

## สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง	ญ
สารบัญภาพ	ฐ
<b>บทที่ 1 บทนำ</b>	
1.1 หลักการและเหตุผล	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา	2
1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
1.4 นิยามศัพท์	2
<b>บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง</b>	
2.1 แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับต้นทุนและผลตอบแทน	4
2.2 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับจามจรี	12
2.3 ขั้นตอนการผลิตเกมส์ไม้	16
2.4 กรอบแนวคิดในการศึกษา	33
2.5 ทบทวนวรรณกรรม	35
<b>บทที่ 3 ระเบียบวิธีการศึกษา</b>	
3.1 ขอบเขตการศึกษา	40
3.2 วิธีการศึกษา	41
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา	41
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล	41
<b>บทที่ 4 ผลการศึกษา</b>	
ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ผลิตเกมส์ไม้	45

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ส่วนที่ 2 ข้อมูลต้นทุนการผลิตเกมส์ไม้	52
ส่วนที่ 3 ข้อมูลผลตอบแทนจากการผลิตเกมส์ไม้	110
<b>บทที่ 5 สรุปผลการศึกษา อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ</b>	
5.1 สรุปผลการศึกษา	135
5.2 อภิปรายผลการศึกษา	137
5.3 ข้อค้นพบจากการศึกษา	142
5.4 ข้อจำกัดของการศึกษา	142
5.5 ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาในครั้งต่อไป	142
<b>บรรณานุกรม</b>	144
<b>ภาคผนวก</b>	146
ภาคผนวก ก แบบสอบถาม และแนวทางการสัมภาษณ์	147
ภาคผนวก ข ตารางอัตราดอกเบี้ยเงินกู้	156
<b>ประวัติผู้เขียน</b>	158

สารบัญตาราง

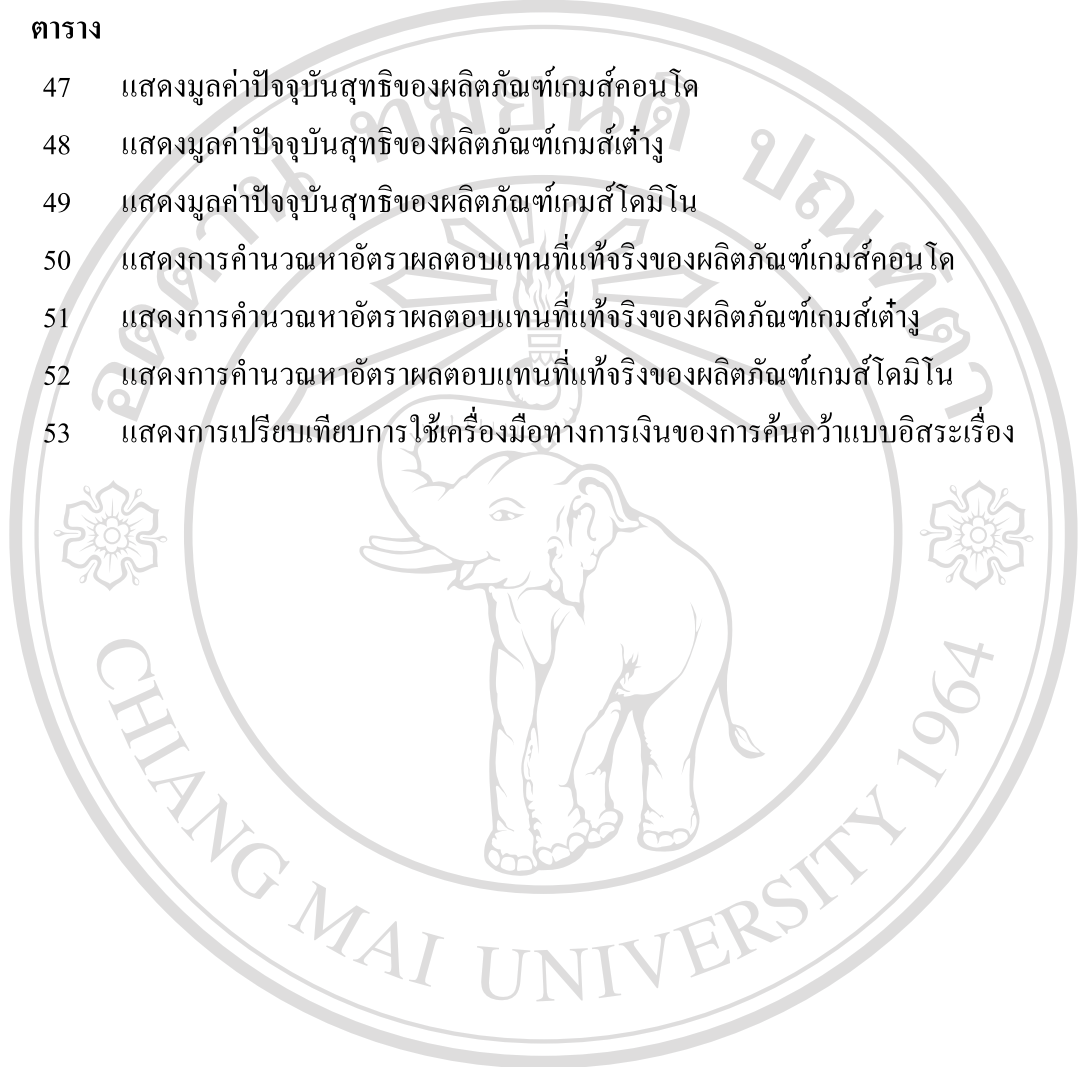
ตาราง		หน้า
1	แสดงการวิเคราะห์ผลตอบแทนของโครงการลงทุนจากนักวิชาการ	12
2	แสดงเครื่องมือทางการเงินที่ใช้ในการศึกษา	37
3	แสดงจำนวนและร้อยละของสมาชิกจำแนกตามลักษณะงาน	46
4	แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามอายุ	46
5	แสดงจำนวนและร้อยละจำแนกตามระดับการศึกษาของสมาชิกผู้ทำอาชีพผลิตเกมส์ไม้	47
6	แสดงจำนวนและร้อยละจำแนกตามลักษณะอาชีพสมาชิกผู้ทำอาชีพผลิตเกมส์ไม้	47
7	แสดงจำนวนและร้อยละจำแนกตามแหล่งข้อมูลที่สมาชิกผู้ทำอาชีพผลิตเกมส์ไม้ ได้รับความรู้และเทคนิคในการผลิตเกมส์ไม้	48
8	แสดงจำนวนและร้อยละจำแนกตามการซื้อวัตถุดิบจากแหล่งต่างๆ	48
9	แสดงจำนวนและร้อยละจำแนกตามปริมาณการผลิตเกมส์ไม้	49
10	แสดงจำนวนและร้อยละจำแนกตามวิธีการจัดจำหน่ายเกมส์ไม้	49
11	แสดงจำนวนและร้อยละจำแนกตามวิธีการกำหนดราคาเกมส์ไม้	50
12	แสดงจำนวนและร้อยละจำแนกตามปัญหา และอุปสรรคในการทำเกมส์ไม้	50
13	แสดงจำนวนและร้อยละจำแนกตามความต้องการให้รัฐบาลเข้ามาช่วยเหลือ	51
14	แสดงจำนวนและร้อยละจำแนกตามความต้องการให้รัฐบาลช่วยเหลือในด้านต่างๆ	51
15	แสดงจำนวนและร้อยละจำแนกตามความคิดเห็นในการผลิตเกมส์ไม้ต่อไปในอนาคต	52
16	แสดงสินทรัพย์ไม่หมุนเวียนปี พ.ศ. 2552	55
17	แสดงราคาและปริมาณของวัตถุดิบต่อการผลิตเกมส์ไม้	57
18	แสดงต้นทุนวัตถุดิบทางตรงต่อชิ้นงานแยกตามประเภทผลิตภัณฑ์	58
19	แสดงปริมาณการผลิตในปี 2552 แยกตามกลุ่มผลิตภัณฑ์	59
20	แสดงต้นทุนวัตถุดิบทางตรงรวมในปี พ.ศ. 2552	60
21	แสดงประมาณการต้นทุนวัตถุดิบทางตรงต่อหน่วยในปีพ.ศ. 2553-2561	62
22	แสดงประมาณการผลิตในปีพ.ศ. 2553-2561	64
23	แสดงประมาณการต้นทุนวัตถุดิบทางตรงแยกตามผลิตภัณฑ์ในปีพ.ศ.2553-2561	66

## สารบัญตาราง (ต่อ)

ตาราง		หน้า
24	แสดงประมาณการค่าแรงงานทางตรงรวมของผลิตภัณฑ์เกมส์ไม้ทั้ง 3 ชนิด ในปีพ.ศ. 2552-2561	70
25	แสดงอัตราร้อยละของปริมาณการผลิตผลิตภัณฑ์เกมส์ไม้แยกตามผลิตภัณฑ์ ในปีพ.ศ. 2552	71
26	แสดงจำนวนค่าแรงงานทางตรงแยกตามผลิตภัณฑ์ในปีพ.ศ. 2552-2561	73
27	แสดงค่าไฟฟ้าที่ใช้ในการผลิตในปีพ.ศ. 2552-2561	75
28	แสดงราคาใบเลื่อยที่ใช้ในการผลิตในปีพ.ศ. 2552-2561	76
29	แสดงค่าเสื่อมราคารวมของสินทรัพย์ในปี พ.ศ. 2552 – 2561	88
30	แสดงการลงทุนในสินทรัพย์เพิ่มระหว่างปีพ.ศ. 2553-2561	90
31	แสดงค่าใช้จ่ายในการผลิตโดยรวมของผลิตภัณฑ์เกมส์ไม้ทั้ง 3 ชนิด	92
32	แสดงจำนวนค่าใช้จ่ายในการผลิตแยกตามผลิตภัณฑ์ในปีพ.ศ. 2552-2561	95
33	แสดงต้นทุนการผลิตผลิตภัณฑ์เกมส์คอนโดในปีพ.ศ.2552-2561	97
34	แสดงต้นทุนการผลิตผลิตภัณฑ์เกมส์เต่างูในปีพ.ศ.2552-2561	99
35	แสดงแสดงต้นทุนการผลิตผลิตภัณฑ์เกมส์โดมิโนในปีพ.ศ.2552-2561	101
36	แสดงประมาณการค่าใช้จ่ายในการบริหาร โดยรวมในปีพ.ศ. 2552-2561	105
37	แสดงจำนวนค่าใช้จ่ายในการบริหารแยกตามผลิตภัณฑ์ในปีพ.ศ. 2552-2561	108
38	แสดงประมาณการปริมาณการขายในปี พ.ศ. 2553-2561	111
39	แสดงประมาณการราคาขายต่อหน่วยปีพ.ศ. 2553-2561	113
40	แสดงประมาณการยอดขายโดยรวมในปีพ.ศ.2552-2561	115
41	แสดงประมาณการกระแสเงินสดสุทธิของผลิตภัณฑ์เกมส์คอนโด	117
42	แสดงประมาณการกระแสเงินสดสุทธิของผลิตภัณฑ์เกมส์เต่างู	119
43	แสดงประมาณการกระแสเงินสดสุทธิของผลิตภัณฑ์เกมส์โดมิโน	121
44	แสดงกระแสเงินสดรับสุทธิสะสมของผลิตภัณฑ์เกมส์คอนโดตั้งแต่ปีพ.ศ. 2552-2561	123
45	แสดงกระแสเงินสดรับสุทธิสะสมของผลิตภัณฑ์เกมส์เต่างูตั้งแต่ปีพ.ศ. 2552-2561	124
46	แสดงกระแสเงินสดรับสุทธิสะสมของผลิตภัณฑ์เกมส์โดมิโนตั้งแต่ปีพ.ศ. 2552-2561	125

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตาราง	หน้า
47 แสดงมูลค่าปัจจุบันสุทธิของผลิตภัณฑ์เกมส์คอนโซล	127
48 แสดงมูลค่าปัจจุบันสุทธิของผลิตภัณฑ์เกมส์ต่าง	128
49 แสดงมูลค่าปัจจุบันสุทธิของผลิตภัณฑ์เกมส์โดมิโน	129
50 แสดงการคำนวณหาอัตราผลตอบแทนที่แท้จริงของผลิตภัณฑ์เกมส์คอนโซล	130
51 แสดงการคำนวณหาอัตราผลตอบแทนที่แท้จริงของผลิตภัณฑ์เกมส์ต่าง	132
52 แสดงการคำนวณหาอัตราผลตอบแทนที่แท้จริงของผลิตภัณฑ์เกมส์โดมิโน	133
53 แสดงการเปรียบเทียบการใช้เครื่องมือทางการเงินของการ কিনคว่าแบบอิสระเรื่อง	139



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่  
 Copyright© by Chiang Mai University  
 All rights reserved

## สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า	
1	ผลิตภัณฑ์เกมส้คอน โด	16
2	ไม้จามจรีที่ตากแดดไว้เพื่อรอนำมาทำเป็นผลิตภัณฑ์	17
3	ไม้จามจรีถูกตัดด้วยเลื่อยใหญ่	17
4	การนำไม้มาไสด้วยเครื่องไสใบมีด	18
5	ไม้จามจรีถูกตัดด้วยเลื่อยเล็ก	18
6	การนำไม้จามจรีเข้าเครื่องรีดระดับไม้	19
7	รายละเอียดตัวคอน โดและกล่องคอน โด	20
8	การประกอบกล่องเกมส้คอน โด	21
9	การนำกล่องไม้มาปั่นด้วยจานปั่น	21
10	การบรรจุผลิตภัณฑ์โดยใช้เครื่องเย็บเย็บฟิล์ม	23
11	การเป่าฟิล์มด้วยเครื่องเป่า	23
12	การนำผลิตภัณฑ์เข้าเครื่องอบ	24
13	ผลิตภัณฑ์เกมส้เต่า	24
14	ไม้จามจรีทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัสที่เจาะรูคุดและรูตรง	25
15	การร้อยไม้จามจรีด้วยเชือกยางยืด	26
16	การปิดรูที่ร้อยเชือกด้วยจุกไม้	26
17	ผลิตภัณฑ์เกมส้โดมิโน	27
18	รายละเอียดตัวโดมิโน ฝากล่อง โดมิโนและกล่อง โดมิโน	29
19	กล่องเกมส้โดมิโนที่ประกอบแล้ว	30
20	ภาพฝากล่องที่ใช้ส่วนเจาะให้โค้ง	31
21	ตัวโดมิโนที่เจาะแล้ว	32
22	กรอบแนวคิดในการศึกษา	34