

บทที่ 5

สรุปผลการศึกษา อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิเคราะห์ ต้นทุนและผลตอบแทนของผลิตภัณฑ์เกมส์ไม้ในอำเภอสันทราย จังหวัดเชียงใหม่ครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาต้นทุนและผลตอบแทนของผลิตภัณฑ์เกมส์ไม้ในอำเภอสันทราย จังหวัดเชียงใหม่ เก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ โดยมีแบบสอบถามเป็นแนวทาง โดยทำการสัมภาษณ์ประธานกลุ่ม และสมาชิกผู้ทำอาชีพผลิตเกมส์ไม้ รวม 79 คน และจากการค้นคว้ารวบรวมข้อมูลเพิ่มเติมจากหนังสือ เอกสาร และบทความที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งข้อมูลที่เผยแพร่ในระบบออนไลน์ เพื่อให้การศึกษาครั้งนี้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

5.1 สรุปผลการศึกษา

ผลิตภัณฑ์เกมส์ไม้เป็นผลิตภัณฑ์ที่ได้รับความนิยมในประเทศไทยและต่างประเทศ ซึ่งในปัจจุบันยอดซื้อส่วนใหญ่ได้รับคำสั่งซื้อจากต่างประเทศ ทำให้ธุรกิจผลิตภัณฑ์เกมส์ไม้ได้รับความสนใจมากขึ้น เนื่องจากผลิตภัณฑ์เกมส์ไม้สามารถทำกำไรให้กับผู้ขายได้เป็นจำนวนมาก ทำให้กำลังการผลิตมีไม่เพียงพอต่อคำสั่งซื้อ จากการสัมภาษณ์ ประธานกลุ่มผลิตภัณฑ์เกมส์ไม้ และสมาชิกผู้ทำอาชีพผลิตเกมส์ไม้ ทำให้ได้ข้อมูลต้นทุนและผลตอบแทนที่เป็นทั้งข้อมูลจริงที่เกิดขึ้นและข้อมูลจากการประมาณการ รวมทั้ง ตัวเลขที่ได้รับจากการถ่วงเฉลี่ย ซึ่งผู้ลงทุนต้องพึงระวังในเรื่องของข้อสมมติฐานและสภาพการณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในการศึกษาประกอบการพิจารณาในเรื่องของการลงทุนผลิตผลิตภัณฑ์เกมส์ไม้

เงินลงทุนในต้นปีพ.ศ. 2552 จำนวน 2,129,480 บาท และหลังจากนั้นมีการลงทุนในเครื่องมือและอุปกรณ์ในการผลิตเพิ่ม ได้แก่ เครื่องรีดระดับไม้และงานปั้น ในระหว่างปีพ.ศ. 2554 จำนวน 48,488 บาท และในระหว่างปีพ.ศ. 2559 จำนวน 61,902 บาท ส่วนแท่น เครื่องเย็บ เครื่องเป่า และเครื่องอบ มีการลงทุนเพิ่มในระหว่างปีพ.ศ. 2555 จำนวน 93,914 บาท และในระหว่างปีพ.ศ. 2560 จำนวน 119,894 บาท การจัดหาเงินทุนมาจากการกู้ยืมเงินจากธนาคารพาณิชย์

ต้นทุนของการผลิตจะแบ่งเป็นต้นทุนขาย และค่าใช้จ่ายในการบริหาร โดยแบ่งสัดส่วนค่าใช้จ่ายตามปริมาณการผลิตผลิตภัณฑ์เกมส์ไม้แต่ละประเภท ในปีพ.ศ. 2552 มีต้นทุนขายประกอบด้วย (1) ต้นทุนวัตถุดิบทางตรงจำนวน 461,470 บาท ประกอบด้วย ต้นทุนวัตถุดิบทางตรงของผลิตภัณฑ์เกมส์คอนโค จำนวน 204,820 บาท ต้นทุนวัตถุดิบทางตรงของผลิตภัณฑ์เกมส์เต่า จำนวน 70,600 บาท และต้นทุนวัตถุดิบทางตรงของผลิตภัณฑ์เกมส์โดมิโนจำนวน 186,050 บาท

