

บทที่ 3

ระเบียบวิธีการศึกษา

ในการศึกษาครั้งนี้ได้กำหนดขอบเขตการศึกษา การเก็บรวบรวมข้อมูล วิธีการศึกษาและการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อให้เกิดความชัดเจน ได้ข้อมูลที่ถูกต้อง ครบถ้วน เพื่อให้ได้ผลที่ได้จากการศึกษามีความถูกต้อง ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

3.1 ขอบเขตการศึกษา

ขอบเขตการศึกษาครั้งนี้ได้ศึกษาจากข้อมูลการสัมภาษณ์ตามแบบสอบถามร่วมกับการศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งข้อมูลอื่นๆภายใต้ขอบเขตการศึกษาที่แบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ขอบเขตเนื้อหา และขอบเขตประชากร โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.1.1 ขอบเขตเนื้อหา

เนื้อหาในการศึกษาครั้งนี้ได้ทำการศึกษาด้านทุนและผลตอบแทนของผลิตภัณฑ์เกมส์ไม้ที่มียอดขายสูงสุด 3 อันดับในอำเภอสันทราย จังหวัดเชียงใหม่ คือ เกมส์คอนโด เกมส์เต่า และ เกมส์โดมิโน โดยศึกษาด้านทุนการผลิตต่อชิ้น และวิเคราะห์ผลตอบแทน คือ ระยะเวลาคืนทุน (Payback Period) มูลค่าปัจจุบันสุทธิ (Net Present Value) และอัตราผลตอบแทนที่แท้จริง (Internal Rate of Return)

3.1.2 ขอบเขตประชากร

ประชากรในการศึกษาครั้งนี้ คือ ประชากร กลุ่มผลิตไม้เกมส์ และสมาชิก ผู้ทำอาชีพผลิตเกมส์ไม้ ในอำเภอสันทราย จังหวัดเชียงใหม่ ที่เข้าร่วมโครงการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ จำนวน 2 กลุ่ม คือ กลุ่มผลิตไม้เกมส์ จำนวนสมาชิก 38 ราย และชมรมหัตถกรรมพื้นบ้านป่าขาม จำนวนสมาชิก 41 ราย รวมจำนวน 79 ราย (ไทยตำบล, 2552 : ออนไลน์)

3.2 วิธีการศึกษา

3.2.1 การเก็บรวบรวมข้อมูล

1) **ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data)** ได้จากการสัมภาษณ์โดยมีแบบสอบถามเป็นแนวทางโดยทำการสัมภาษณ์ประธานกลุ่มผลิตไม้เกมส์ และสมาชิกผู้ทำอาชีพผลิตเกมส์ไม้ในอำเภอสันทราย จังหวัดเชียงใหม่ ที่เข้าร่วมโครงการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ จำนวน 79 ราย

2) **ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data)** ได้จากการค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลจากหนังสือวารสาร เอกสาร และบทความที่เกี่ยวข้อง รวมถึงการศึกษาค้นคว้า ข้อมูลที่เผยแพร่ในระบบออนไลน์

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลคือ แบบสอบถาม (Questionnaire) โดยแบ่งแบบสอบถามออกเป็น 3 ส่วน

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถามซึ่งเป็นสมาชิกผู้ทำอาชีพผลิตเกมส์ไม้ใน อำเภอสันทราย จังหวัดเชียงใหม่ ที่เข้าร่วมโครงการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ เกี่ยวกับลักษณะการทำงาน ระดับการศึกษา อายุ สถานภาพ ปริมาณการผลิต วิธีการจัดจำหน่าย การกำหนดราคาจำหน่าย ปัญหาและอุปสรรคเกี่ยวกับการผลิตผลิตภัณฑ์เกมส์ไม้ เป็นต้น

ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับต้นทุนการผลิตผลิตภัณฑ์เกมส์ไม้โดยทำการสัมภาษณ์ประธานกลุ่มผลิตไม้เกมส์

