



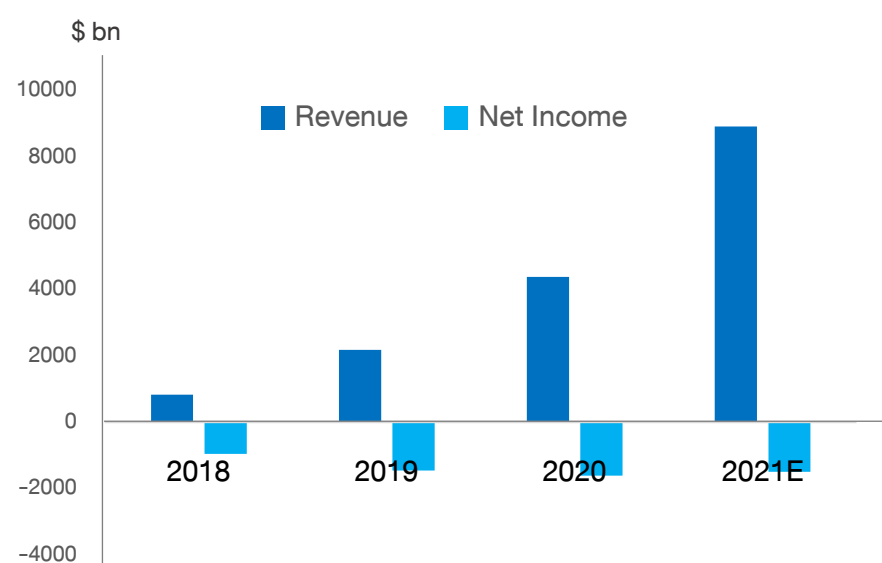
Last Price : \$271.19
Cons. Target Price: \$307.19
Cons. Rating: **BUY**
Upside: +13.27%

Stock Exchange: NYSE

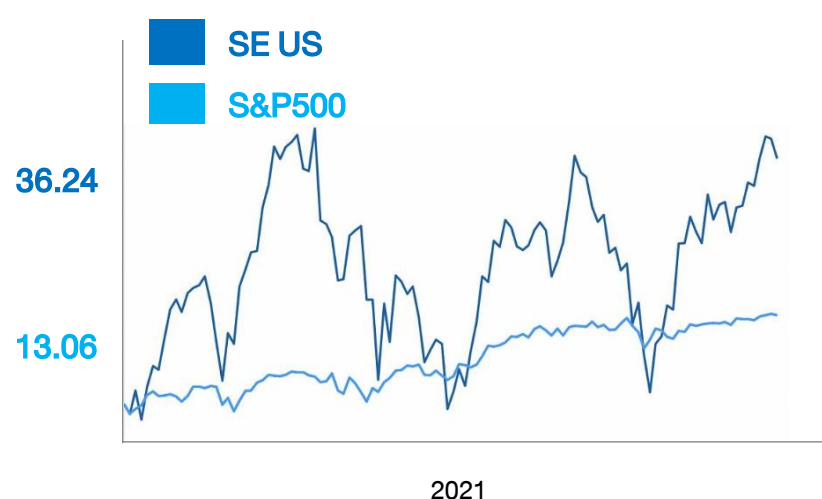
Key Information

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

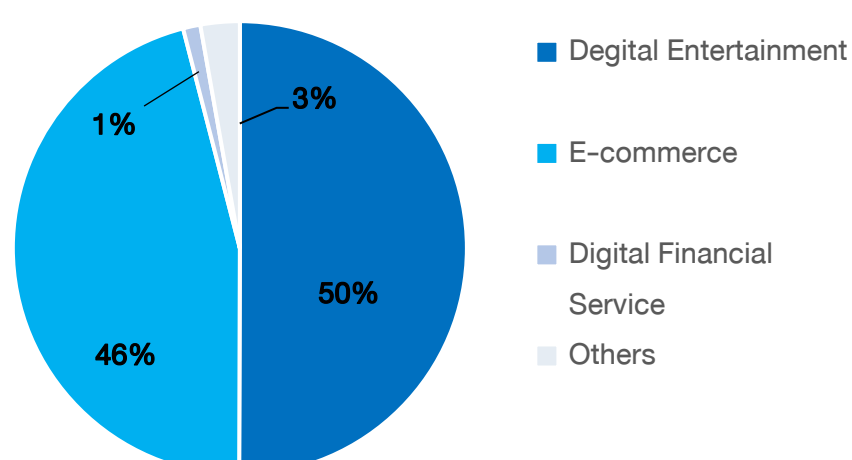
Financials



Performance YTD VS. S&P500



Revenue Breakdown



SEA Limited (SE US)

Company Profile

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

เกมฮิต รายได้โตต่อเนื่อง

บริษัทเผยรายได้เพิ่มขึ้น 111.4% จากการเพิ่มขึ้นของฐานผู้เล่น (active user base) 61.4% เป็น 648.8 ล้านคนและ การเพิ่มขึ้นของกลุ่มผู้เล่นที่จ่ายเงิน (paying users penetration) 124% เป็น 79.8 ล้านคน รวมถึงความสำเร็จในการพัฒนาเกม Free Fire ซึ่งเป็นเกมในมือถือที่ทำเงินมากที่สุดในแถบเอเชียตะวันออกเฉียงใต้, 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. ที่ผ่านมามีการเปิดตัวเกมใหม่ถึง 2 เกม ได้แก่ "Undawn" เกมเอาชีวิตรอดในโลกหลังวันโลกาวินาศ โดยจะเริ่มเปิดให้บริการในระบบ iOS, Android และ PC ปลายปีนี้ และ "Fantasy Town" เกมผจญภัยทำฟาร์มสร้างเมืองสุดน่ารัก ซึ่งสามารถเข้าไปดาวน์โหลดได้แล้วทั้งบน Android และ iOS

รุกตลาด E-commerce ละตินอเมริกา เพื่อหาโอกาสในการเติบโต

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

นอกจากนี้ บริษัทได้สังเกตเห็นศักยภาพในการเติบโตของตลาด E-commerce ในแถบละตินอเมริกา จึงได้เริ่มขยายไปยังประเทศบราซิลเมื่อปลายปี 2019 โดย Shopee มียอดการดาวน์โหลดแอปพลิเคชันอยู่ที่อันดับ 9 ในปี 2020 และมี Monthly Active Users (MAUs) ในเดือนธ.ค. มากกว่า Amazon แต่ยังคงตามหลังบริษัทเจ้าถิ่นรายใหญ่อย่าง Mercado Libre จากอาร์เจนตินาอยู่ เมื่อต้นปีที่ผ่านมา บริษัทเริ่มขยายไปยังประเทศเม็กซิโก โดยเริ่มจากการเป็นการค้าระหว่างพรมแดน (Cross-border operation) และมีการเปิดเว็บไซต์ในประเทศชิลีและโคลอมเบียเมื่อต้นเดือนนี้ ถึงแม้ว่าจะไม่มีการเปิดเผยตัวเลขทางการเงินในประเทศบราซิล แต่ eMarketer ซึ่งเป็นบริษัทวิจัยตลาด ประเมินการรายได้ของบริษัทจากประเทศละตินอเมริกาว่า อาจจะเพิ่มขึ้นถึง 40%

Mobile Wallet เติบโตอย่างก้าวกระโดด

บริษัทยังเผยการเติบโตแนวโน้มค่อนข้างดี จากการที่มีผู้ใช้งานแอปพลิเคชัน SeaMoney ซึ่งเป็น Mobile Wallet มีปริมาณการใช้จ่ายเงิน \$3.4bn เพิ่มขึ้น 200% YoY โดยได้รับประโยชน์จากผู้เล่นเกมกว่า 26.1 ล้าน users ที่จ่ายเงินผ่านช่องทางนี้เพื่อใช้เล่นเกม แต่ค่าใช้จ่ายทางการตลาดเพื่อโปรโมทก็เพิ่มสูงขึ้นถึง 113%

Source: Company, Goldman Sachs, Statista, Company data, Bloomberg as of 16/6/21

16 JUNE 2021

Disclaimer

ข้อมูลในเอกสารฉบับนี้ รวบรวมมาจากแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ อย่างไรก็ตาม บริษัทหลักทรัพย์ เอเชีย พลัส จำกัด ไม่สามารถที่จะยืนยันหรือรับรองความถูกต้องของข้อมูลเหล่านี้ได้ ไม่ว่าประการใดๆ บทวิเคราะห์ในเอกสารนี้ จัดทำขึ้นโดยอ้างอิงหลักเกณฑ์ทางวิชาการเกี่ยวกับหลักการวิเคราะห์ และได้เป็นการชี้นำ หรือเสนอแนะให้ซื้อหรือขายหลักทรัพย์ใดๆ การตัดสินใจซื้อหรือขายหลักทรัพย์ใดๆ ของผู้อ่าน ไม่ว่าจะเกิดจากการอ่านบทความในเอกสารนี้หรือไม่ก็ตาม ล้วนเป็นผลจากการใช้วิจารณญาณของผู้อ่าน โดยไม่มีส่วนเกี่ยวข้องหรือพันธุะผูกพันใดๆ กับ บริษัทหลักทรัพย์ เอเชีย พลัส จำกัด ไม่ว่ากรณีใด