(2)ค่าแรงงานทางตรงจำนวน 769,500 บาท ประกอบด้วยค่าแรงงานทางตรงผลิตภัณฑ์เกมส์คอนโด จำนวน 246,240 บาท ค่าแรงงานทางตรงผลิตภัณฑ์เกมส์เต่าสูง จำนวน 246,240 บาท และค่าแรงงานทางตรงผลิตภัณฑ์เกมส์โดมิโน จำนวน 246,240 บาท และ(3)ค่าใช้จ่ายในการผลิตจำนวน 264,234.23 บาท ประกอบด้วย ค่าใช้จ่ายในการผลิตผลิตภัณฑ์เกมส์คอนโด จำนวน 84,554.95 บาท ค่าใช้จ่ายในการผลิตผลิตภัณฑ์เกมส์เต่าสูง จำนวน 118,905.40 บาท และค่าใช้จ่ายในการผลิตผลิตภัณฑ์เกมส์โดมิโน จำนวน 60,773.87 บาทรวมมีต้นทุนการผลิตผลิตภัณฑ์เกมส์คอนโด จำนวน 535,614.95 บาท ต้นทุนการผลิตเกมส์เต่าสูง จำนวน 535,780.40 บาท และต้นทุนการผลิตเกมส์โดมิโนจำนวน 423,808.87 บาท และต้นทุนของเงินทุนได้มีการเพิ่มขึ้นในระหว่างปีพ.ศ. 2553-2561 โดยอัตราการเพิ่มขึ้นของต้นทุนจะพิจารณาจาก 3 ตัวด้วยกัน คือ ต้นทุนวัตถุดิบจะเพิ่มขึ้นในอัตราร้อยละ 5 ตามอัตราเงินเฟ้อเนื่องจากอัตราเงินเฟ้อจะทำให้ราคาสินค้ามีการเปลี่ยนแปลงตามอัตราดังกล่าว ต้นทุนค่าแรงงานทางตรงจะมีการเพิ่มในทุกปีในอัตราร้อยละ 5 เช่นกัน ในความเป็นจริงจะพิจารณาจากอัตราค่าจ้างแรงงานขั้นต่ำเป็นหลัก แต่การประมาณการนั้นอาจต้องใช้อัตราเงินเฟ้อมาช่วยเนื่องจากอัตราการบริโภคน้ำมันจะมีจำนวนเท่าเดิมแต่ราคาสินค้าที่บริโภคจะมีการเปลี่ยนแปลงไปตามอัตราเงินเฟ้อ ส่วนค่าใช้จ่ายในการผลิตนั้นจะประเมินปริมาณโดยพิจารณาจากอัตราการใช้งาน ส่วนค่าเสื่อมราคาจะใช้วิธีเส้นตรง และประเมินตามอายุสินทรัพย์นั้นๆ และมีการเพิ่มขึ้นของสินทรัพย์ในระยะเวลาการใช้งาน

ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหารในปีพ.ศ. 2552 ประกอบด้วยเงินเดือนของเสมียน และพนักงานจัดส่ง จำนวน 2 คน จำนวน 132,000 บาทต่อปี ค่าน้ำมัน จำนวน 24,000 บาทต่อปี ค่าภาษีโรงเรือน จำนวน 7,500 บาทต่อปี และค่าภาษีเงินได้บุคคลธรรมดาเหมาจ่ายจำนวน 18,900 บาทต่อปี รวมทั้งหมดเท่ากับ 182,400 บาท ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหารจำนวน 182,400 บาท ประกอบด้วย ค่าใช้จ่ายในการบริหารของผลิตภัณฑ์เกมส์คอนโด จำนวน 58,368 บาท ค่าใช้จ่ายในการบริหารของผลิตภัณฑ์เกมส์เต่าสูง จำนวน 82,080 บาท และค่าใช้จ่ายในการบริหารของผลิตภัณฑ์เกมส์โดมิโน จำนวน 41,952 บาท ในปีพ.ศ. 2553-2561 จะใช้การประมาณการโดยเงินเดือนมีอัตราการปรับขึ้นตามมูลค่าอัตราเงินเฟ้อ คือ ร้อยละ 5 ต่อปี ค่าน้ำมันจะปรับตามการเพิ่มขึ้นของยอดขาย ภาษีโรงเรือนและภาษีบุคคลธรรมดาจะคิดแบบคงที่ตามท้องที่การบริหารงาน ส่วนท้องถิ่นและกรมสรรพากรทำการประเมินแบบเหมาจ่าย

รายได้จากการจำหน่ายผลิตภัณฑ์ในปีพ.ศ. 2552 มีรายได้รวม 1,700,000 บาท

ประกอบด้วยรายได้จากการจำหน่ายผลิตภัณฑ์เกมส์คอนโดจำนวน 700,000 บาท รายได้จากการจำหน่ายผลิตภัณฑ์เกมส์เต่าสูงจำนวน 250,000 บาท และรายได้จากการจำหน่ายผลิตภัณฑ์เกมส์

โดมิโนจำนวน 750,000 บาท ส่วนในปีพ.ศ.2553-2561 ปริมาณขายจะปรับขึ้นในอัตราร้อยละ 10 ส่วนราคาขายจะปรับขึ้นร้อยละ 10 ของยอดขายเดิมทุก 3 ปี

ผลการศึกษาพบว่า (1) ผลผลิตภัณฑ์เกมส์คอน โดมิโนระยะเวลาคื่นทุน 7.62 ปี มูลค่าปัจจุบันสุทธิ จำนวน 194,320.32 บาท ซึ่งมีค่ามากกว่า 0 หมายถึงผลตอบแทนที่ดีและอัตราผลตอบแทนที่แท้จริงร้อยละ 10.70 ต่อปี ซึ่งสูงกว่าผลตอบแทนดอกเบี้ยเงินกู้ คือร้อยละ 6.75 จึงยอมรับโครงการนี้ (2) ผลผลิตภัณฑ์เกมส์เต่างูมีผลขาดทุนตลอดช่วงระยะเวลา 10 ปี ดังนั้นจึงไม่ยอมรับโครงการนี้ และ (3) ผลผลิตภัณฑ์เกมส์โดมิโนมีระยะเวลาคื่นทุน 5.35 ปี มูลค่าปัจจุบันสุทธิ จำนวน 1,930,308.58 บาท ซึ่งมีค่ามากกว่า 0 หมายถึงผลตอบแทนที่ดีและอัตราผลตอบแทนที่แท้จริงร้อยละ 19.70 ต่อปี ซึ่งสูงกว่าผลตอบแทนดอกเบี้ยเงินกู้ คือร้อยละ 6.75 จึงยอมรับโครงการนี้

การศึกษาต้นทุนและผลตอบแทนของผลิตภัณฑ์เกมส์ไม้ในอำเภอสันทราย จังหวัด เชียงใหม่ พบปัญหาดังนี้

ปัญหาเรื่องมีจำนวนคนงาน เนื่องจากมีคำสั่งซื้อเป็นจำนวนมาก แต่ชาวบ้านในอำเภอสันทราย จังหวัดเชียงใหม่ส่วนมากออกไปหางานทำที่อื่น ทำให้ต้องไปจ้างแรงงานจากที่อื่นที่ไม่ใช่คนในพื้นที่นั้น และเครื่องมือไม่เพียงพอต่อการผลิต เนื่องจากขาดเงินลงทุนในการผลิต

