



ปัจจัยที่มีผลต่อความคาดหวังของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในการใช้แนวคิดสกรัม
กรณีศึกษาหน่วยงานไอที ธนาคารแห่งหนึ่งในประเทศไทย

Factors affecting stakeholder's expectations in Scrum implementation
A case study of the IT department of a bank in Thailand

เสนอ

ผศ.ดร.ปราโมทย์ ลื่อนาม

จัดทำโดย

นายณัฐพงศ์ เกิดอรุณเดช

รหัสนักศึกษา 6210426003

การวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา บทส 9000 การค้นคว้าอิสระ
หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา บริหารเทคโนโลยีสารสนเทศ
คณะสถิติประยุกต์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบัน เทคโนโลยีมีความก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว รวมถึงความต้องการของลูกค้าได้เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม ทำให้หน่วยงานไอทีของธนาคาร ต้องปรับเปลี่ยนกระบวนการทำงานใหม่ เพื่อให้สามารถพัฒนาระบบที่ตอบสนองต่อความต้องการของลูกค้าได้รวดเร็วยิ่งขึ้น โดยทฤษฎีที่ได้รับความนิยมคือ “Scrum” หรือ “สกรัม” โดยสกรัมเป็นแนวคิดในการทำงาน และเป็นที่ยอมรับทั่วโลกมากกว่า 10 ปี โดยสกรัมเป็นการเรียนรู้ด้วยการทดลอง และปรับให้เหมาะสมกับแต่ละองค์กร ประโยชน์คือช่วยลดกระบวนการทำงานในโครงการที่มีความซับซ้อน โดยมีเป้าหมายคือพัฒนาสิ่งที่ตอบสนองต่อลูกค้าได้รวดเร็ว และถูกต้องตามความต้องการ ซึ่งหลายๆ ธนาคาร มีกระบวนการทำงานแบบตายตัว มีระเบียบ ขั้นตอนต่างๆ ที่ยากต่อการเปลี่ยนแปลง จึงได้นำแนวคิดนี้มาใช้แทนกระบวนการพัฒนาระบบรูปแบบเดิม โดยมีทั้งหน่วยงานที่นำไปใช้แล้วพบว่า การทำงานมีประสิทธิภาพมากขึ้น และหน่วยงานที่ไม่ได้นำไปใช้เช่นกัน ซึ่งอาจเกิดจากความกังวลที่จะเปลี่ยนแปลงการทำงาน ไม่ได้รับการสนับสนุนในการปรับเปลี่ยนกระบวนการทำงาน ไม่มีความรู้ในด้านทฤษฎีสกรัมที่เพียงพอในการทำงาน ซึ่งถ้าทุกหน่วยงานไม่ให้ความร่วมมือในการนำแนวคิดสกรัมมาใช้ อาจส่งผลให้เกิดปัญหาในการสื่อสาร ไปจนถึงขั้นตอนการพัฒนาได้ ซึ่งการนำแนวคิดสกรัมไปใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ควรได้รับความร่วมมือกับทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ทำงานได้อย่างราบรื่น และสามารถส่งมอบงานได้รวดเร็ว ในงานวิจัยนี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อความคาดหวังของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในการใช้แนวคิดสกรัม โดยมีการค้นคว้าในทฤษฎีต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาวิเคราะห์ และประเมินถึงปัจจัยที่มีผลต่อความคาดหวังในการใช้แนวคิดสกรัม

คำถามการวิจัย

1. ปัจจัยใดบ้างที่ส่งผลต่อความคาดหวังของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในการใช้แนวคิดสกรัม

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อความคาดหวังของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในการใช้แนวคิดสกรัม
2. เพื่อให้ผู้บริหารได้ทราบถึงความเป็นไปได้ และความเสี่ยงในการเปลี่ยนกระบวนการพัฒนาระบบเดิมมาเป็นแนวคิดแบบสกรัม

ขอบเขตการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยที่ศึกษาในเรื่องของปัจจัยที่มีผลต่อความคาดหวังของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในการใช้แนวคิดสกรัมในหน่วยงานไอที กรณีศึกษาราชการแห่งหนึ่งในประเทศไทย โดยการเก็บข้อมูลผ่านแบบสอบถามออนไลน์ ในช่วงเดือนมีนาคม ถึงเดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2564

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อให้ผู้บริหารสามารถประเมินความเป็นไปได้จากปัจจัยต่างๆ ที่ส่งผลต่อความคาดหวังของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในการใช้แนวคิดสกรัม
2. เพื่อให้ผู้บริหารได้เตรียมพร้อมในปัจจัยต่างๆ ที่อาจส่งผลต่อความคาดหวังของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในการใช้แนวคิดสกรัม

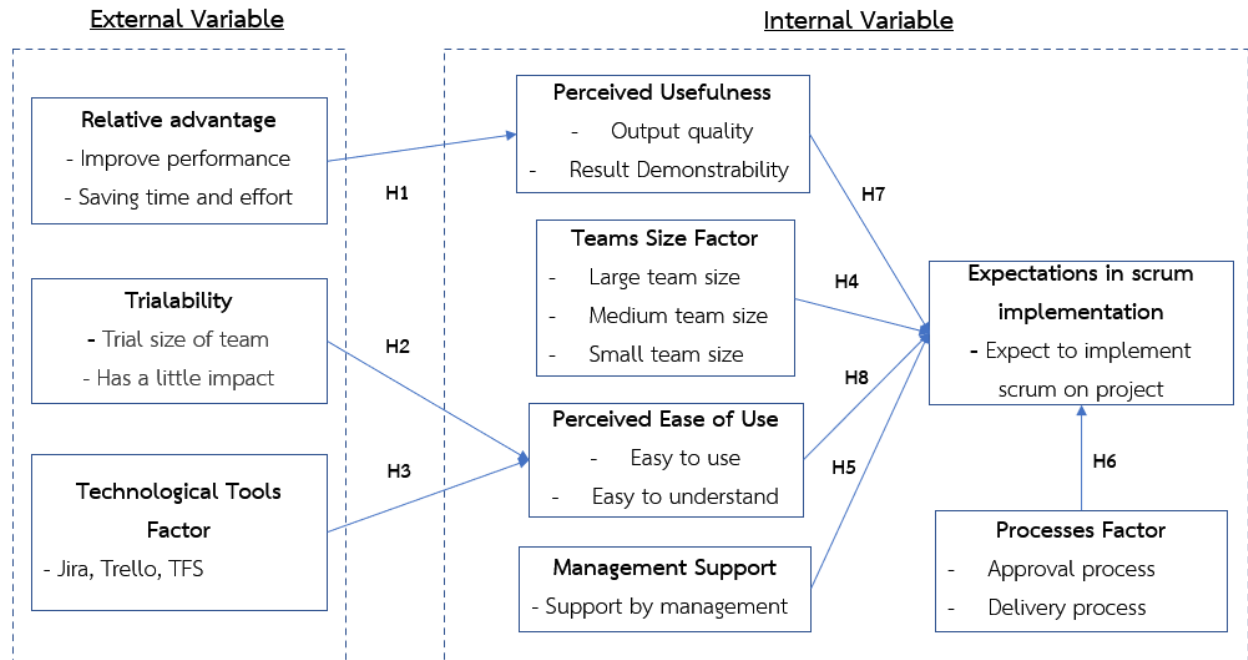
ทบทวนวรรณกรรม

จากการศึกษาทฤษฎีต่างๆ รวมทั้งการทบทวนผลงานวิจัยในอดีตที่เกี่ยวข้องเพิ่มเติม ในงานวิจัยนี้ได้นำองค์ประกอบหลักๆ ที่เกี่ยวข้องมาใช้คือ ความคาดหวังในการใช้แนวคิดสกรัม (Expectations in scrum implementation) หมายถึง ความคิด ความต้องการ หรือความคาดหวังในการใช้แนวคิดสกรัม รวมถึงการรับรู้ประโยชน์ (Perceived Usefulness) หมายถึงการรับรู้ประโยชน์จากการใช้งาน และการรับรู้การใช้งานง่าย (Perceived Ease of use) หมายถึง การรับรู้ที่เกิดจากการเรียนรู้ว่าสิ่งนั้นใช้งานง่าย ซึ่งทั้งสองปัจจัยเป็นปัจจัยของทฤษฎีการยอมรับเทคโนโลยีสารสนเทศ (Technology acceptance model: TAM) โดย Davis (1989) ได้อธิบายว่า การยอมรับเทคโนโลยีใหม่ๆ เกิดจาก 2 ปัจจัย คือ การรับรู้ถึงประโยชน์ และการรับรู้การใช้งานง่าย เนื่องจากทั้งสองปัจจัยนี้ส่งผลกับพฤติกรรมการยอมรับเทคโนโลยี [1] อย่างไรก็ตาม การได้รับประโยชน์มากกว่าเดิม (Relative Advantage) หมายถึง เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงแล้ว ทำให้สิ่งต่างๆ มีประสิทธิภาพมากขึ้น รวมถึง สามารถทดลองใช้ได้ (Trialability) หมายถึง การนำทฤษฎีมาเริ่มทดลองใช้ ก็อาจมีผลต่อความคาดหวังในการใช้แนวคิดสกรัม ซึ่งทั้งสองเป็นปัจจัยของทฤษฎีการแพร่กระจายนวัตกรรม (Diffusion of Innovation Theory: DOI) โดย Everett (1995) ได้ให้คำนิยามว่า การเปลี่ยนแปลงสังคม และวัฒนธรรมเกิดขึ้นจากการแพร่กระจายไปสู่อีกสังคมหนึ่ง ซึ่งเป็นทั้งความรู้ แนวคิด หรือวิธีการปฏิบัติ [2] มีงานวิจัยที่ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่าง การได้รับประโยชน์มากกว่าเดิม กับ การยอมรับการใช้สกรัม เช่น งานวิจัยของ Ridewaan, Ernest and Anwar (2020) ผลการศึกษาพบว่า การได้รับประโยชน์มากกว่าเดิม อาจส่งผลต่อการใช้แนวคิดสกรัม [3] และงานวิจัยของ (Felipe, Antonio, Marcos, Alexandre, Mirko, Hyggo and Angelo (2019) ได้ศึกษาความสัมพันธ์

ระหว่าง การรับรู้ถึงประโยชน์ กับการใช้แนวคิดสกรีม ผลการศึกษาพบว่า การรับรู้ถึงประโยชน์ ส่งผลต่อการใช้แนวคิดสกรีม [4] นอกจากนี้ ปัจจัยทางด้านเครื่องมือทางเทคโนโลยี (Technological tools factor) หมายถึง เครื่องมือทางเทคโนโลยีที่สนับสนุนการใช้งานสกรีม เช่น Trello, Jira หรือ Microsoft team foundation server โดยมีงานวิจัยของ Nasehi (2013) และงานวิจัยของ Ridewaan, Ernest and Anwar (2020) ได้กล่าวว่า ปัจจัยทางด้านเครื่องมือทางเทคโนโลยี อาจจะมีผลต่อความคาดหวังในการใช้แนวคิดสกรีม [5] และปัจจัยทางด้านการสนับสนุนจากฝ่ายบริหาร (Management Support) หมายถึง การได้รับการสนับสนุนจากผู้บริหารในการใช้แนวคิดสกรีมในการทำงาน โดยงานวิจัยของ Ridewaan, Ernest and Anwar (2020) ก็ได้กล่าวว่า ปัจจัยการสนับสนุนจากฝ่ายบริหาร อาจจะมีผลต่อความคาดหวังในการใช้แนวคิดสกรีมด้วย และปัจจัยทางด้านขนาดของทีมพัฒนา (Teams Size) หมายถึง ความเหมาะสมของขนาดทีม ในการใช้แนวคิดสกรีมให้มีประสิทธิภาพ ก็อาจจะมีผลต่อความคาดหวังในการใช้แนวคิดสกรีมด้วยเช่นกัน มีงานวิจัยของ (Barlow, Giboney, Keith, Wilson, Schuetzler, Lowry, and Vance (2011) ได้กล่าวว่า ในอนาคตควรสำรวจในเรื่องของขนาดของทีมพัฒนา [6] และงานวิจัยของ Ridewaan (2019) ได้กล่าวไว้ว่า ขนาดของทีมพัฒนา อาจมีผลในการใช้แนวคิดสกรีมด้วย [7] และปัจจัยทางด้านกระบวนการ (Processes Factor) หมายถึง กระบวนการในการทำงานจนถึงการส่งมอบให้ลูกค้า ผู้วิจัยจึงคิดว่า การได้รับประโยชน์มากกว่าเดิม มีผลต่อความคาดหวังในการใช้แนวคิดสกรีม ผ่านการรับรู้ถึงประโยชน์ โดยจะวัดค่าได้จาก ระดับประสิทธิภาพในการทำงานของพนักงาน และสามารถทดลองใช้ได้ ส่งผลต่อความคาดหวังในการใช้แนวคิดสกรีมผ่านการรับรู้การใช้งานง่าย วัดค่าได้จาก ระดับความง่ายในการนำแนวคิดสกรีมไปใช้งาน โดยเริ่มต้นใช้จากส่วนเล็กๆ รวมถึงปัจจัยทางด้านเครื่องมือทางเทคโนโลยี มีผลต่อความคาดหวังในการใช้แนวคิดสกรีมผ่านการรับรู้การใช้งานง่าย สามารถวัดค่าได้จาก ระดับความสนใจในการใช้แนวคิดสกรีมของพนักงาน หากมีเครื่องมือที่ช่วยสนับสนุนในการทำงาน นอกจากนี้ปัจจัยทางด้านขนาดของทีมพัฒนา ปัจจัยทางด้านการสนับสนุนจากฝ่ายบริหาร และปัจจัยทางด้านกระบวนการ อาจจะมีผลต่อความคาดหวังในการใช้แนวคิดสกรีมด้วยเช่นกัน โดยสามารถวัดค่าได้จาก ระดับความง่ายในการใช้แนวคิดสกรีมตามขนาดของทีม ระดับความสนใจในการใช้แนวคิดสกรีม หากมีการสนับสนุนจากฝ่ายบริหาร และระดับความคิดเห็นด้านกระบวนการ ในการใช้แนวคิดสกรีม ตามลำดับ

กรอบแนวคิดวิจัย

จากการศึกษาทฤษฎี และงานวิจัยในอดีตที่เกี่ยวข้อง สามารถนำมาสร้างเป็นกรอบแนวคิดวิจัย ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 Theoretical Framework

สมมติฐานงานวิจัย

จากกรอบแนวคิดวิจัย และตัวแปรต่างๆ ที่มีความสัมพันธ์กัน จึงได้ใช้การกำหนดสมมติฐานแบบมีทิศทาง (directional hypothesis) มีรายละเอียดดังนี้

- H1 การได้รับประโยชน์มากกว่าเดิม ส่งผลต่อความคาดหวังในการใช้แนวคิดสกรัมผ่านการรับรู้ถึงประโยชน์
- H2 สามารถทดลองใช้ได้ ส่งผลต่อความคาดหวังในการใช้แนวคิดสกรัมผ่านการรับรู้การใช้งานง่าย
- H3 ปัจจัยทางด้านเครื่องมือทางเทคโนโลยี ส่งผลต่อความคาดหวังในการใช้แนวคิดสกรัมผ่านการรับรู้การใช้งานง่าย
- H4 ขนาดของทีมพัฒนา ส่งผลต่อความคาดหวังในการใช้แนวคิดสกรัม
- H5 ปัจจัยทางด้านการสนับสนุนจากฝ่ายบริหาร ส่งผลต่อความคาดหวังในการใช้แนวคิดสกรัม
- H6 ปัจจัยทางด้านการกระบวนการ ส่งผลต่อความคาดหวังในการใช้แนวคิดสกรัม
- H7 การรับรู้ถึงประโยชน์ ส่งผลต่อความคาดหวังในการใช้แนวคิดสกรัม

H8 การรับรู้การใช้งานง่าย ส่งผลต่อความคาดหวังในการใช้แนวคิดสกรีม

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ที่อยู่ในรูปแบบของการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยจัดเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามออนไลน์

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ พนักงานตำแหน่งบริหาร และตำแหน่งปฏิบัติการ ที่ใช้ และไม่ใช้แนวคิดสกรีมในหน่วยงานไอทีของธนาคาร ซึ่งกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป G*Power โดยตั้งค่า Effect size f^2 ที่ 0.028 ค่า Power ($1 - \beta$) ที่ 0.95 และอัลฟา (α) ที่ 0.05 ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างที่ 388 ตัวอย่าง ดังนั้นในการวิจัยนี้ ผู้วิจัยจะใช้นขนาดกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยไม่น้อยกว่า 400 ตัวอย่าง

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

ผู้วิจัยใช้วิธีการแจกแบบสอบถามออนไลน์ (Online questionnaire) โดยเครื่องมือที่ใช้วัดความน่าเชื่อถือของแบบสอบถาม (Reliability test) ดังนี้

การหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างเนื้อหาของคำถามในแบบสอบถามกับวัตถุประสงค์ Item objective congruence index : IOC) โดยผู้วิจัยได้ขอให้ผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน ดำเนินการประเมินความเที่ยงตรงของเนื้อหาในแบบสอบถาม

การหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha) โดยระดับของแบบสอบถามจะไม่ต่ำกว่า 0.7 โดยในงานวิจัยนี้ได้ค่าสัมประสิทธิ์อยู่ระหว่าง 0.727 – 0.905

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้กระจายแบบสอบถามออนไลน์ให้กลุ่มประชากรกลุ่มเป้าหมาย และนำผลที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ โดยการศึกษาในครั้งนี้ได้ทดสอบสมมติฐานด้วยการวิเคราะห์เส้นทาง (Path analysis) เพื่อทดสอบความสอดคล้องของข้อมูลในกรอบงานวิจัย และเพื่อหาอิทธิพลหรือสาเหตุของตัวแปรที่มีต่อตัวแปรตาม ทั้งทางตรง (Direct effect) และทางอ้อม (Indirect effect) ของปัจจัย โดยใช้โปรแกรม AMOS

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 402 คน โดยผู้วิจัยได้ทำการปรับแต่งโมเดลตามดัชนีปรับเปลี่ยน (Modification Index: MI) ที่เหมาะสม เพื่อให้โมเดลมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ (Model fit) แสดงผลการปรับโมเดลดังตารางที่ 1 และแสดงผลการวิเคราะห์อิทธิพลเชิงสาเหตุภายในโมเดล ดังตารางที่ 2

ค่าดัชนี	เกณฑ์ที่ยอมรับได้	ค่าที่วัดได้จากกรอบงานวิจัย	ผลการวิเคราะห์
P-Value	> 0.05	0.000	ไม่ผ่านเกณฑ์
CFI	≥ 0.90	0.973	ผ่านเกณฑ์
NNFI	≥ 0.95	0.951	ผ่านเกณฑ์
GFI	≥ 0.95	0.934	ไม่ผ่านเกณฑ์
NFI	≥ 0.95	0.957	ผ่านเกณฑ์
AGFI	≥ 0.90	0.870	ไม่ผ่านเกณฑ์
RMSEA	≤ 0.08	0.063	ผ่านเกณฑ์

ตารางที่ 1 ตารางแสดงผลการปรับโมเดล

ตัวแปร ผล	อิทธิพล	ตัวแปรเหตุ							
		RA	TA	TT	PU	PE	PF	TS	MS
ES	ทางตรง	-	-	-	0.026*	0.536	0.05*	0.703	0.014*
	ทางอ้อม	0.018*	0.569	0.408	-	-	-	-	-
PE	ทางตรง	-	0.009**	0.213	-	-	-	-	-
	ทางอ้อม	-	-	-	-	-	-	-	-

หมายเหตุ *p ≤ 0.05, ** p < 0.01, *** p-value < 0.001

ตารางที่ 2 ตารางแสดงผลการวิเคราะห์อิทธิพลเชิงสาเหตุภายในโมเดล

จากผลการวิเคราะห์อิทธิพลเชิงสาเหตุภายในโมเดลตารางที่ 2 ผู้วิจัยได้นำมาหาข้อสรุปตามสมมติฐานที่ได้ตั้งไว้ ดังตารางที่ 3

	สมมติฐาน	ค่าอิทธิพล	ค่า P	ผลการทดสอบ	สรุปผล
H1	การได้รับประโยชน์มากกว่าเดิม (RA) ส่งผลต่อความคาดหวังในการใช้แนวคิดสกรีม (ES) ผ่านการรับรู้ถึงประโยชน์ (PU)	0.018	0.05	ยอมรับ	มีนัยสำคัญทางสถิติที่ค่า P น้อยกว่า 0.05 โดย RA มีอิทธิพลทางตรง

					ไปในทิศทางเดียวกับ PU ผ่าน ES ที่ค่าอิทธิพล 0.018
H2	สามารถทดลองใช้ได้ (TA) ส่งผลต่อความคาดหวังในการใช้แนวคิดสกรีม (ES) ผ่านการรับรู้การใช้งานง่าย (PE)	0.569		ปฏิเสธ	ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งค่า P มากกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05
H3	ปัจจัยทางด้านเครื่องมือทางเทคโนโลยี (TT) ส่งผลต่อความคาดหวังในการใช้แนวคิดสกรีม (ES) ผ่านการรับรู้การใช้งานง่าย (PE)	0.408		ปฏิเสธ	ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งค่า P มากกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05
H4	ขนาดของทีมพัฒนา (TS) ส่งผลต่อความคาดหวังในการใช้แนวคิดสกรีม (ES)	0.703		ปฏิเสธ	ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งค่า P มากกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05
H5	ปัจจัยทางด้านการสนับสนุนจากฝ่ายบริหาร (MS) ส่งผลต่อความคาดหวังในการใช้แนวคิดสกรีม (ES)	0.014	0.05	ยอมรับ	มีนัยสำคัญทางสถิติที่ค่า P น้อยกว่า 0.05 โดย MS มีอิทธิพลทางตรงไปในทิศทางเดียวกับ ES ที่ค่าอิทธิพล 0.014
H6	ปัจจัยทางด้านกระบวนการ (PF) ส่งผลต่อความคาดหวังในการใช้แนวคิดสกรีม (ES)	0.05	0.05	ยอมรับ	มีนัยสำคัญทางสถิติที่ค่า P น้อยกว่า 0.05 โดย PF มีอิทธิพลทางตรงไปในทิศทางเดียวกับ ES ที่ค่าอิทธิพล 0.05
H7	การรับรู้ถึงประโยชน์ (PU) ส่งผลต่อความคาดหวังในการใช้แนวคิดสกรีม (ES)	0.026	0.05	ยอมรับ	มีนัยสำคัญทางสถิติที่ค่า P น้อยกว่า 0.05 โดย PU มีอิทธิพล

					ทางตรงไปในทิศทางเดียวกับ ES ที่ค่าอิทธิพล 0.026
H8	การรับรู้การใช้งานง่าย (PE) ส่งผลต่อความคาดหวังในการใช้แนวคิดสกริม (ES)	0.536		ปฏิเสธ	ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งค่า P มากกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05

ตารางที่ 3 ตารางสรุปผลการทดสอบสมมติฐานในการวิจัย

สรุป

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อความคาดหวังของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในการใช้แนวคิดสกริม กรณีศึกษาหน่วยงานไอที ธนาคารแห่งหนึ่งในประเทศไทย โดยศึกษาจากข้อมูลกลุ่มตัวอย่างของพนักงานธนาคารแห่งหนึ่ง ที่มีการใช้แนวคิดสกริม และไม่ใช้แนวคิดสกริมในการทำงาน จำนวน 402 คน

ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อความคาดหวังของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในการใช้แนวคิดสกริม คือ ปัจจัยทางด้านการสนับสนุนจากฝ่ายบริหาร การได้รับประโยชน์มากกว่าเดิม การรับรู้ถึงประโยชน์ และปัจจัยทางด้านกระบวนการ ตามลำดับ โดยความคิดเห็นส่วนใหญ่จะเห็นว่า ปัจจัยการสนับสนุนจากฝ่ายบริหารมีความสำคัญที่สุดต่อความคาดหวังในการใช้สกริม ทั้งนี้อาจเป็นเพราะถ้าบริษัทหรือหน่วยงาน ต้องมีการปรับเปลี่ยนการทำงาน จำเป็นที่จะต้องได้รับการสนับสนุนจากผู้บริหาร จึงจะทำให้การเปลี่ยนแปลงนั้นสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Ridewaan (2019) ลำดับถัดไปคือ การได้รับประโยชน์มากกว่าเดิมผ่านการรับรู้ถึงประโยชน์ ซึ่งการที่จะมีการเปลี่ยนแปลงสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ส่งผลต่อการทำงาน พนักงานเองต้องเห็นว่าสิ่งนั้นมีประโยชน์มากกว่าเดิม อาจจะเป็นประโยชน์ในด้านการทำงานที่สะดวกขึ้น หรือสามารถทำงานได้มากขึ้น ซึ่งล้วนแต่เป็นผลดีทั้งต่อตัวพนักงานเอง และบริษัทเช่นกัน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Ridewaan (2020) และปัจจัยทางด้านกระบวนการ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะหลังจากพัฒนาระบบแล้ว สามารถนำไปใช้งานได้ทันที แสดงให้เห็นว่ากระบวนการต่างๆ ไม่มีความซับซ้อน ส่งผลให้เวลาที่มีการเปลี่ยนแปลงนั้น สามารถทำได้ง่าย

ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยนี้ในอนาคต อาจจะศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับปัจจัยทางด้านลักษณะ หรือขนาดของโครงการ โดยผู้วิจัยคิดว่า โครงการขนาดใหญ่ที่มีความซับซ้อน กับโครงการขนาดเล็ก รวมถึงปัจจัยทางด้าน

บุคลากร โดยอาจจะแบ่งเป็นช่วงอายุ ซึ่งในแต่ละช่วงอายุ จะมีความต้องการที่จะเปลี่ยนแปลง หรือยอมรับสิ่งใหม่ๆ ได้แตกต่างกัน ซึ่งส่วนนี้ อาจจะส่งผลต่อความคาดหวังในการใช้แนวคิดสกรัมด้วยเช่นกัน

เอกสารอ้างอิง

- [1] Fred D. Davis. 1989. Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology.
- [2] Rogers, E.M. 2003. Diffusion of Innovations, 5th Edition.
- [3] Ridewaan, Ernest and Anwar. (2020). Quantitative Analysis of the Scrum Framework.
- [4] Felipe, Antonio, Marcos, Alexandre, Mirko and Hyggo. (2019). Evaluating Software Developers' Acceptance of a Tool for Supporting Agile Non-Functional Requirement Elicitation.
- [5] Arezo. (2013). A Quantitative Study on Critical Success Factors in Agile Software Development Projects; Case Study IT Company.
- [6] Jordan, Justin, Mark, David, Ryan, Paul and Anthony. (2011). Overview and Guidance on Agile Development in Large Organizations.
- [7] Ridewaan. (2019). Factors That Contribute Significantly to Scrum Adoption as Perceived by Scrum