

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาโครงการออกแบบปรับปรุง ชุดเฟอร์นิเจอร์ สำหรับนั่งรับประทานอาหาร ในร้านรถเข็น แผงลอย ย่านตลาดอาหารกลางคืนในเขตคูเมืองเก่าจังหวัดเชียงใหม่ ผลการวิเคราะห์ ข้อมูลในการศึกษาผู้วิจัยได้แบ่งข้อของ การวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

4.1 ศึกษาชุดเฟอร์นิเจอร์ สำหรับนั่งรับประทานอาหารในร้านรถเข็น แผงลอย

4.2 การออกแบบปรับปรุง ชุดเฟอร์นิเจอร์ สำหรับนั่งรับประทานอาหารในร้านรถเข็น แผงลอย ย่านตลาดอาหารกลางคืนในเขตคูเมืองเก่าจังหวัดเชียงใหม่

4.3 ศึกษาความพึงพอใจใน ชุดเฟอร์นิเจอร์ สำหรับนั่งรับประทานอาหารในร้านรถเข็น แผงลอย ย่านตลาดอาหารกลางคืนในเขตคูเมืองเก่าจังหวัดเชียงใหม่ที่ออกแบบใหม่

ศึกษาชุดเฟอร์นิเจอร์ สำหรับนั่งรับประทานอาหารในร้านรถเข็น แผงลอย

จากการศึกษาภาคข้อมูลเอกสารผู้วิจัยได้วิเคราะห์และสรุปข้อมูลชุดเฟอร์นิเจอร์ สำหรับนั่งรับประทานอาหารในร้านรถเข็น แผงลอย ได้ใช้วิธีการลงพื้นที่วิจัยจำนวน 4 ครั้ง โดยสอบถามและ สัมภาษณ์แบบปากเปล่าและใช้การจดจากสมุดบันทึกและใช้เครื่องมือในการอัดเสียง เมื่อสัมภาษณ์ พบว่า ส่วนใหญ่ร้านค้ามีการใช้เฟอร์นิเจอร์ประเภทโต๊ะเก้าอี้ที่สามารถหาซื้อง่ายตามตลาด มักใช้วัสดุ ที่มาจากเหล็ก สังกะสี และพลาสติกตามสภาพของร้านค้านั้นๆ เช่นร้านก๋วยเตี๋ยวมีการใช้เก้าอี้ ที่ทำมาจากไม้ บางร้านใช้เก้าอี้ที่ทำมาจากเหล็กและสังกะสีที่หาซื้อได้ง่ายเนื่องจากมีน้ำหนักเบา เวลาเก็บง่ายต่อการเก็บ สภาพการใช้งานส่วนใหญ่มีความพึงพอใจตามการใช้งานและการเก็บ จากแบบสอบถามผู้บริโภคร้อยละส่วนใหญ่มีความต้องการที่ให้เฟอร์นิเจอร์มีความแข็งแรงมากกว่านี้ เนื่องจากเวลาไปรับประทานอาหารบางร้านมีสนิม บางร้านมีโต๊ะที่เอียง เก้าอี้แตกเกิดอันตรายต่อ ผู้บริโภค ตะปูหลุดออกมาทำอันตรายและเสียหายต่อเสื้อผ้าได้ รูปแบบส่วนใหญ่เป็นสี่เหลี่ยม มีโต๊ะ 1 ตัวและเก้าอี้ 4 ตัว ส่วนด้านวัสดุที่ควรนำมาสร้างเป็นต้นแบบควรเป็นวัสดุที่มีความทนทาน คือ สแตนเลสและเหล็กที่มีความแข็งแรง



ภาพที่ 4.1 รูปแบบโต๊ะเก้าอี้ตามร้านอาหารทั่วไปแบบไม้
ที่มา :



ภาพที่ 4.2 รูปแบบโต๊ะเก้าอี้ตามร้านอาหารทั่วไปแบบเหล็กบางและพลาสติก
ที่มา : ไชยเชิด ไชยพันธ์

การออกแบบปรับปรุง ชุดเฟอร์นิเจอร์ สำหรับนั่งรับประทานอาหารในร้านรถเข็น แผงลอย ย่านตลาดอาหารกลางคืนในเขตคูเมืองเก่าจังหวัดเชียงใหม่

โดยมีกรอบแนวคิดที่ใช้ในการออกแบบ ดังนี้

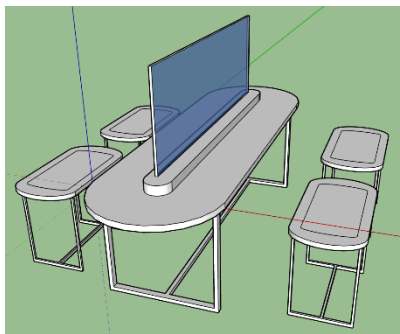
1. ด้านประโยชน์ใช้สอย ใช้แนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์ของ (สาคร คันธโชติ, 2528:34)
 - 1.1 หน้าที่ใช้สอย
 - 1.2 ใช้งานได้ดี
 - 1.3 ใช้ง่าย
 - 1.4 สะดวกสบายในการใช้งาน

2. ด้านการใช้งานใช้แนวคิดคุณสมบัติผลิตภัณฑ์ที่ดีใช้แนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์ของ (สาคร คันธโชติ, 2528:36)

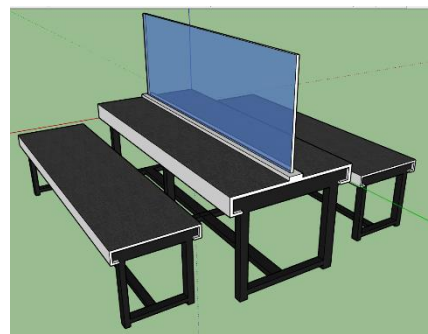
- 2.1 ใช้งานได้ดี
- 2.2 ใช้ง่าย
- 2.3 สะดวกสบายในการใช้งาน
- 2.4 ปลอดภัยในการใช้
- 2.5 มีความแข็งแรง

3. ด้านความงามใช้แนวคิดการออกแบบที่มีคุณค่าทางความงาม (นิรัช สุดสังข์, 2548:12) เพื่อให้ออกแบบตระหนักถึงความงามที่เด่นชัดร่วมสมัย และมีแนวความคิดสร้างสรรค์แฝงอยู่ในการออกแบบแต่ละชิ้น และความประณีตบรรจงในการออกแบบหรือในผลิตภัณฑ์ยังเป็นคุณค่าส่วนหนึ่งของความงาม

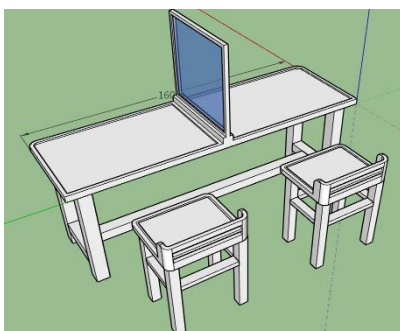
เมื่อได้แนวทางในการออกแบบทางนักวิจัยได้ออกแบบภาพร่างจำนวน 12 แบบและคัดเลือกจากแบบที่คาดว่าจะสามารถสร้างเป็นต้นแบบได้จริง ดังนี้



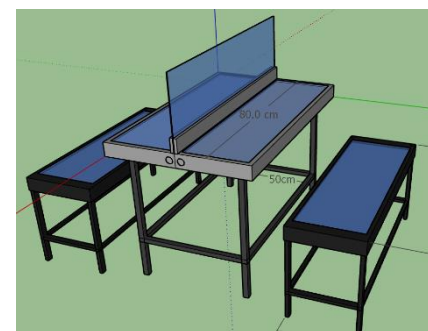
แบบที่ 1



แบบที่ 2

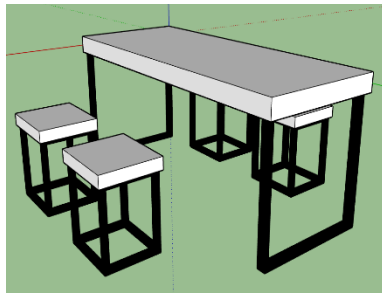


แบบที่ 3

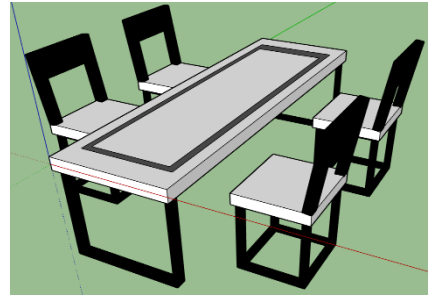


แบบที่ 4

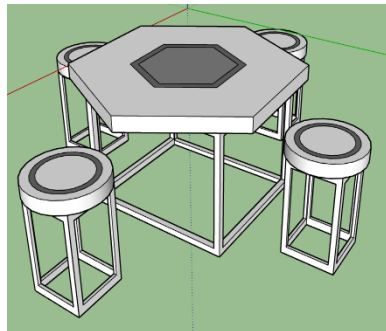
ภาพที่ 4.3 แบบร่างภาพการออกแบบปรับปรุง ชุดเฟอร์นิเจอร์ สำหรับนั่งรับประทานอาหารในร้านรถเข็น แผงลอย ย่านตลาดอาหารกลางคืนในเขตคูเมืองเก่าจังหวัดเชียงใหม่
ที่มา : ไชยเชิด ไชยนันท์



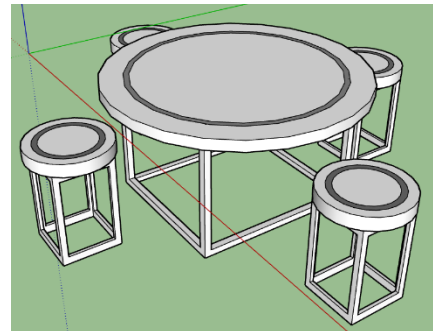
แบบที่ 5



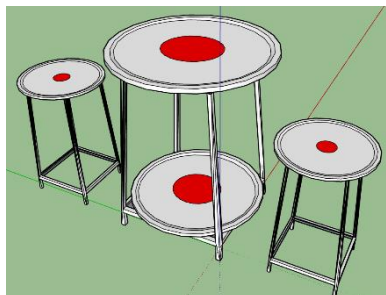
แบบที่ 6



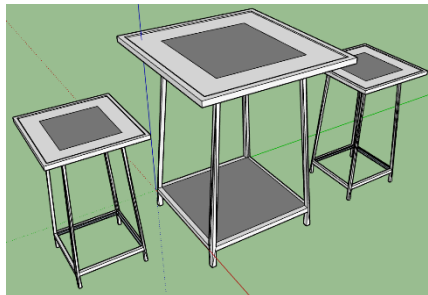
แบบที่ 7



แบบที่ 8

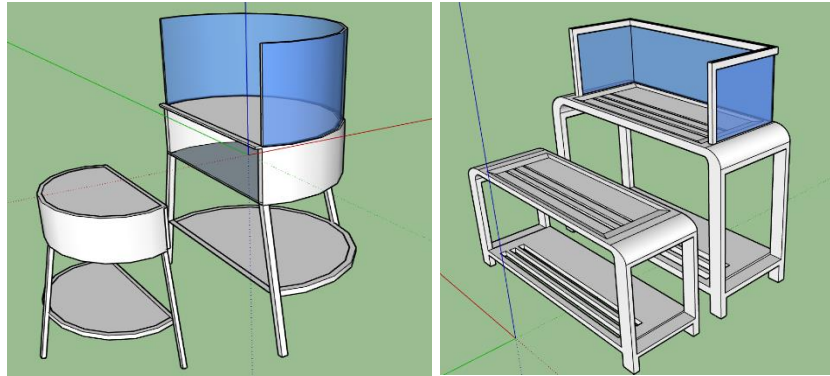


แบบที่ 9



แบบที่ 10

ภาพที่ 4.3 แบบร่างภาพการออกแบบปรับปรุง ชุดเฟอร์นิเจอร์ สำหรับนั่งรับประทานอาหารในร้าน
รถเข็น แผงลอย ย่านตลาดอาหารกลางคืนในเขตคูเมืองเก่าจังหวัดเชียงใหม่ (ต่อ)
ที่มา : ไชยเชิด ไชยนันท์



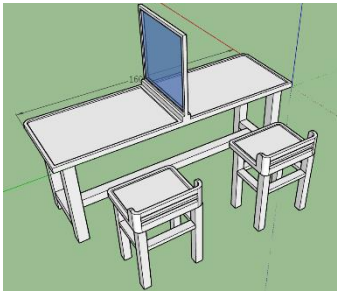
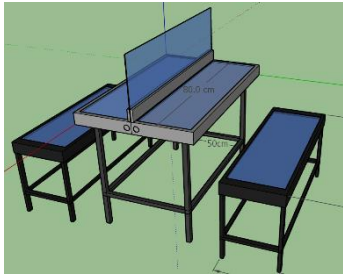
แบบที่ 11

แบบที่ 12

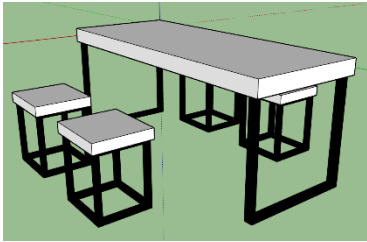
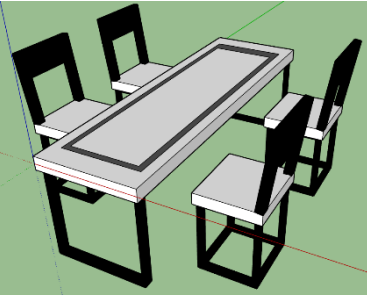
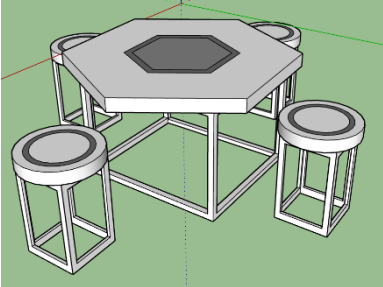
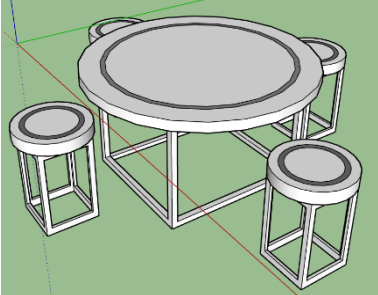
ภาพที่ 4.4 แบบร่างภาพการออกแบบปรับปรุง ชุดเฟอร์นิเจอร์ สำหรับนั่งรับประทานอาหารในร้าน
รถเข็น แผงลอย ย่านตลาดอาหารกลางคืนในเขตคูเมืองเก่าจังหวัดเชียงใหม่
ที่มา : ไชยเชิด ไชยนันท์

นักวิจัยได้ทำการออกแบบจากคอมพิวเตอร์เพื่อให้สะดวกในการพัฒนารูปแบบและสะดวก
ในการตอบแบบสอบถามของผู้ชายและผู้บริโภค แบบสอบถามและสัมภาษณ์ จำนวน 100 คน

ตารางที่ 4.1 รูปแบบร่างของชุดเฟอร์นิเจอร์ IDEA SKETCH จำนวน 100 คนจำนวน 10 แบบ

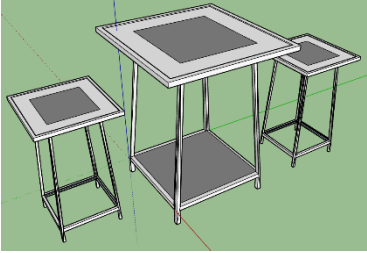
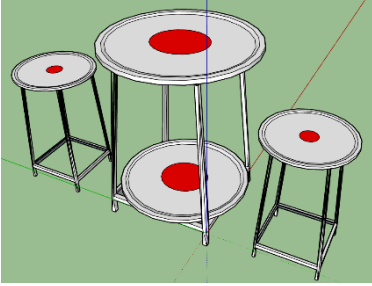
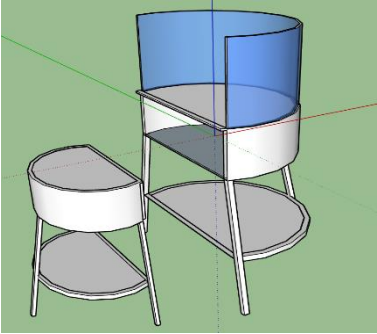
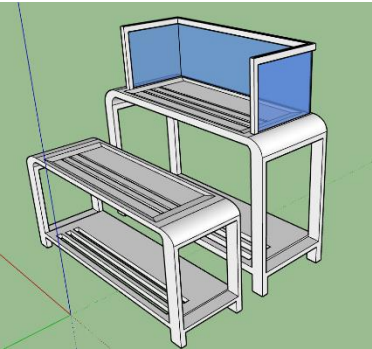
| รูปแบบที่ | การออกแบบพัฒนาชุดเฟอร์นิเจอร์ | ความถี่ | ร้อยละ |
|-------------|---|---------|--------|
| รูปแบบที่ 1 |  | 5 | 5.00 |
| รูปแบบที่ 2 |  | 5 | 5.00 |

ตารางที่ 4.1 รูปแบบร่างของชุดเฟอร์นิเจอร์ IDEA SKETCH จำนวน 100 คนจำนวน 10 แบบ
(ต่อ)

| | | | |
|-------------|---|---------|--------|
| รูปแบบที่ 3 |  | 15 | 15.00 |
| รูปแบบที่ 4 |  | 12 | 12.00 |
| รูปแบบที่ | การออกแบบพัฒนาชุดเฟอร์นิเจอร์ | ความถี่ | ร้อยละ |
| รูปแบบที่ 5 |  | 18 | 18.00 |
| รูปแบบที่ 6 |  | 17 | 17.00 |

ตารางที่ 4.1 รูปแบบร่างของชุดเฟอร์นิเจอร์ IDEA SKETCH จำนวน 100 คนจำนวน 10 แบบ

(ต่อ)

| | | | |
|------------------|---|----------------|---------------|
| รูปแบบที่ 7 |  | 11 | 11.00 |
| รูปแบบที่ 8 |  | 9 | 9.00 |
| รูปแบบที่ | การออกแบบพัฒนาชุดเฟอร์นิเจอร์ | ความถี่ | ร้อยละ |
| รูปแบบที่ 9 |  | 3 | 3.00 |
| รูปแบบที่ 10 |  | 5 | 5.00 |
| | รวม | 100 | 100.00 |

ที่มา : ไชยเชิด ไชยนันท์

จากตารางที่ 4.1 แบบสอบถามและสัมภาษณ์ จำนวน 100 คน ด้านรูปแบบร่างของชุดเฟอร์นิเจอร์ พบว่า รูปแบบที่ 5 มีความถี่มากที่สุด คือ 18 คน รองลงมาคือ รูปแบบที่ 6 มีความถี่มากที่สุด คือ 17 คน อันดับที่สาม คือ รูปแบบที่ 3 6 มีความถี่มากที่สุด คือ 15 คน ตามลำดับ

เมื่อได้รูปแบบจากการสัมภาษณ์และสอบถามความต้องการของผู้บริโภคและผู้ประกอบการ แล้วนั้นทางผู้วิจัยจึงได้นำรูปแบบพัฒนา(DEVELOPMENT) จำนวน 6 รูปแบบ แล้วนำไปสร้างขึ้นรูปชุดเฟอร์นิเจอร์ สำหรับนั่งรับประทานอาหารในร้านรถเข็น แผงลอย ย่านตลาดอาหารกลางคืนในเขตคูเมืองเก่าจังหวัดเชียงใหม่จำนวน 6 ชิ้น งานต่อไปตั้งรูปที่ 4.1



ภาพที่ 4.5 แบบที่ 1,2 ที่พัฒนาแล้ว

ที่มา : ไชยเชิด ไชยนันท์



ภาพที่ 4.6 แบบที่ 3,4 ที่พัฒนาแล้ว

ที่มา : ไชยเชิด ไชยนันท์

ด้านกราฟิกที่นำมาปรากฏบนชุดเฟอร์นิเจอร์จากแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้บริโภคในจังหวัดเชียงใหม่จำนวน 100 คนเพื่อให้สร้างอัตลักษณ์ของเชียงใหม่และความเป็นเอกลักษณ์ของล้านนา

ตารางที่ 4.2 สอบถามถึงรูปแบบกราฟิกที่จะนำมาปรากฏบนชุดเฟอร์นิเจอร์จำนวน 100คน

| รูปแบบกราฟิก | ความถี่ | ร้อยละ |
|---------------------|---------|--------|
| ลวดลายสัตว์ต่างๆ | 25 | 25.00 |
| ลวดลายไทย | 58 | 58.00 |
| ลวดลายดอกไม้ | 12 | 12.00 |
| ลวดลายกราฟิกทันสมัย | 4 | 4.00 |
| ลวดลายเรขาคณิต | 1 | 1.00 |
| รวม | 100 | 100.00 |

ที่มา : ไชยเชิด ไชยนันท์

จากตารางที่ 4.2 สอบถามถึงรูปแบบกราฟิกที่จะนำมาปรากฏบนชุดเฟอร์นิเจอร์จำนวน 100 คน พบว่า ลวดลายไทย มีค่าความถี่ จำนวน 58 คน อันดับที่ 2 ลวดลายสัตว์ต่าง ๆ มีค่าความถี่ จำนวน 25 คน อันดับที่ 3 ลวดลายดอกไม้ มีค่าความถี่ จำนวน 12 คน

ศึกษาความพึงพอใจใน ชุดเฟอร์นิเจอร์ สำหรับนั่งรับประทานอาหารในร้านรถเข็น
แผงลอย ย่านตลาดอาหารกลางคืนในเขตคูเมืองเก่าจังหวัดเชียงใหม่ที่ออกแบบใหม่
ดังนี้

- 3.1 ด้านความงามทางศิลปะ
- 3.2 ด้านขนาดส่วน
- 3.3 ด้านประโยชน์ใช้สอย

ตารางที่ 4.3 ศึกษาความพึงพอใจใน ชุดเฟอร์นิเจอร์ สำหรับนั่งรับประทานอาหารในร้านรถเข็น
แผงลอย ย่านตลาดอาหารกลางคืนในเขตคูเมืองเก่าจังหวัดเชียงใหม่ที่ออกแบบใหม่