5.2 อภิปรายผลการศึกษา

จากการศึกษาต้นทุนและผลตอบแทนของผลิตภัณฑ์เกมส์ไม้ในอำเภอสันทราย จังหวัด เชียงใหม่ ตามชนิดของผลิตภัณฑ์แบ่งได้ 3 เกมส์ สามารถสรุปผลการศึกษาดังรายละเอียดต่อไปนี้ ระยะเวลาคื่นทุนของผลิตภัณฑ์เกมส์ไม้ 3 เกมส์ คือ เกมส์คอนโด เกมส์เต่างู และเกมส์ โดมิโน เกมส์โดมิโนมีระยะเวลาคื่นทุนเร็วที่สุด คือ 5.35 ปี รองลงมาคือเกมส์คอนโดมีระยะเวลา คื่นทุน 7.62 ปี ส่วนเกมส์เต่างูมีผลขาดทุนตลอดอายุโครงการ

มูลค่าปัจจุบันสุทธิของผลิตภัณฑ์เกมส์ไม้ 3 เกมส์ คือ เกมส์คอนโด เกมส์เต่างู และเกมส์ โดมิโน ในกรณีที่อัตราผลตอบแทนขั้นต่ำที่กำหนดร้อยละ 6.75 พบว่าเกมส์โดมิโนมีมูลค่าปัจจุบัน สุทธิ จำนวน 1,930,308.58 บาท รองลงมาคือเกมส์คอนโดมีมูลค่าปัจจุบันสุทธิ จำนวน 194,320.32 บาท ส่วนเกมส์เต่างูมีผลขาดทุนตลอดอายุโครงการ

อัตราผลตอบแทนที่แท้จริงของการผลิตเกมส์ไม้ พบว่า เกมส์โดมิโนมีอัตราผลตอบแทนที่แท้จริงร้อยละ 19.70 ต่อปี รองลงมาคือเกมส์คอนโดมีอัตราผลตอบแทนที่แท้จริงร้อยละ 10.70 ต่อปี ส่วนเกมส์เต่างูมีผลขาดทุนตลอดอายุโครงการ

จากการศึกษาต้นทุนและผลตอบแทนของผลิตภัณฑ์เกมส์ไม้ในอำเภอสันทราย จังหวัด
เชียงใหม่ นำผลการศึกษามาเปรียบเทียบกับกรทบทวนวรรณกรรมที่ได้อ้างอิงถึงได้ผล ดังตารางที่

53



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

ตารางที่ 53 แสดงการเปรียบเทียบการใช้เครื่องมือทางการเงินของการคำนวณและผลตอบแทนของผลิตภัณฑ์เกมที่ไม่ในอำเภอดันทราย
จังหวัดเชียงใหม่กับวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ผู้ศึกษาวิจัย	ขอบเขตการศึกษา	เครื่องมือทางการเงิน			
		PB (ปี)	NPV (บาท)	IRR (ร้อยละ)	อื่นๆ
ชญญา บุญบุรี (2550)	ศึกษาด้านทุนและผลตอบแทนผลิตภัณฑ์จากผ้าฝ้าย อำเภอบำปาง จังหวัดลำพูน โดยการสุ่มตัวอย่างจำนวน 151 รายจากสมาชิกทั้งหมด 162 ราย มีผลิตภัณฑ์จากผ้าฝ้ายที่ทำการศึกษา 3 ชนิด ผลิตภัณฑ์ (1)ฝ้ายบ้าน 2)กลองทิงซู (3)รองเท้า	-	-	-	<ul style="list-style-type: none"> - อัตราส่วนกำไรต่อต้นทุน 24.94 - อัตราส่วนกำไรสุทธิต่อค่าขายร้อยละ 19.96 - อัตราส่วนผลตอบแทนจากการลงทุนร้อยละ 809.74 - อัตราส่วนกำไรต่อต้นทุน 22.38 - อัตราส่วนกำไรสุทธิต่อค่าขายร้อยละ 18.29 - อัตราส่วนผลตอบแทนจากการลงทุนร้อยละ 237.63 - อัตราส่วนกำไรต่อต้นทุน 22.75 - อัตราส่วนกำไรสุทธิต่อค่าขายร้อยละ 18.53 - อัตราส่วนผลตอบแทนจากการ

ตารางที่ 53 แสดงการเปรียบเทียบการใช้เครื่องมือทางการเงินของการคำนวณแบบอัตราร้อยของต้นทุนและผลตอบแทนของผลิตภัณฑ์เกมตีไม้ในอำเภอต้นทราย จังหวัดเชียงใหม่กับวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง (ต่อ)

ผู้ศึกษาวิจัย	ขอบเขตการศึกษา	เครื่องมือทางการเงิน			
		PB (ปี)	NPV (บาท)	IRR (ร้อยละ)	อื่นๆ
วรรณคดี อัมรานนท์ (2550)	ศึกษาเกี่ยวกับต้นทุนและผลตอบแทนจากการผลิตผลิตภัณฑ์จักสานจากไม้ไผ่ : กรณีศึกษากลุ่มด้วยไม้ไผ่จักสาน ตำบลป่าบาง อำเภอสารภี จังหวัดเชียงใหม่ ผลิตภัณฑ์ที่ทำการศึกษาแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มผลิตภัณฑ์จักสานไม้ไผ่ กลุ่มผลิตภัณฑ์ไหมไฟ และกลุ่มผลิตภัณฑ์สานหวายล้อมภาชนะ	4.52	365,832.92	15.40	ลงทุนร้อยละ 195.83
กมลวรรณ พิมพะ ประตั้ง (2551)	ศึกษาเกี่ยวกับต้นทุนและผลตอบแทนการผลิตกระเป๋าหนังแท้ ในจังหวัดลำปาง โดย ผลิตภัณฑ์แบ่งออกเป็น 4 ขนาด คือ ขนาดเล็ก ขนาดกลาง และขนาดใหญ่ สัตว์ทำการผลิต คือ ลีต้า ลีน่าตาล ลีขาว(สีพื้น) และสีครีม	2 ปี 5 เดือน	829,840.42	30.76	

ตารางที่ 53 แสดงการเปรียบเทียบการใช้เครื่องมือทางการเงินของการค้นคว้าแบบอิสระเรื่องต้นทุนและผลตอบแทนของผลิตภัณฑ์เกมสโม่ในอำเภอสันทราย จังหวัดเชียงใหม่กับวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง (ต่อ)

ผู้ศึกษาวิจัย	ขอบเขตการศึกษา	เครื่องมือทางการเงิน			
		PB (ปี)	NPV (บาท)	IRR (ร้อยละ)	อื่นๆ
วิรัชญา ขุ่มคำ (2553)	ศึกษาด้านทุนและผลตอบแทนของผลิตภัณฑ์เกมสโม่ใน อำเภอสันทราย จังหวัดเชียงใหม่ โดยศึกษาผลิตภัณฑ์ 3 ชนิดคือ (1)ผลิตภัณฑ์เกมสโม่คอนโด (2)ผลิตภัณฑ์เกมสโม่เต่างู (3)ผลิตภัณฑ์เกมสโม่โดมิโน	7.62 - 6.35	194,320.32 - 1,930,308.58	10.70 - 19.70	ผลการดำเนินงานขาดทุนจึงไม่ควรถ่ายทุน

5.3 ข้อค้นพบจากการศึกษา

การศึกษาเกี่ยวกับต้นทุนและผลตอบแทนของผลิตภัณฑ์เกมส์ไม้ในอำเภอสันทราย จังหวัดเชียงใหม่ มีรายละเอียดข้อค้นพบจากการศึกษา ซึ่งสรุปได้ดังนี้

1. การลงทุนเริ่มแรกในการผลิตเกมส์ไม้มีค่าใช้จ่ายในการลงทุนสูง หากมีการลดค่าใช้จ่ายในส่วนนี้อาจทำให้มีผลตอบแทนที่สูงขึ้น
2. ความยากง่ายในการผลิตเกมส์ไม้แต่ละเกมส์ไม้มีความแตกต่างกัน ดังนั้นในการคำนวณหาผลตอบแทนควรคำนึงถึงความยากง่ายในการผลิตเกมส์ไม้ด้วย
3. ราคาของผลิตภัณฑ์เกมส์ไม้ควรตั้งตามความยากง่ายในการผลิตหากผลิตภัณฑ์ชิ้นใดมีการผลิตที่ยากกว่า ราคาของผลิตภัณฑ์ชิ้นนั้นควรจะสูงขึ้น จะทำให้มีผลตอบแทนที่ดีขึ้นและมีการคืนทุนที่เร็วขึ้น

5.4 ข้อจำกัดในการศึกษา

1. การศึกษาครั้งนี้มีข้อจำกัดในเรื่องการจำกัดขอบเขตพื้นที่ที่ศึกษา โดยเลือกศึกษาเฉพาะอำเภอสันทราย จังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งมีปัจจัยทางด้าน สภาพแวดล้อมและการลงทุน รวมทั้งปัจจัยอื่นที่มีผลต่อต้นทุน ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อผลตอบแทนได้ ดังนั้นการนำแนวการศึกษาไปใช้ในพื้นที่อื่นจะต้องคำนึงข้อกำหนดเรื่องขอบเขตการศึกษาให้เหมาะสม
2. ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษา อยู่ในช่วงระหว่างเดือนมกราคม พ.ศ. 2552 ถึง เดือนธันวาคม พ.ศ. 2552 ซึ่งอัตราคิดลดและอัตราดอกเบี้ยที่นำมาใช้ในการวิเคราะห์เป็นอัตราสำหรับปี พ.ศ. 2552 ถ้าหากอัตราคิดลดและอัตราดอกเบี้ยมีการเปลี่ยนแปลงอาจทำให้ผลการวิเคราะห์ เพื่อการตัดสินใจในการลงทุนมีการเปลี่ยนแปลงไป ซึ่งผู้ที่สนใจจะศึกษาในอนาคต ต้องพิจารณาถึงข้อจำกัดนี้และควรทำการศึกษาตลอดระยะเวลาของการผลิตผลิตภัณฑ์เกมส์ไม้
3. การปันส่วนค่าใช้จ่ายเป็นการปันส่วนตามปริมาณการผลิต ซึ่งทำให้ผลิตภัณฑ์ที่ผลิตได้มากมีค่าใช้จ่ายมาก ดังนั้นการปันส่วนค่าใช้จ่ายควรคำนึงถึงปัจจัยอื่นๆด้วย

5.5 ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาในครั้งต่อไป

1. เนื่องจากการศึกษาข้อมูลในครั้งนี้ศึกษาเฉพาะการผลิตผลิตภัณฑ์เกมส์ไม้ในอำเภอสันทราย จังหวัดเชียงใหม่ ทำให้ได้ข้อมูลต้นทุนและผลตอบแทนจากการผลิตผลิตภัณฑ์เกมส์ไม้ในอำเภอสันทราย จังหวัดเชียงใหม่เท่านั้น ดังนั้นจึง ควรศึกษาถึงการเปรียบเทียบต้นทุนและผลตอบแทนของการผลิตผลิตภัณฑ์เกมส์ไม้ในจังหวัดอื่นๆด้วย

2. การศึกษาในครั้งนี้ ผู้ศึกษาทำการศึกษาเฉพาะผลิตภัณฑ์เกมส์คอนโด เกมส์ต่างู และเกมส์โดมิโนเท่านั้น ไม่ได้ศึกษาถึงผลิตภัณฑ์เกมส์ไม่ประเภทอื่นๆ ดังนั้นในการศึกษาครั้งต่อไป ควรศึกษาถึงผลิตภัณฑ์เกมส์ไม่ประเภทอื่นๆด้วย

3. การศึกษาในครั้งนี้เป็นการปันส่วนค่าใช้จ่ายตามปริมาณการผลิต ดังนั้นในการศึกษาครั้งต่อไปควรคำนึงถึงความยากง่ายของผลิตภัณฑ์เป็นตัวกำหนดด้วย



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved