

sea
connecting the dots

Source: MarketBeat

3 เหตุผล.. ทำไม SEA ถึงน่าสนใจ

- 1) เกมฮิต รายได้โตต่อเนื่อง
- 2) รุกตลาด E-Commerce ละตินอเมริกา
- 3) Mobile Wallet เติบโตก้าวกระโดด รับผิดชอบต่อผู้เล่นเกม



Source: Sallika.co

Company Overview

บริษัทเทคโนโลยีสัญชาติสิงคโปร์ ผู้ให้บริการด้านธุรกิจ Digital Entertainment หรือ เกมออนไลน์ (Garena), ธุรกิจ E-commerce (Shopee) และ ธุรกิจให้บริการ Digital Finance (SeaMoney) โดยในไตรมาส 1 ที่ผ่านมา บริษัทรายได้มีการเติบโต 146.7% YoY ที่ระดับ \$1.8bn จาก \$714.9m อย่างไรก็ตาม แม้บริษัทจะมี Gross Profit \$645m เพิ่มขึ้น 212% แต่ยังคงขาดทุนสุทธิที่ \$422.1m เพิ่มขึ้น 50.3% จากช่วงเวลาเดียวกันของปีที่แล้ว เนื่องจากต้นทุนที่เพิ่มสูงขึ้น



Source: sea.com

เกมฮิต รายได้โตต่อเนื่อง

รายได้เพิ่มขึ้น 111.4% จากการเพิ่มขึ้นของฐานผู้เล่น (active user base) 61.4% เป็น 648.8ล้านคนและ การเพิ่มขึ้นของกลุ่มผู้เล่นที่จ่ายเงิน (paying users penetration) 124% เป็น 79.8ล้านคนรวมถึงความสำเร็จในการพัฒนาเกม Free Fire ซึ่งเป็นเกมในมือถือที่ทำเงินมากที่สุดใแถบเอเชียตะวันออกเฉียงใต้, ละตินอเมริกา และอินเดีย รวมถึง ติดอันดับ 10 เกมยอดนิยมในสหรัฐอเมริกา แม้ว่าในส่วนของต้นทุนจะเพิ่มขึ้น 74% จากต้นทุนทางการตลาดออนไลน์ขึ้น แต่ Adj. EBITDA เพิ่มขึ้นถึง 140.4% สู่ระดับ \$717,309m ในขณะที่ Adj. EBITDA จากธุรกิจอื่นๆ ยังคงติดลบอยู่ โดยในเดือนเม.ย. ที่ผ่านมา บริษัทมีการเปิดตัวเกมใหม่ถึง 2 เกม ได้แก่ "Undawn" เกมเอาชีวิตรอดในโลกหลังวันโลกาวินาศ โดยจะเริ่มเปิดให้บริการในระบบ iOS, Android และ PC ปลายปีนี้ และ "Fantasy Town" เกมผจญภัยทำฟาร์มสร้างเมืองสุดน่ารัก ซึ่งสามารถเข้าไปดาวน์โหลดได้แล้วทั้งบน Android และ iOS

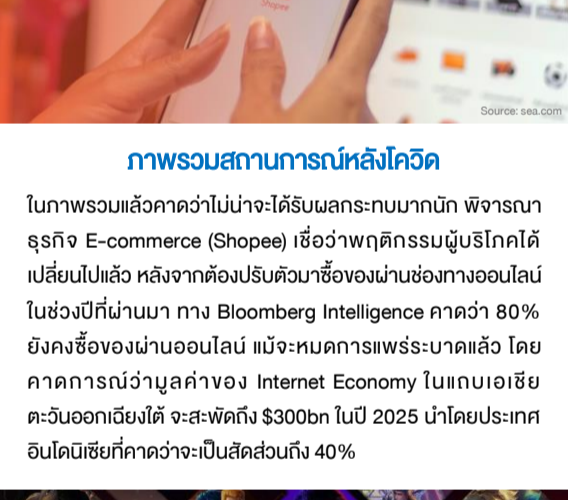


Source: sanook

รุกตลาด E-commerce ละตินอเมริกา

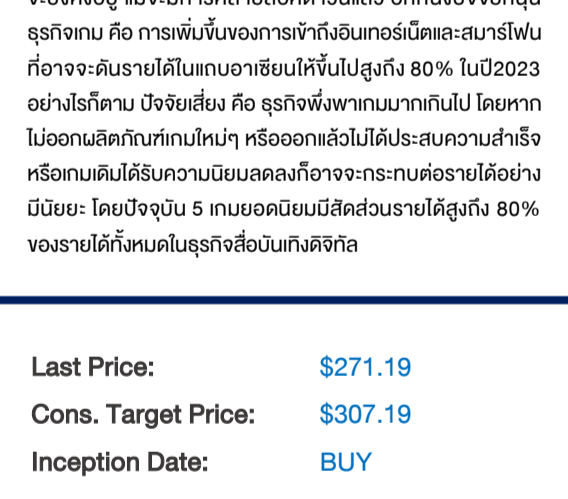
แสวงหาโอกาสในการเติบโต

รายได้เพิ่มขึ้น 189.8% จากการเติบโตของขนาดตลาด E-commerce, การเพิ่มค่าธรรมเนียม, มูลค่าในการบริการและค่าโฆษณา โดยมี Monthly Active Users (MAUs) และเวลาที่ลูกค้าใช้ในแอปฯ มากที่สุดในระบบปฏิบัติการ Android ในแถบเอเชียตะวันออกเฉียงใต้, อินเดีย และไต้หวัน โดยรวมแล้วมี ยอดสั่งซื้อ (Gross Order) 1.1 พันล้านครั้ง เพิ่มขึ้น 153% และยอดขายที่เกิดในแพลตฟอร์ม (GMV) \$12.6bn เพิ่มขึ้น 103% แต่ต้นทุนเพิ่มขึ้น 136.2% จากต้นทุนการขนส่งและต้นทุนการตลาดและบริการเพื่อเพิ่มมูลค่าอื่นๆ



Source: UX Planet

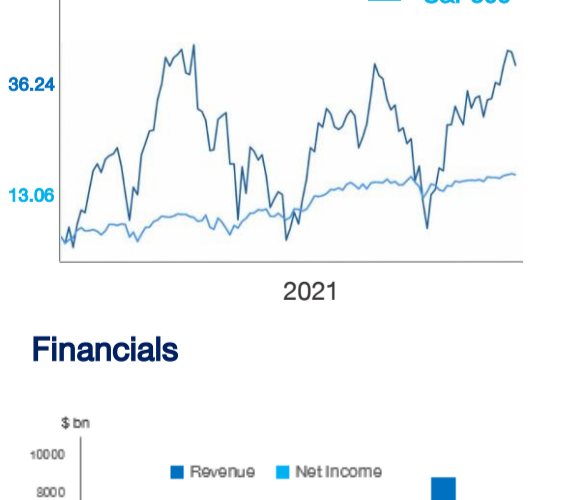
นอกจากนี้ บริษัทได้สังเกตเห็นศักยภาพในการเติบโตของตลาด E-commerce ในแถบละตินอเมริกา จึงได้เริ่มขยายมายังประเทศบราซิลเมื่อปลายปี 2019 โดย Shopee มียอดการดาวน์โหลดแอปพลิเคชันอยู่ที่อันดับ 9 ในปี 2020 และมี Monthly Active Users (MAUs) ในเดือนธ.ค. มากกว่า Amazon แต่ยังคงตามหลังบริษัทเจ้าถิ่นรายใหญ่อย่าง Mercado Libre จากอาร์เจนติน่าอยู่ เมื่อต้นปีที่ผ่านมา บริษัทเริ่มขยายมายังประเทศเม็กซิโก โดยเริ่มจากการเป็นการค้าระหว่างพรมแดน (Cross-border operation) และมีการเปิดเว็บไซต์ในประเทศชิลีและโคลอมเบียเมื่อต้นเดือนนี้ถึงแม้ว่าจะไม่มีการเปิดเผยตัวเลขการเงินในประเทศบราซิล แต่ eMarketer ซึ่งเป็นบริษัทวิจัยตลาด ประมาณการรายได้ของบริษัทจากประเทศละตินอเมริกาว่าจะเพิ่มขึ้นถึง 40%



Source: sea.com

Mobile Wallet เติบโตก้าวกระโดด

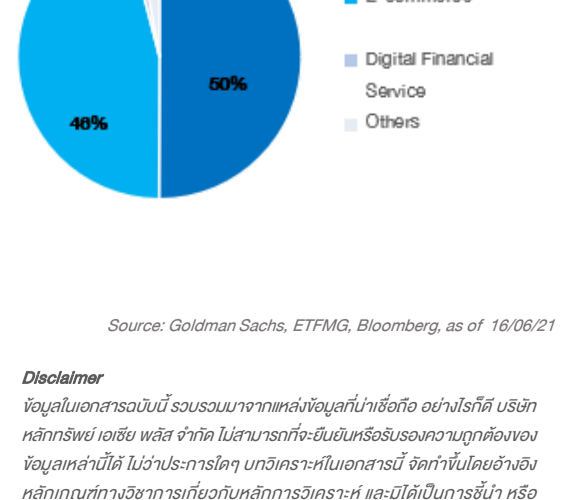
เติบโตค่อนข้างดี โดยแอปพลิเคชัน SeaMoney ซึ่งเป็น Mobile Wallet มีปริมาณทางการใช้จ่ายเงิน \$3.4bn เพิ่มขึ้น 200% YoY โดยได้รับประโยชน์จากผู้เล่นเกมกว่า 26.1 ล้าน users ที่จ่ายเงินผ่านช่องทางนี้เพื่อเล่นเกม แต่ค่าใช้จ่ายทางการตลาดเพื่อโปรโมทก็เพิ่มสูงขึ้นถึง 113%



Source: sea.com

ภาพรวมสถานการณ์หลังโควิด

ในภาพรวมแล้วคาดว่าไม่น่าจะได้รับผลกระทบมากนัก พิจารณาธุรกิจ E-commerce (Shopee) เชื่อว่าพฤติกรรมผู้บริโภคได้เปลี่ยนไปแล้ว หลังจากต้องปรับตัวมาซื้อของผ่านช่องทางออนไลน์ ในช่วงปีที่ผ่านมา ทาง Bloomberg Intelligence คาดว่า 80% ยังคงซื้อของผ่านออนไลน์ แม้จะหมดการแพร่ระบาดแล้ว โดยคาดการณ์ว่ามูลค่าของ Internet Economy ในแถบเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ จะสะพัดถึง \$300bn ในปี 2025 นำโดยประเทศอินเดียที่คาดว่าจะเป็นส่วนถึง 40%



Source: sea.com

ด้านฝั่งธุรกิจสื่อบันเทิงดิจิทัล (Garena) ทาง Bloomberg Intelligence คาดว่าจะสามารถเติบโตถึง 5 เท่าที่ \$5.2bn ในปี 2025 จาก \$1.1bn ในปี 2019 จากช่วงเวลาลือคดวามที่เป็นปัจจัยสนับสนุนให้คนหันมาเล่นเกมมากขึ้น และคาดว่าพฤติกรรมนี้จะยังคงอยู่ แม้จะมีการคลายลือคดวามแล้ว อีกหนึ่งปัจจัยหนุนธุรกิจเกม คือ การเพิ่มขึ้นของการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตและสมาร์ทโฟนที่อาจจะดันรายได้ในแถบอาเซียนให้ขึ้นไปสูงถึง 80% ในปี 2023 อย่างไรก็ตาม ปัจจัยเสี่ยง คือ ธุรกิจพึ่งพามากเกินไป โดยหากไม่ออกผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ หรือออกแล้วไม่ได้ประสบความสำเร็จหรือเกมเดิมได้รับความนิยมลดลงก็อาจจะกระทบต่อรายได้โดยมีนัยยะ โดยปัจจุบัน 5 เกมยอดนิยมมีสัดส่วนรายได้สูงถึง 80% ของรายได้ทั้งหมดในธุรกิจสื่อบันเทิงดิจิทัล

Last Price:	\$271.19
Cons. Target Price:	\$307.19
Inception Date:	BUY

Key Information

Market Cap:	\$ 142,221.1 m
PE 22E:	N.A.
EPS Growth 22E:	64.90%
ROE 22E:	20.48%
Dividend Yield 22E:	0.00%

Performance YTD VS. S&P500

Financials

Revenue Breakdown

Source: Goldman Sachs, ETFMG, Bloomberg, as of 16/06/21

Disclaimer

ข้อมูลในเอกสารฉบับนี้ รวบรวมมาจากแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ อย่างไรก็ตาม บริษัทหลักทรัพย์ เอเชีย พลัส จำกัด ไม่สามารถที่จะยืนยันหรือรับรองความถูกต้องของข้อมูลเหล่านี้ได้ ไม่ว่าประการใดๆ บทวิเคราะห์ในเอกสารนี้ จัดทำขึ้นโดยอ้างอิงหลักเกณฑ์ทางวิชาการเกี่ยวกับหลักการวิเคราะห์ และไม่ได้เป็นการชี้นำ หรือเสนอแนะให้ซื้อหรือขายหลักทรัพย์ใดๆ การตัดสินใจซื้อหรือขายหลักทรัพย์ใดๆ ของผู้อ่าน ไม่ควรจะถูกจากการอ่านบทความในเอกสารนี้หรือไม่ก็ตาม ล้วนเป็นผลจากการใช้วิจารณญาณของผู้อ่าน โดยไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับหรือพินระผู้พันใดๆ กับ บริษัทหลักทรัพย์ เอเชีย พลัส จำกัด ไม่ว่ากรณีใด