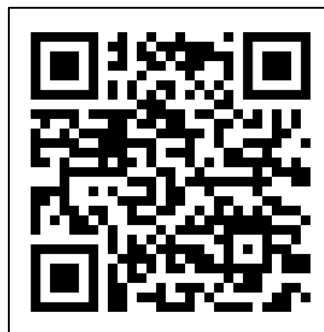
รูปที่ 2 สติกเกอร์ชุด : หนุ่มเนิร์ดสไตล์ไอที (หมวดคำทักทายทั่วไป)

2) สติกเกอร์ที่เป็นหมวดคำด้านธุรกิจไอที



รูปที่ 3 สติกเกอร์ชุด : หนุ่มเนิร์ดสไตล์ไอที (หมวดคำด้านธุรกิจไอที)

3) ภาพ QR Code สำหรับเข้าไปดาวน์โหลดสติกเกอร์ไลน์แอนิเมชั่น “หนุ่มเนิร์ดสไตล์ไอที”



รูปที่ 4 QR Code (หนุ่มเนิร์ดสไตล์ไอที)

## 6.2 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อสติ๊กเกอร์ไลน์แอนิเมชัน

จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 400 คน พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 286 คน คิดเป็นร้อยละ 71.5 มีอายุ 21 – 30 ปี จำนวน 250 คน คิดเป็นร้อยละ 62.5 ระดับการศึกษาปริญญาตรี จำนวน 300 คน คิดเป็นร้อยละ 75 และประกอบอาชีพนักเรียน/นักศึกษา จำนวน 289 คน คิดเป็นร้อยละ 72.3 โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างในตารางสำเร็จรูปของ ทาโร ยามาเน่ (Yamane, 1967) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95%

### ตารางที่ 2 สรุปผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจที่ส่งผลต่อสติ๊กเกอร์ไลน์แอนิเมชัน

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	S.D	ความหมาย
ด้านรูปภาพแอนิเมชันและการนำเสนอ	4.72	0.267	ดีมาก
ด้านข้อความและการใช้ภาษา	4.74	0.314	ดีมาก
ด้านรูปแบบสติ๊กเกอร์ไลน์แอนิเมชันสำหรับธุรกิจด้านไอที	4.75	0.349	ดีมาก
ด้านการตอบสนองของผู้บริโภค	4.76	0.244	ดีมาก
รวม	4.74	0.293	ดีมาก

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่า ความพึงพอใจที่ส่งผลต่อสติ๊กเกอร์ไลน์แอนิเมชันในภาพรวมผู้ใช้มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ 4.74 และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านการตอบสนองของผู้บริโภค คิดเป็นร้อยละ 4.76 รองลงมา คือ ด้านรูปแบบสติ๊กเกอร์ไลน์แอนิเมชันสำหรับธุรกิจด้านไอที คิดเป็นร้อยละ 4.75 ด้านข้อความและการใช้ภาษา คิดเป็นร้อยละ 4.74 และด้านรูปภาพแอนิเมชันและการนำเสนอ คิดเป็นร้อยละ 4.72 เป็นลำดับสุดท้าย

### ตารางที่ 3 แสดงผลความสัมพันธ์ของตัวแปรที่ส่งผลต่อสติ๊กเกอร์ไลน์แอนิเมชัน

ตัวแปร	การออกแบบ	การใช้ภาษา	รูปแบบสติ๊กเกอร์	การตอบสนอง
การออกแบบ	1			
การใช้ภาษา	0.360**	1		
รูปแบบสติ๊กเกอร์	0.348**	0.417**	1	
การตอบสนอง	0.403**	0.402**	0.439**	1
ค่าเฉลี่ย	4.42	4.74	4.75	4.76
S.D	0.269	0.314	0.348	0.344

หมายเหตุ \*\* หมายถึง ตัวแปรมีความสำคัญที่ต่ำกว่า 0.01 ซึ่งแสดงว่า ตัวแปรมีความสัมพันธ์กันในเชิงบวก ถ้ามี \* หมายถึง ตัวแปรมีความสำคัญที่ต่ำกว่า 0.05 ซึ่งแสดงว่า ตัวแปรมีความสัมพันธ์กันในเชิงบวก และถ้าไม่มี \* แสดงว่า ตัวแปรไม่มีความสัมพันธ์กันในเชิงบวก

จากตารางที่ 3 พบว่าด้านการใช้ภาษากับด้านการออกแบบมีค่าสหสัมพันธ์อยู่ที่ 0.360 ด้านรูปแบบสติ๊กเกอร์กับการออกแบบมีค่าสหสัมพันธ์อยู่ที่ 0.348 ด้านรูปแบบสติ๊กเกอร์กับการใช้ภาษามีค่าสหสัมพันธ์อยู่ที่ 0.417 ด้านการตอบสนองกับการออกแบบมีค่าสหสัมพันธ์อยู่ที่ 0.403 ด้านการตอบสนองกับการใช้ภาษามีค่าสหสัมพันธ์อยู่ที่ 0.402 ด้านการตอบสนองกับการรูปแบบสติ๊กเกอร์มีค่าสหสัมพันธ์อยู่ที่ 0.439



## 7. สรุปผล

จากการพัฒนาสติ๊กเกอร์ไลน์แอนิเมชันสำหรับธุรกิจด้านไอที พบว่า 1) สติ๊กเกอร์ไลน์แอนิเมชันที่พัฒนาสำหรับธุรกิจด้านไอที ประกอบไปด้วย ข้อมูลที่เป็นรูปภาพแอนิเมชัน จำนวน 24 ตัว เป็นไฟล์ PNG ทั้งหมด มีความละเอียด 72dpi และเป็นโหมดสี RGB สติ๊กเกอร์ชุด “หนุ่มเนิร์ดสไตล์ไอที” วางจำหน่ายใน Line Store ในราคา 60 บาท สามารถใช้ได้ใแอปพลิเคชันLINE 2) ผลความพึงพอใจจากกลุ่มผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต ที่ได้จากการทำแบบสอบถามออนไลน์ทั้งหมด 400 ตัวอย่าง แสดงให้เห็นว่า กลุ่มผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตมีความพึงพอใจต่อสติ๊กเกอร์ไลน์แอนิเมชันสำหรับธุรกิจด้านไอทีด้านการตอบสนองของผู้บริโภค อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 4.76 รองลงมาคือ ด้านรูปแบบสติ๊กเกอร์ไลน์แอนิเมชันสำหรับธุรกิจด้านไอที คิดเป็นร้อยละ 4.75 ด้านข้อความและการใช้ภาษา คิดเป็นร้อยละ 4.74 และด้านรูปภาพแอนิเมชันและการนำเสนอ คิดเป็นร้อยละ 4.72 เป็นลำดับสุดท้าย 3) ค่าสหสัมพันธ์ของตัวแปร ด้านการใช้ภาษากับด้านการออกแบบมีค่าสหสัมพันธ์อยู่ที่ 0.360 ด้านรูปแบบสติ๊กเกอร์กับด้านการออกแบบมีค่าสหสัมพันธ์อยู่ที่ 0.348 ด้านรูปแบบสติ๊กเกอร์กับการใช้ภาษามีค่าสหสัมพันธ์อยู่ที่ 0.417 ด้านการตอบสนองกับด้านการออกแบบมีค่าสหสัมพันธ์อยู่ที่ 0.403 ด้านการตอบสนองกับการใช้ภาษามีค่าสหสัมพันธ์อยู่ที่ 0.402 ด้านการตอบสนองกับด้านรูปแบบสติ๊กเกอร์มีค่าสหสัมพันธ์อยู่ที่ 0.439 ดังนั้นผลค่าสหสัมพันธ์ที่ได้คือ ตัวแปรทั้งหมดมีความสัมพันธ์กันในเชิงบวก

## 8. อภิปรายผล

จากการพัฒนาสติ๊กเกอร์ไลน์แอนิเมชันสำหรับธุรกิจด้านไอที และได้ความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อสติ๊กเกอร์ไลน์แอนิเมชันสำหรับธุรกิจด้านไอที พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อสติ๊กเกอร์ไลน์แอนิเมชันสำหรับธุรกิจด้านไอที มีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก ซึ่งประกอบไปด้วย

ด้านรูปภาพแอนิเมชันและการนำเสนอ ซึ่งมีการใช้รูปภาพที่น่าสนใจและสื่อความหมาย และมีการจัดองค์ประกอบภาพและข้อความที่เหมาะสม มีผลต่อการยอมรับของผู้ใช้ ที่มีต่อสติ๊กเกอร์ไลน์สำหรับธุรกิจด้านไอที มีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ระพีพัฒน์ (2557) เรื่องกลยุทธ์โฆษณาแฝงเพื่อสร้าง ความภักดีในแบรนด์ธุรกิจ: กรณีศึกษาการออกแบบสติ๊กเกอร์ไลน์แอปพลิเคชัน

ด้านข้อความและการใช้ภาษา ซึ่งข้อความที่ใช้มีความน่าสนใจ สื่อความหมาย และความทันสมัยซึ่งผลการยอมรับของผู้ใช้ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของนิตินัย (2557) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “การใช้งานโปรแกรมไลน์และสติ๊กเกอร์ เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้แบบร่วมมือ”

ด้านรูปแบบสติ๊กเกอร์ไลน์แอนิเมชันสำหรับธุรกิจด้านไอที ซึ่งสติ๊กเกอร์มีความเหมาะสมที่จะใช้ในการประชาสัมพันธ์ธุรกิจด้านไอที และสติ๊กเกอร์มีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้ในการสื่อสารธุรกิจด้านไอที โดยผู้ใช้มีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของนายมนัส (2559) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาสติ๊กเกอร์ไลน์เพื่อโปรโมทสินค้า ไอทีอปจังหวัดประจวบคีรีขันธ์ พบว่า การพัฒนาสติ๊กเกอร์ไลน์ให้ประสบความสำเร็จและมียอด จำหน่ายอย่างต่อเนื่องต้องมีการสื่อสารได้อย่างชัดเจน รวมถึงสีหน้าของตัวสติ๊กเกอร์ที่สื่ออารมณ์ได้อย่างชัดเจน

ด้านการตอบสนองของผู้บริโภค ซึ่งปริมาณของสติ๊กเกอร์เหมาะสมกับราคาที่จัดจำหน่าย และสติ๊กเกอร์มีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้ในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ผู้ใช้มีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของพรพิมล (2559) กล่าวถึงพฤติกรรมและความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อผลิตภัณฑ์

## 9. เอกสารอ้างอิง

- กิตติศักดิ์ ตู้ทอง. 2561. การสร้างสรรค์สติกเกอร์ไลน์สำหรับนักศึกษาหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต. กรุงเทพมหานคร  
ชลจิตต์ ดุลคนิต. 2556. การพัฒนารูปแบบการสั่งซื้อสินค้าออนไลน์ของธุรกิจค้าปลีกประเภทซูเปอร์มาร์เก็ตสำหรับผู้  
ผู้สูงอายุ. วิทยาลัยการจัดการ มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ชุลพล ศรีเวียง และสุคนธ์ทิพย์ รัตนภูพันธ์. 2558. พฤติกรรมการซื้อผ่านทาง ออนไลน์และปัจจัยด้านการออกแบบ  
ผลิตภัณฑ์ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกซื้อสติกเกอร์จาก Line แอปพลิเคชันของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร.  
กรุงเทพมหานคร.
- ณัฐภรณ์ มหาวิวัฒน์. 2558. ลักษณะสติกเกอร์ไลน์ การบอกต่อแบบปากต่อปากผ่านระบบ อินเทอร์เน็ตและความตั้งใจ  
ซื้อของผู้บริโภค. กรุงเทพมหานคร.
- ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล. 2555. จุดกำเนิดและประเภทของแอนิเมชัน. [https://gobgabkub.wordpress.com/2012/02/16/  
จุดกำเนิดและประเภทของแอนิเมชัน](https://gobgabkub.wordpress.com/2012/02/16/จุดกำเนิดและประเภทของแอนิเมชัน/) (24 มีนาคม 2562)
- พงศ์สิทธิ์ รักสนิท. 2559. กะเหรี่ยงน้อยจอมแก่นสติกเกอร์รูปแบบอัตลักษณ์ชุมชนที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการดาวน์โหลด  
สติกเกอร์ไลน์. จังหวัดประจวบคีรีขันธ์.
- ภาวีน ผ่าจินดา. 2560. การสื่อสารความหมายของสติกเกอร์ไลน์บนไลน์แอปพลิเคชันและมุมมองของผู้ใช้บริการเพื่อ  
นำไปสู่การจัดตั้งธุรกิจสติกเกอร์ไลน์. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- เสนห์ ธนารัตน์สฤชดี. 2541. ทฤษฎีสี่เบื้องต้น. กรุงเทพมหานคร : รวมสาส์น.
- อุไรวรรณ โสภา. 2562. โปรแกรม Illustrator. [https://hooml30.wordpress.com/เนื้อหา/หน่วยที่1](https://hooml30.wordpress.com/เนื้อหา/หน่วยที่1/) (24 มีนาคม 2562)
- โอภาส เขียมสิริวงศ์. 2551. การวิเคราะห์และออกแบบระบบ. กรุงเทพมหานคร : ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- LINE Plus Corporation Thailand. 2562. คู่มือแนะนำในการพัฒนาสติกเกอร์ไลน์.  
<https://creator.line.me/th/guideline> (25 มีนาคม 2562)
- LINE Corporation. 2562. LINE. <http://line.me/th/> (25 มีนาคม 2562)