| รายการ | X | SD | แปลผล |
|---|------|------|----------------|
| 3.1 ด้านความงามทางศิลปะ | | | |
| 1.ผลิตภัณฑ์มีรูปลักษณ์สวยงาม สร้างคุณค่า ในจิตใจ | 4.87 | 0.34 | ระดับมากที่สุด |
| 2.ผลิตภัณฑ์มีความแตกต่างจากผลิตภัณฑ์ เดิม | 4.57 | 0.54 | ระดับมากที่สุด |
| 3.ความประณีตของชิ้นงาน | 4.53 | 0.54 | ระดับมากที่สุด |
| 4.ลวดลายที่ใช้เหมาะสมสวยงาม | 4.42 | 0.50 | ระดับมาก |
| 5.ผลิตภัณฑ์สามารถเข้าสู่ระบบการผลิตใน อุตสาหกรรมได้ | 4.71 | 0.46 | ระดับมากที่สุด |
| 3.2 ด้านขนาดส่วน | | | |
| 1. ขนาดของเฟอร์นิเจอร์ | 4.62 | 0.51 | ระดับมากที่สุด |
| 2. น้ำหนักของเฟอร์นิเจอร์ | 4.26 | 0.54 | ระดับมาก |
| 3. ความสัมพันธ์กับขนาดสัดส่วนของผู้ใช้ | 4.70 | 0.46 | ระดับมากที่สุด |
| 4. การนั่งมีความสบาย | 4.62 | 0.51 | ระดับมากที่สุด |
| 5. มีความปลอดภัยขณะใช้งาน | 4.59 | 0.51 | ระดับมากที่สุด |
| 3.3 ด้านประโยชน์ใช้สอย | | | |
| 1. เฟอร์นิเจอร์มีหน้าที่ใช้สอยถูกต้องตามเป้าหมายตั้งไว้ | 4.86 | 0.38 | ระดับมากที่สุด |
| 2. มีความสะดวกสบายในการใช้งาน | 4.59 | 0.53 | ระดับมากที่สุด |
| 3. การทำความสะอาด | 4.38 | 0.72 | ระดับมาก |
| 4. การเก็บรักษา | 4.60 | 0.51 | ระดับมากที่สุด |
| 5. การถอดชิ้นส่วนอุปกรณ์เพื่อการบำรุงรักษา | 4.39 | 0.69 | ระดับมาก |
| รวม | 4.58 | 0.10 | ระดับมากที่สุด |

ที่มา : ไชยเชิด ไชยพันธ์

จากตารางที่ 4.3 ศึกษาความพึงพอใจใน ชุดเฟอร์นิเจอร์ สำหรับนั่งรับประทานอาหารในร้าน รถเข็น แผงลอย ย่านตลาดอาหารกลางคืนในเขตคูเมืองเก่าจังหวัดเชียงใหม่ที่ออกแบบใหม่ พบว่า โดยรวมมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจในการออกแบบในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.58 โดยแบ่งเป็น

ด้านความงามทางศิลปะ ดังนี้

ผลิตภัณฑ์มีรูปลักษณ์สวยงาม สร้างคุณค่า ในจิตใจ มีค่าระดับมากที่สุด เท่ากับ 4.87 รองลงมาคือ ผลิตภัณฑ์สามารถเข้าสู่ระบบการผลิตใน อุตสาหกรรมได้ มีค่าระดับมากที่สุด เท่ากับ 4.71 และ ผลิตภัณฑ์มีความแตกต่างจากผลิตภัณฑ์ เดิม มีค่าระดับมากที่สุด เท่ากับ 4.51

ด้านขนาดส่วน ดังนี้

ความสัมพันธ์กับขนาดสัดส่วนของผู้ใช้ มีค่าระดับมากที่สุด เท่ากับ 4.70 รองลงมา คือ ขนาดของเฟอร์นิเจอร์และการนั่งมีความสบาย มีค่าระดับมากที่สุด เท่ากับ 4.62 ลำดับต่อไป คือ มีความปลอดภัยขณะใช้งาน ผู้ใช้ มีค่าระดับมากที่สุด เท่ากับ 4.59

ด้านประโยชน์ใช้สอย ดังนี้

เฟอร์นิเจอร์มีหน้าที่ใช้สอยถูกต้องตามเป้าหมายตั้งไว้ มีค่าระดับมากที่สุด เท่ากับ 4.86 รองลงมาคือการเก็บรักษา มีค่าระดับมากที่สุด เท่ากับ 4.60 และ มีความสะดวกสบายในการใช้งาน มีค่าระดับมากที่สุด เท่ากับ 4.59 ตามลำดับ