ส่วนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับผลตอบแทนการผลิตผลิตภัณฑ์เกมส์ไม้โดยทำการสัมภาษณ์ประธานกลุ่มผลิตไม้เกมส์

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลที่รวบรวมได้จากแบบสอบถามจะนำมาคำนวณหาระยะเวลาคืนทุน (Payback Period) มูลค่าปัจจุบันสุทธิ (Net Present Value) และอัตราผลตอบแทนจากการลงทุน (Internal Rate of Return) โดยมีรายละเอียดในแต่ละส่วนดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของสมาชิกผู้ทำอาชีพผลิตเกมส์ไม้

ทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถาม โดยคำนวณหาความถี่ (Frequency) ร้อยละ (Percentage) โดยทำการสอบถามสมาชิกผู้ผลิตเกมส์ไม้ในอำเภอสันทราย จังหวัดเชียงใหม่ที่เข้าร่วมโครงการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์จำนวน 79 ราย

ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับต้นทุนการผลิตเกมส์ไม้

ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ประธานกลุ่มผลิตไม้เกมส์ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ค่าใช้จ่ายในการลงทุน ประกอบด้วย

(1) โรงเรือนที่ใช้ในการผลิตเกมส์ไม้ ได้แก่ โรงผลิต โรงเก็บไม้ และโรงเก็บผลิตภัณฑ์

(2) รถยนต์ใช้ขนส่งสินค้าและติดต่อลูกค้า

(3) เครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้ในการผลิต ได้แก่ เลื่อยใหญ่ เลื่อยเล็ก เครื่องไสใบมีด เครื่องรีดระดับไม้ งานปั้น สว่านแท่น เวอร์เนียร์ เครื่องอบ เครื่องเป่า และเครื่องเย็บ

2. ต้นทุนวัตถุดิบทางตรง

การวิเคราะห์ต้นทุนวัตถุดิบทางตรง ประกอบด้วย วัตถุดิบทางตรง ค่าแรงงานทางตรง ค่าใช้จ่ายในการผลิต โดยคำนวณจากปริมาณที่ผลิตได้และต้นทุนต่อชิ้นของผลิตภัณฑ์แต่ละชนิด โดยให้เป็นต้นทุนรวมของปีฐานคือปีพ.ศ. 2552 ดังนี้

(1) วัตถุดิบทางตรง คือ ต้นทุนที่ซื้อวัตถุดิบหลักจากพ่อค้าคนกลาง คำนวณจาก

$$\text{ต้นทุนวัตถุดิบทางตรงต่อชิ้น} = \frac{\text{ต้นทุนวัตถุดิบสินค้าแต่ละประเภท}}{\text{จำนวนปริมาณที่ผลิตได้(ชิ้น)}}$$

(2) ค่าแรงงานทางตรง มีการแบ่งเป็น 3 แผนก คือ ผลิต ประกอบ และบรรจุ โดยการคิดค่าตามจำนวนแรงงาน และจำนวนแรงงาน สามารถหาค่าแรงงานได้ดังนี้

$$\text{ต้นทุนค่าแรงงานทางตรง} = \frac{\text{จำนวนวันทำงาน} \times \text{ค่าแรงงาน/วัน/คน} \times \text{จำนวนคนงาน}}$$

(3) ค่าใช้จ่ายในการผลิต ประกอบด้วย ค่าไฟฟ้า ค่าเสื่อมราคา และค่าใช้จ่ายอื่นๆ ในการผลิต โดยคำนวณจาก

$$\text{ค่าใช้จ่ายในการผลิตต่อชิ้น} = \frac{\text{ต้นทุนค่าใช้จ่ายในการผลิต}}{\text{ปริมาณที่ผลิตได้(ชิ้น)}}$$

3. ค่าใช้จ่ายในการบริหาร การวิเคราะห์ค่าใช้จ่ายในการบริหาร โดยคำนวณหายอดรวมของเงินเดือน และค่าใช้จ่ายอื่นในการบริหาร โดยให้เป็นค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานของปีฐานคือปี พ.ศ.

ส่วนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับผลตอบแทนจากการผลิตผลิตภัณฑ์เกมส์ไม้

ผลตอบแทนจากการผลิตเกมส์ไม้ หมายถึงผลตอบแทนที่ได้รับจากการจำหน่ายผลิตภัณฑ์เกมส์ไม้ 3 เกมส์ คือ เกมส์คอน โด เกมส์เต่างูและเกมส์โดมิโน ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ประธานกลุ่มผลิตไม้เกมส์ นำมาวิเคราะห์ผลตอบแทนโดยรวมจากการผลิตผลิตภัณฑ์เกมส์ไม้ โดยใช้เครื่องมือทางการเงิน 3 วิธี คือ

(1) ระยะเวลาคืนทุน (Payback Period)

ระยะเวลาคืนทุน คือ ระยะเวลาที่คิดระยะเวลาคืนทุน โดยหากำไรที่ได้รับจากโครงการว่าใช้ระยะเวลานานเท่าไรจึงจะคุ้มกับรายจ่ายลงทุนเริ่มแรกพอดี ซึ่งกำไรในนี้หมายถึงกำไรสุทธิหลังหักภาษีรวมกับต้นทุนทางการเงิน ดอกเบี้ยและค่าเสื่อมราคา

(2) มูลค่าปัจจุบันสุทธิ (Net Present Value)

มูลค่าปัจจุบันสุทธิ คือ ผลต่างระหว่างมูลค่าปัจจุบันของกระแสเงินสดรับสุทธิที่ได้รับตลอดโครงการกับเงินลงทุนเริ่มแรก โดยที่กระแสเงินสดสุทธิที่นำมาหามูลค่าปัจจุบันจะใช้อัตราส่วนลดเท่ากับอัตราผลตอบแทนขั้นต่ำที่ต้องการ หรืออัตราค่าของทุน มีสูตรในการคำนวณ ดังนี้

$$NPV_n = \frac{CF_t}{(I+k)_t} - I$$

ถ้าค่าปัจจุบันสุทธิ (NPV) เป็นบวก จะยอมรับโครงการนั้น แต่ถ้าค่าปัจจุบันสุทธิ (NPV) เป็นลบจะปฏิเสธโครงการ ถ้ามีโครงการลงทุนหลายโครงการ จะลงทุน โครงการที่ให้ค่าปัจจุบันสุทธิ (NPV) เป็นบวกสูงสุด

(3) อัตราผลตอบแทนที่แท้จริง (Internal Rate of Return)

อัตราผลตอบแทนที่แท้จริง คือ อัตราที่นำไปลดค่าแล้วทำให้กระแสเงินสดรับเท่ากับกระแสเงินสดจ่ายพอดีนั่นคือ $NPV = 0$ วิธีการคำนวณก็เหมือนกับวิธีการของ NPV เพียงแต่เปลี่ยนการใช้อัตราลดค่าจากอัตราผลตอบแทนขั้นต่ำมาเป็นการลองอัตราลดค่าหลายๆค่าจนกระทั่งได้มูลค่าปัจจุบันสุทธิตั้งแต่ศูนย์ อัตราลดค่าที่ได้นั้นคืออัตราผลตอบแทนที่แสดงถึงความสามารถในการทำกำไรที่แท้จริงของโครงการนั่นเอง โดยใช้สูตรในการคำนวณดังนี้

$$NPV_n = \frac{CF_t}{(I+r)_t} - I$$

ถ้าอัตราผลตอบแทนที่แท้จริง (IRR) มีค่ามากกว่าหรือเท่ากับอัตราผลตอบแทนที่ต้องการ
จากโครงการ ควรลงทุนในโครงการนั้น และถ้าอัตราผลตอบแทนที่แท้จริง (IRR) มีค่าน้อยกว่า
อัตราผลตอบแทนที่ต้องการจากโครงการ จึงไม่ควรลงทุนในโครงการนั้น



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved