

## บทที่ 5

### สรุปผล อภิปรายผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการศึกษาปัจจัยการยอมรับระบบอีเลิร์นนิ่งของนักศึกษาและอาจารย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้ระบบอีเลิร์นนิ่ง ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับระบบอีเลิร์นนิ่ง และวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของปัจจัยกับการยอมรับระบบอีเลิร์นนิ่งของนักศึกษาและอาจารย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ซึ่งได้ข้อสรุป ดังนี้

#### สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

##### 1. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับระบบอีเลิร์นนิ่งของนักศึกษาและอาจารย์

ผลการวิจัยกลุ่มตัวอย่างนักศึกษา พบว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับระบบอีเลิร์นนิ่งของนักศึกษา คือ ปัจจัยด้านการรับรู้ถึงประโยชน์ ปัจจัยด้านความบันเทิงในการใช้งาน ปัจจัยด้านการเอาใจใส่ ปัจจัยด้านการสนับสนุนทางเทคนิค และปัจจัยด้านความคาดหวังในความพยายาม สำหรับปัจจัยด้านแรงจูงใจไม่มีอิทธิพลต่อการยอมรับระบบอีเลิร์นนิ่งของนักศึกษา เนื่องจากอาจารย์เป็นผู้กำหนดให้นักศึกษาเข้าใช้งานระบบอีเลิร์นนิ่ง นอกจากนี้ยังพบว่าปัจจัยส่วนบุคคลที่มีผลต่อการยอมรับระบบอีเลิร์นนิ่งของนักศึกษาที่มีค่านัยสำคัญทางสถิติอยู่ที่ 0.01 คือ ชั้นปี

ผลการวิจัยกลุ่มตัวอย่างอาจารย์ พบว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับระบบอีเลิร์นนิ่งของอาจารย์ คือ ปัจจัยด้านความบันเทิงในการใช้งาน ปัจจัยด้านการสนับสนุนทางเทคนิค ปัจจัยด้านการเอาใจใส่ ปัจจัยด้านการประชาสัมพันธ์ ปัจจัยด้านการฝึกอบรม ปัจจัยด้านสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้งาน ปัจจัยด้านการรับรู้ถึงประโยชน์ และปัจจัยด้านแรงจูงใจ สำหรับปัจจัยด้านเทคโนโลยีไม่มีอิทธิพลต่อการยอมรับระบบอีเลิร์นนิ่งของอาจารย์ เนื่องจากอาจารย์มีความพร้อมของเครื่องมือการสื่อสารและมีเทคโนโลยีรองรับการใช้งานระบบอีเลิร์นนิ่ง นอกจากนี้ยังพบว่าปัจจัยส่วนบุคคลที่มีผลต่อการยอมรับระบบอีเลิร์นนิ่งของอาจารย์ที่มีค่านัยสำคัญทางสถิติอยู่ที่ 0.01 คือ ประสบการณ์ คณะ และ เพศ

## 2. ความสัมพันธ์ของปัจจัยกับการยอมรับระบบอีเลิร์นนิ่งของนักศึกษาและอาจารย์

### 2.1 ความสัมพันธ์ของปัจจัยกับการยอมรับระบบอีเลิร์นนิ่งของนักศึกษา

1. ปัจจัยด้านการรับรู้ถึงประโยชน์มีความสัมพันธ์กับการยอมรับระบบอีเลิร์นนิ่งของนักศึกษา ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญ อธิบายได้ว่าการใช้ระบบอีเลิร์นนิ่งช่วยให้นักศึกษาบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ได้เร็วขึ้น สร้างความพร้อมสำหรับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีการเรียนการสอน และเป็นประโยชน์ต่อการเรียนของนักศึกษา เป็นไปตามงานวิจัยของ (F. Davis, 1985 อ้างใน สิงหะ ฉวีสุข และ สุนันทา วงศ์จตุรภัทร, 2012)

2. ปัจจัยด้านความบันเทิงในการใช้งานมีความสัมพันธ์กับการยอมรับระบบอีเลิร์นนิ่งของนักศึกษา ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญ อธิบายได้ว่าระบบอีเลิร์นนิ่งสามารถสร้างความบันเทิงในการเรียนรู้ให้กับนักศึกษาได้ ซึ่งระบบอีเลิร์นนิ่งช่วยให้นักศึกษาเกิดความรู้สึกสนุกสนานในการเรียน รู้สึกผ่อนคลาย และลดความเครียดในการเรียนทำให้นักศึกษารู้สึกอยากเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ มากขึ้น เป็นไปตามงานวิจัยของ (V. Venkatesh, J. Y. L. Thong, and X. Xu ,2012 อ้างใน สิงหะ ฉวีสุข และ สุนันทา วงศ์จตุรภัทร, 2012)

3. ปัจจัยด้านการเอาใจใส่มีความสัมพันธ์กับการยอมรับระบบอีเลิร์นนิ่งของนักศึกษา ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญ อธิบายได้ว่าการที่นักศึกษาติดตามงานบนระบบอีเลิร์นนิ่งอยู่เสมอ จดจำวิธีการเข้าใช้งานระบบอีเลิร์นนิ่งได้เป็นอย่างดี จนสามารถให้คำแนะนำการใช้งานระบบอีเลิร์นนิ่งกับผู้อื่นได้ ส่งผลให้เกิดการยอมรับระบบอีเลิร์นนิ่งของนักศึกษา เป็นไปตามงานวิจัยของ (วรวิษ วาสนปรีชา, 2558)

4. ปัจจัยด้านการสนับสนุนทางเทคนิคมีความสัมพันธ์กับการยอมรับระบบอีเลิร์นนิ่งของนักศึกษา ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญ อธิบายได้ว่าคู่มือการใช้งานหรือข้อแนะนำจากระบบอีเลิร์นนิ่ง ตลอดจนการให้ความช่วยเหลือจากผู้ดูแลระบบช่วยให้นักศึกษาเกิดการยอมรับการใช้งานได้ง่ายขึ้น เป็นไปตามงานวิจัยของ (วรวิษ วาสนปรีชา, 2558)

5. ปัจจัยด้านความคาดหวังในความพยายามมีความสัมพันธ์กับการยอมรับระบบอีเลิร์นนิ่งของนักศึกษา ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญ อธิบายได้ว่าระบบอีเลิร์นนิ่งก่อให้เกิดการเรียนรู้เทคโนโลยีได้ง่าย นักศึกษาสามารถเรียนรู้วิธีการใช้งานระบบอีเลิร์นนิ่งได้ไม่ยาก และระบบอีเลิร์นนิ่งไม่ก่อให้เกิดความยุ่งยากในการเรียนของนักศึกษา เป็นไปตามงานวิจัยของ (V. Venkatesh, M. Morris, and G. B. Davis, 2003 อ้างใน สิงหะ ฉวีสุข และ สุนันทา วงศ์จตุรภัทร, 2012)

6. ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ ชั้นปี มีความสัมพันธ์กับการยอมรับระบบอีเลิร์นนิ่งของนักศึกษา ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญ อธิบายได้ว่า นักศึกษาชั้นปีที่ 4 อาจเคยผ่านการเรียนการสอนด้วยระบบอีเลิร์นนิ่งมาแล้ว จึงทำให้เกิดการยอมรับระบบอีเลิร์นนิ่งได้ง่ายขึ้น เป็นไปตามงานวิจัยของ (นภาพรณ ฉัตรณีนุจรเจริญ, 2554)

7. ปัจจัยด้านแรงจูงใจ ไม่มีความสัมพันธ์กับการยอมรับระบบอีเลิร์นนิ่งของนักศึกษา ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า ไม่มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญ อธิบายได้ว่า นักศึกษาไม่ได้คาดหวังผลการเรียนที่ดีขึ้น หรือคะแนน จากการใช้งานระบบอีเลิร์นนิ่ง เนื่องจากบริบทของการใช้ระบบอีเลิร์นนิ่งในการเรียนการสอนของมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ อาจารย์เป็นผู้กำหนดให้นักศึกษาเข้ามาเรียนในระบบอีเลิร์นนิ่ง

## 2.2 ความสัมพันธ์ของปัจจัยกับการยอมรับระบบอีเลิร์นนิ่งของอาจารย์

1. ปัจจัยด้านความบันเทิงในการใช้งานมีความสัมพันธ์กับการยอมรับระบบอีเลิร์นนิ่งของนักศึกษา ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญ อธิบายได้ว่า ระบบอีเลิร์นนิ่งช่วยให้อาจารย์เกิดความรู้สึกสนุกสนานในการสอน ทำให้ผ่อนคลาย และลดความตึงเครียดในการสอน เกิดความรู้สึกรักอยากเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ มากขึ้น เป็นไปตามงานวิจัยของ (กฤษตมา พรหมรักษา, วิชญ์วิชญ์ เขาวนิรนาท, และ สุภาพ ภัฏญาคำ, 2561)

2. ปัจจัยด้านการสนับสนุนทางเทคนิคมีความสัมพันธ์กับการยอมรับระบบอีเลิร์นนิ่งของนักศึกษา ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญ อธิบายได้ว่า การแสดงคำแนะนำต่างๆ อย่างเพียงพอและเป็นประโยชน์ต่อผู้ใช้ระบบ เช่น คู่มือการใช้งาน หรือ ข้อความแสดงเมื่อเกิดข้อผิดพลาด หรือ การให้ความช่วยเหลือจากผู้ดูแลระบบและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องอย่างถูกต้องและรวดเร็วเมื่อเกิดปัญหา ทำให้เกิดการยอมรับระบบอีเลิร์นนิ่ง เป็นไปตามงานวิจัยของ (วรวิษ วาสนปรีชา, 2558)

3. ปัจจัยด้านการเอาใจใส่มีความสัมพันธ์กับการยอมรับระบบอีเลิร์นนิ่งของนักศึกษา ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญ อธิบายได้ว่า การที่อาจารย์ติดตามงานบนระบบอีเลิร์นนิ่งอยู่เสมอ ตลอดจนจดจำวิธีการเข้าใช้งานระบบได้เป็นอย่างดี จนสามารถให้คำแนะนำการใช้งานกับผู้อื่นได้ ทำให้เกิดการยอมรับระบบอีเลิร์นนิ่ง เป็นไปตามงานวิจัยของ (วรวิษ วาสนปรีชา, 2558)

4. ปัจจัยด้านการประชาสัมพันธ์มีความสัมพันธ์กับการยอมรับระบบอีเลิร์นนิ่งของนักศึกษา ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญ อธิบายได้ว่าการที่มหาวิทยาลัยมีกิจกรรมแนะนำและส่งเสริมการใช้งานระบบอีเลิร์นนิ่งอย่างต่อเนื่อง เช่น มีคู่มือ แผ่นพับ หรือโปสเตอร์แนะนำระบบอีเลิร์นนิ่งทำให้เกิดการยอมรับระบบอีเลิร์นนิ่ง เป็นไปตามงานวิจัยของ (วรวิช วาสนปรีชา, 2558)

5. ปัจจัยด้านการฝึกอบรมมีความสัมพันธ์กับการยอมรับระบบอีเลิร์นนิ่งของนักศึกษา ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญ อธิบายได้ว่าในบางครั้งอาจารย์ต้องเปิดคู่มือ หรือ สอบถามผู้อื่น ควบคู่ไปกับการใช้งานระบบ ซึ่งอาจารย์เห็นว่าการฝึกอบรมการใช้งานระบบอีเลิร์นนิ่งเป็นสิ่งสำคัญ และต้องการเข้ารับการฝึกอบรม เป็นไปตามงานวิจัยของ (วรวิช วาสนปรีชา, 2558)

6. ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมความสะดวกในการใช้งานมีความสัมพันธ์กับการยอมรับระบบอีเลิร์นนิ่งของนักศึกษา ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญ อธิบายได้ว่าการตอบสนองของเมนูต่างๆ ในระบบอีเลิร์นนิ่ง การได้รับความสะดวกสบายในการตรวจงานของผู้เรียนผ่านระบบ และการเผยแพร่สื่อการเรียนการสอน เช่น เอกสารประกอบการสอน VDO และแหล่งค้นคว้าเพิ่มเติมได้อย่างสะดวกและต่อเนื่อง ระบบอีเลิร์นนิ่งที่สามารถสร้างกิจกรรมการเรียนการสอน เช่น แบบทดสอบ การส่งงาน ฯลฯ ได้ตรงกับความต้องการของอาจารย์ มีเครื่องมือบริหารจัดการคะแนนของผู้เรียนได้ สิ่งเหล่านี้ล้วนทำให้เกิดการยอมรับระบบอีเลิร์นนิ่งได้ง่ายขึ้น เป็นไปตามงานวิจัยของ (มะลิวรรณ จันแดง, 2554)

7. ปัจจัยด้านการรับรู้ถึงประโยชน์มีความสัมพันธ์กับการยอมรับระบบอีเลิร์นนิ่งของนักศึกษา ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญ อธิบายได้ว่าการที่อาจารย์รับรู้ว่ารระบบอีเลิร์นนิ่งช่วยให้อาจารย์บรรลุวัตถุประสงค์การสอนได้เร็วขึ้น ช่วยให้อาจารย์มีความพร้อมสำหรับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีการสอน ช่วยให้อาจารย์เกิดการยอมรับระบบอีเลิร์นนิ่งได้ง่ายขึ้น เป็นไปตามงานวิจัยของ (ธีระ กุลสวัสดิ์, 2557)

8. ปัจจัยด้านแรงจูงใจมีความสัมพันธ์กับการยอมรับระบบอีเลิร์นนิ่งของนักศึกษา ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญ อธิบายได้ว่าอาจารย์มีความภูมิใจและมีความสุขที่นำระบบอีเลิร์นนิ่งมาช่วยในการเรียนการสอนทำให้นักศึกษาของอาจารย์มีผลการเรียนดีขึ้น เป็นไปตามงานวิจัยของ (วรวิช วาสนปรีชา, 2558)

9. ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ ประสบการณ์การใช้ระบบอีเลิร์นนิ่ง คณะ และ เพศ มีความสัมพันธ์กับการยอมรับระบบอีเลิร์นนิ่งของนักศึกษา ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญ อธิบายได้ว่า อาจารย์เพศหญิง ที่มีประสบการณ์การใช้ระบบ

อีเลิร์นนิ่ง และอยู่ในหน่วยงานที่สนับสนุนการใช้ระบบอีเลิร์นนิ่ง ส่งผลให้อาจารย์ยอมรับระบบอีเลิร์นนิ่งได้ง่ายขึ้น เป็นไปตามงานวิจัยของ (นภาพรณ ฉัตรณิรุ่งเจริญ, 2554)

10. ปัจจัยด้านเทคโนโลยีไม่มีความสัมพันธ์กับการยอมรับระบบอีเลิร์นนิ่งของนักศึกษา ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า ไม่มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญ อธิบายได้ว่าอาจารย์มีความพร้อมของเครื่องมือการทำสื่อ และ มีเทคโนโลยีรองรับการใช้งานระบบอีเลิร์นนิ่งในระดับหนึ่ง ปัจจัยด้านเทคโนโลยีจึงไม่ส่งผลกระทบกับการยอมรับระบบอีเลิร์นนิ่งของอาจารย์

### 3. พฤติกรรมการใช้ระบบอีเลิร์นนิ่งของนักศึกษาและอาจารย์

ผลการวิจัยกลุ่มตัวอย่างนักศึกษา พบว่า มีประสบการณ์การใช้ระบบอีเลิร์นนิ่ง ร้อยละ 60.3 เข้าใช้งานระบบบางวัน ร้อยละ 42.2 แต่ละครึ่งใช้เวลา 1-2 ชั่วโมง ร้อยละ 53.3 ใช้นอกเวลาเรียนบ้อยที่สุด ร้อยละ 53.6 เรียนรู้การใช้งานระบบจากอาจารย์ เพื่อน และเจ้าหน้าที่ดูแลระบบ ร้อยละ 78.7 มีวัตถุประสงค์ในการใช้เพื่อส่งงานอาจารย์ ร้อยละ 54.0 ทำแบบทดสอบ ร้อยละ 45.5 และ ใช้ติดตามข่าวสารการเรียนในชั้นเรียน ร้อยละ 40.8

ผลการวิจัยกลุ่มตัวอย่างอาจารย์ พบว่า มีประสบการณ์การใช้ระบบอีเลิร์นนิ่ง ร้อยละ 68.0 เข้าใช้งานระบบบางวัน ร้อยละ 39.9 แต่ละครึ่งใช้เวลา 1-2 ชั่วโมง ร้อยละ 77.8 ใช้นอกเวลาสอน ร้อยละ 90.8 เรียนรู้การใช้งานระบบจากเพื่อน และเจ้าหน้าที่ดูแลระบบ ร้อยละ 73.2 มีวัตถุประสงค์ในการใช้เพื่อเผยแพร่เนื้อหาการสอน ร้อยละ 83.0 ตรวจงานผู้เรียน ร้อยละ 77.1 และ วัดผลการเรียน ร้อยละ 37.3

### 4. ข้อค้นพบ

การวิเคราะห์แบบสอบถามนักศึกษาและอาจารย์ พบว่าข้อมูลส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) มีการกระจายสูงมาก อาจเนื่องมาจากกลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถามเป็นผู้มีประสบการณ์ และไม่มีประสบการณ์ ดังนั้นการกระจายของข้อมูลจึงค่อนข้างสูง

### ข้อเสนอแนะ

#### 1. ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับประโยชน์ในการประยุกต์ใช้ผลการวิจัย

1.1 จากผลการวิจัย พบว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับระบบอีเลิร์นนิ่งของนักศึกษา ได้แก่ 1) ปัจจัยด้านการรับรู้ถึงประโยชน์ 2) ปัจจัยด้านความบันเทิงในการใช้งาน 3) ปัจจัยด้านการเอาใจใส่ 4) ปัจจัยด้านการสนับสนุนทางเทคนิค 5) ปัจจัยด้านความคาดหวังในความพยายาม 6) ปัจจัยส่วนบุคคล และปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับระบบอีเลิร์นนิ่งของอาจารย์ ได้แก่ 1) ปัจจัยด้านความบันเทิงในการใช้งาน 2) ปัจจัยด้านการสนับสนุนทางเทคนิค 3) ปัจจัยด้านการเอาใจใส่

4) ปัจจัยด้านการประชาสัมพันธ์ 5) ปัจจัยด้านการฝึกอบรม 6) ปัจจัยด้านสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้งาน 7) ปัจจัยด้านการรับรู้ถึงประโยชน์ 8) ปัจจัยด้านแรงจูงใจ 9) ปัจจัยส่วนบุคคล สำนักดิจิทัลเพื่อการศึกษาสามารถใช้ข้อมูลจากผลการวิจัยเป็นแนวทางในการจัดทำแผนกลยุทธ์ และ แผนปฏิบัติการของสำนักฯ เพื่อสนับสนุนและส่งเสริมการใช้งานระบบอีเลิร์นนิ่งของมหาวิทยาลัยให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

1.2 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับระบบอีเลิร์นนิ่งของนักศึกษามากที่สุด ได้แก่ ปัจจัยด้านความคาดหวังในความพยายาม ผลการวิจัยพบว่า ระบบอีเลิร์นนิ่งก่อให้เกิดการเรียนรู้เทคโนโลยีได้ง่าย นักศึกษาสามารถเรียนรู้วิธีการใช้งานระบบอีเลิร์นนิ่งได้ไม่ยาก และระบบอีเลิร์นนิ่งไม่ก่อให้เกิดความยุ่งยากในการเรียนของนักศึกษา แสดงให้เห็นว่านักศึกษามีความพร้อมในการปรับเปลี่ยนวิธีการเรียนในแบบชั้นเรียนปกติมาเป็นการเรียนในระบบอีเลิร์นนิ่งมากขึ้น จึงเป็นผลดีหากมหาวิทยาลัยจะผลักดันให้เกิดการเรียนการสอนในระบบอีเลิร์นนิ่งมากขึ้นเนื่องจากผู้เรียนมีความพร้อมต่อการเปลี่ยนแปลง

1.3 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับระบบอีเลิร์นนิ่งของอาจารย์มากที่สุด ได้แก่ ปัจจัยด้านการสนับสนุนทางเทคนิค ผลการวิจัยพบว่า การแสดงคำแนะนำต่างๆ อย่างเพียงพอและเป็นประโยชน์ต่อผู้ใช้ระบบ เช่น คู่มือการใช้งาน หรือข้อความแสดงเมื่อเกิดข้อผิดพลาด หรือการให้ความช่วยเหลือจากผู้ดูแลระบบและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องอย่างถูกต้องและรวดเร็วเมื่อเกิดปัญหา ทำให้เกิดการยอมรับระบบอีเลิร์นนิ่ง ดังนั้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องต้องจัดให้มีคู่มือ และช่องทางในการให้คำปรึกษาอย่างเพียงพอ และรวดเร็ว เพื่อให้เกิดการยอมรับระบบอีเลิร์นนิ่งมากขึ้น

## 2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยในอนาคต

2.1 ปัจจุบันมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ มีหน่วยงานจัดการศึกษาทั้งหมด 9 หน่วยงาน การวิจัยครั้งนี้เน้นหน่วยงานจัดการศึกษา จำนวน 5 หน่วยงาน ได้แก่ คณะครุศาสตร์ คณะเทคโนโลยีการเกษตร คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ และ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี จึงมีหน่วยงานที่ไม่ได้เก็บข้อมูลจำนวน 4 หน่วยงาน ได้แก่ วิทยาลัยแม่ฮ่องสอน วิทยาลัยนานาชาติ วิทยาลัยพัฒนาเศรษฐกิจ และ บัณฑิตวิทยาลัย ดังนั้น ในการวิจัยครั้งต่อไป ควรทำให้ครอบคลุมทุกหน่วยงานทั้งนักศึกษา และอาจารย์

2.2 นำแบบจำลองการยอมรับระบบอีเลิร์นนิ่งของนักศึกษาและอาจารย์ ที่ได้จากงานวิจัยนี้ ไปทดลองใช้กับกลุ่มนักศึกษาและอาจารย์ เพื่อทดสอบผลการใช้งานแบบจำลองการยอมรับระบบอีเลิร์นนิ่งของนักศึกษาและอาจารย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่