

나라소프트

288490

본 분석보고서는 거래소 코넥스기업 분석보고서 발간 지원사업(KONEX Research Project)에 선정되어 작성된 보고서입니다.

Nov 20, 2020

Not Rated

Company Data

현재가(11/20)	289 원
액면가(원)	100 원
52 주 최고가(보통주)	500 원
52 주 최저가(보통주)	150 원
KOSPI (11/20)	2,553.50p
KOSDAQ (11/20)	870.18p
자본금	25 억원
시가총액	88 억원
발행주식수(보통주)	3,048 만주
발행주식수(우선주)	0 만주
평균거래량(60 일)	1.7 만주
평균거래대금(60 일)	0 억원
외국인자분(보통주)	0.00%
주요주주	
김호상 외 13 인	42.69%
박상철 외 2 인	13.70%

Price & Relative Performance



주가수익률(%)	1개월	6개월	12개월
절대주가	-1.0	41.7	-37.0
상대주가	-8.6	10.4	-47.6

스크린스포츠 솔루션 주력 기업

기업용·교육용 소프트웨어 전문 IT기업에서 스크린스포츠 분야까지 확장

2002년 설립된 소프트웨어 개발 업체. 2007년 인터넷 강의 솔루션을 개발 완료해 2008년부터 교육 및 기업용 소프트웨어 판매 시작. 2015년 체육·교육·문화 스크린 솔루션 ‘스마트스크린’ 출시. 2018년 코넥스 시장 상장.

2020년 상반기 매출 구성은 스마트스크린 94.4%, 교육 솔루션 스마트캠퍼스 4.3%, 기업 솔루션 스마트오피스 1.2%, 유지보수 0.1%

스크린 골프를 넘어선 ‘스마트스크린’

국내 시뮬레이션 스포츠 시장 규모는 2007년 천억원에서 2017년 5조원으로 성장. 이후에도 높은 접근성을 바탕으로 국내에서 빠르게 확산중인 것으로 추정되며, 스크린골프뿐만 아니라 야구, 테니스, 수영 등 다양한 스포츠 종목으로 확장되고 있음.

동사는 한 스크린 시설 안에서 골프, 야구, 테니스, 축구 등 수많은 스포츠 종목은 물론 오케스트라 연주, 밴드 합주 등의 문화 활동과 교육 활동까지 가능한 ‘스마트스크린’을 판매 중. 국내에서는 주로 기업과 학교를 대상으로 판매하고 있으며 작년까지 마카오 호텔 등 해외 수출도 이뤄졌음. 올해에는 코로나19로 수출이 부진했으나 장기적으로 백신 보급 이후 호텔 및 서비스 산업이 회복될 경우 해외 매출 성장 가능성 존재.

2020년 상반기 매출은 37.9억원, 영업이익은 27.6억원 기록해 2019년 연간 실적 대비해서 개선. 상반기 매출 중 32억원은 수원시 상가건물 양수 중 잔금을 소프트웨어 공급으로 상계 처리하면서 발생.



인터넷·미드스몰캡 박지원

3771-9162, 20190004@iprovest.com



Forecast earnings & Valuation

12결산 (억원)	2015.12	2016.12	2017.12	2018.12	2019.12
매출액 (억원)	0	10	28	33	18
YoY(%)	NA	NA	169.4	17.6	-45.5
영업이익 (억원)	0	-12	8	3	-27
OP마진(%)	0.0	-120.0	28.6	9.1	-150.0
순이익 (억원)	0	-12	7	4	-35
EPS(원)	0	-448	149	17	-140
YoY(%)	0.0	0.0	흑전	-88.6	적전
PER(배)	0.0	0.0	0.0	59.2	-2.5
PCR(배)	0.0	0.0	0.0	50.6	-3.6
PBR(배)	0.0	0.0	0.0	20.3	-13.9
EV/EBITDA(배)	0.0	-1.0	1.1	41.6	-6.1
ROE(%)	0.0	-3,425.9	167.7	41.3	-1,246.2

기업 개요

기업용·교육용 소프트웨어 전문 IT기업에서 스크린스포츠 분야까지 확장

나라소프트는 2002년 설립된 소프트웨어 개발 업체다. 2007년에 인터넷 강의 솔루션을 개발 완료해 2008년부터 교육 및 기업용 소프트웨어 판매를 시작했다. 이후 고려대학교 국제어학원, 파고다어학원, YBM 등에게 교육 솔루션을 제공했다. 2015년에는 체육·교육·문화 스크린 솔루션인 ‘스마트스크린’을 출시했으며, 스크린테니스 관련 특허도 등록했다. 스마트스크린 미국 판매를 위해 2016년 미국에 법인을 설립했으며, 2018년 코넥스 시장에 상장했다.

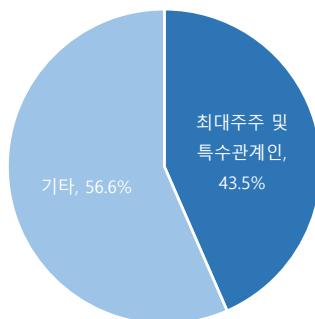
동사의 주주 구성은 최대주주 및 특수관계인 지분이 43.5%이며, 기타 주주가 56.6%이다. 2020년 상반기 매출 구성은 스마트스크린이 94.4%, 교육 솔루션인 스마트캠퍼스가 4.3%, 기업 솔루션인 스마트오피스가 1.2%, 그 외 유지보수가 0.1%다.

[도표 1] 나라소프트 주요 연혁

연도	내용
2002년	(주)나라소프트 솔루션 응용소프트웨어 전문개발 법인 설립
2003년	호스팅나라 웹호스팅 사업 사이트 오픈
2004년	(주)나라소프트로 법인명 변경
2007년	인터넷강의 솔루션 엔캐스팅 개발완료 및 판매 개시
2008년	기업용, 교육용 솔루션 출시
2014년	NS 골프, NS 컬처 제품 출시
2015년	스마트오피스 통합경영지원 솔루션 제품 출시
	스마트스크린 출시
2016년	스크린테니스 시뮬레이터 특허 등록
	미국법인 설립
2018년	코넥스 상장

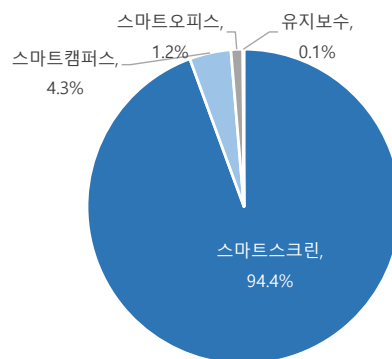
자료: Company data, 교보증권 리서치센터

[도표 2] 나라소프트 주주구성



자료: Company data, 교보증권 리서치센터

[도표 3] 나라소프트 1H20 매출 구성



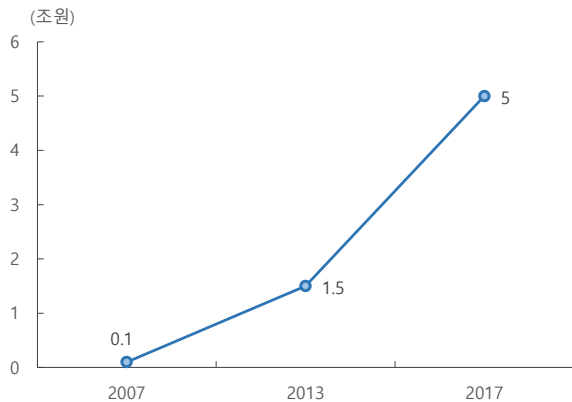
자료: Company data, 교보증권 리서치센터

스크린 골프를 넘어선 ‘스마트스크린’

국내 스크린스포츠 시장 현황

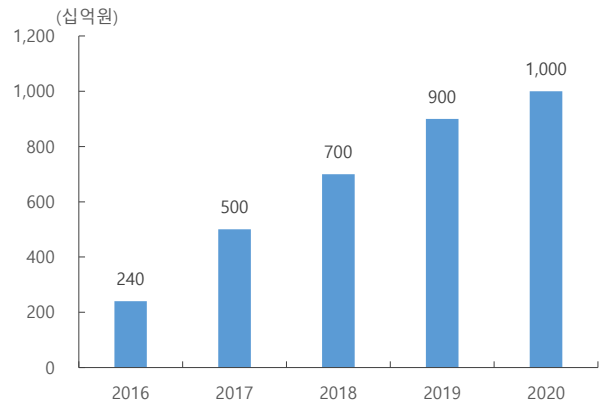
국내 시뮬레이션 스포츠 시장 규모는 2007년 천억원에서 2013년 1.5조원으로 성장했으며 다시 2017년에는 5조원을 돌파한 것으로 추정된다. 높은 접근성을 갖춘 시뮬레이션 스포츠는 스크린 골프를 시작으로 국내에서 빠르게 확산됐다. 최근에 시뮬레이션 스포츠는 야구, 테니스, 수영 등 다양한 스포츠 종목으로 확장되고 있으며 VR·AR 등과 같은 기술을 활용해 현실감을 높이려고 하고 있다. 실제로 스크린 야구 시장 규모는 2016년 2,400억원 규모에서 2020년에는 단독으로 1조원 규모에 달할 것으로 예상된다.

[도표 4] 국내 시뮬레이션 스포츠 시장 규모



자료: 언론 취합, 교보증권 리서치센터

[도표 5] 스크린 야구 시장 규모



자료: 언론 취합, 교보증권 리서치센터

체육·문화·교육 종합 시뮬레이션 솔루션 ‘스마트스크린’

나라소프트는 한 스크린 시설 안에서 다양한 스포츠 및 음악, 문화 등 다양한 액티비티가 가능한 ‘스마트스크린’이라는 소프트웨어를 판매하고 있다. 동사의 스마트스크린 안에서는 골프, 테니스, 야구, 축구, 승마 등의 다양한 스포츠 종목은 물론 오케스트라 연주, 밴드 합주 등의 문화 활동과 교육 활동까지 가능하다.

동사는 주로 기업과 학교를 대상으로 제품을 판매하고 있으며, 비록 올해에는 코로나19로 인해 타격을 받았으나 해외 수출도 이뤄지고 있다. 2019년에는 마카오 7성급 호텔 스튜디오시티에 스마트스크린 제품을 납품한 바 있다. 향후 장기적으로 코로나19 백신이 보급되고 호텔 및 서비스 산업이 회복할 경우 동사의 해외 매출 또한 되살아날 가능성이 있다.

[도표 6] 나라소프트 스마트스크린



자료: Company data, 교보증권 리서치센터

[도표 7] 나라소프트 스마트스크린 액티비티 내용

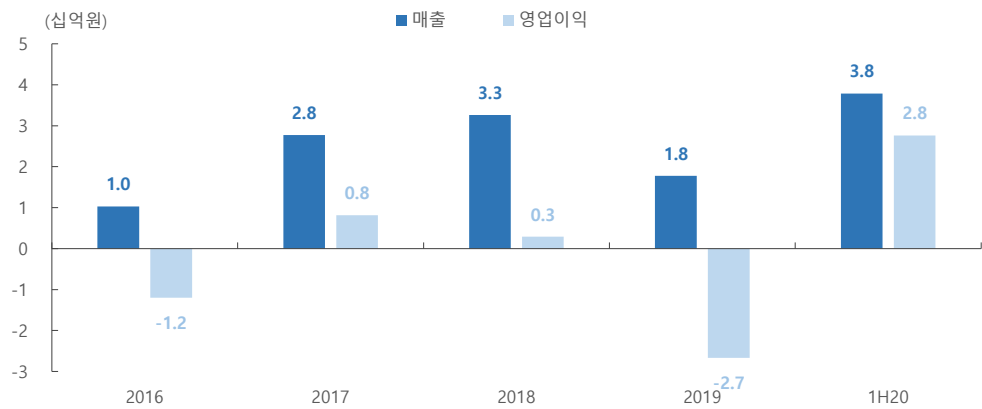
종류	세부 내용
실감형 스포츠 (17 종목)	일반골프, 파크골프, 그라운드골프, 아동골프, 풋골프, 게이트볼
	테니스, 축구, 야구피칭, 야구배팅
	야구배틀, 풋베이스볼, 야구홈런더비
	볼링, 풋볼링, 양궁, 투창
시범형 스포츠 (10 종목)	봅슬레이, 제트보트, 루지, 스키
	스켈레톤, 웨이크보드, 배드민턴
	바이크, 사이클, 승마
	테니스, 야구배틀, 야구배팅, 야구홈런더비
충돌형 스포츠 (69 종)	3D 융합게임, 2D 융합게임
교육용 솔루션	스마트 교육 솔루션, 문화 교육 솔루션
교육용 콘텐츠	체육 교육 동영상 콘텐츠
	시청각 어린이 영어교육 콘텐츠
	VR 영어교육 콘텐츠
	VR 안전교육 콘텐츠

자료: Company data, 교보증권 리서치센터

2020년 상반기 실적

나라소프트는 2020년 상반기 매출 37.9억원, 영업이익 27.6억원을 기록하면서 작년 연간 매출 대비 개선됐다. 상반기 매출 중 32억원은 지난 5월에 있었던 수원시 원평스위트빌 상가건물 지하를 양수하면서 잔금을 스마트스크린 소프트웨어 공급으로 매출과 채권을 상계처리 하면서 발생한 것이다.

[도표 8] 나라소프트 실적 추이



자료: Company data, 교보증권 리서치센터

[나라소프트 288490]

포괄손익계산서

단위: 억원

12결산 (억원)	2015A	2016A	2017A	2018A	2019A
매출액	0	10	28	33	18
매출원가	0	0	0	3	10
매출총이익	0	10	28	29	8
매출총이익률 (%)	na	100.0	100.0	89.9	46.3
판매비	0	22	20	26	35
영업이익	0	-12	8	3	-27
영업이익률 (%)	na	-116.2	29.4	8.9	-150.1
EBITDA	0	-10	11	6	-25
EBITDA Margin (%)	na	-96.4	40.0	18.8	-140.3
영업외손익	0	0	-1	1	-8
관계기업손익	0	0	0	0	-2
금융수익	0	0	0	0	0
금융비용	0	0	-1	-1	-2
기타	0	0	0	2	-5
법인세비용차감전순이익	0	-12	7	4	-35
법인세비용	0	0	0	0	0
계속사업순이익	0	-12	7	4	-35
중단사업순이익	0	0	0	0	0
당기순이익	0	-12	7	4	-35
당기순이익률 (%)	na	-118.1	26.5	12.9	-196.6
비지배지분순이익	0	0	0	0	0
지배지분순이익	0	-12	7	4	-35
지배순이익률 (%)	na	-118.1	26.5	12.9	-196.6
매도가능금융자산평가	0	0	0	0	0
기타포괄이익	0	0	0	0	0
포괄순이익	0	0	0	0	0
비지배지분포괄이익	0	0	0	0	0
지배지분포괄이익	0	0	0	0	0

주: K-IFRS 회계기준 개정으로 기존의 기타영업수익/비용 항목은 제외됨

현금흐름표

단위: 억원

12결산 (억원)	2015A	2016A	2017A	2018A	2019A
영업활동 현금흐름	0	-9	-3	8	-12
당기순이익	0	-12	7	4	-35
비현금항목의 가감	0	2	5	1	11
감가상각비	0	1	2	2	2
외환손익	0	0	0	0	0
지분법평가손익	0	0	0	0	2
기타	0	1	3	-1	7
자산부채의 증감	0	1	-15	3	12
기타현금흐름	0	0	0	0	0
투자활동 현금흐름	0	-7	1	-3	-46
투자자산	0	0	0	0	2
유형자산	0	5	1	3	43
기타	0	-12	0	-6	-90
재무활동 현금흐름	0	17	1	-4	59
단기차입금	0	4	1	-4	14
사채	0	0	0	0	0
장기차입금	0	0	0	0	45
자본의 증가(감소)	0	0	0	0	0
현금배당	0	0	0	0	0
기타	0	13	0	0	0
현금의 증감	0	0	0	0	1
기초 현금	0	0	0	0	0
기말 현금	0	0	0	0	2
NOPLAT	0	-12	8	3	-27
FCF	0	-5	-2	11	30

자료: 나라소프트, 교보증권 리서치센터

재무상태표

단위: 억원

12결산 (억원)	2015A	2016A	2017A	2018A	2019A
유동자산	0	5	17	13	3
현금및현금성자산	0	0	0	0	2
매출채권 및 기타채권	0	3	17	10	1
재고자산	0	0	0	0	0
기타유동자산	0	2	1	3	1
비유동자산	0	12	8	8	67
유형자산	0	5	4	5	65
관계기업투자금	0	0	0	0	0
기타금융자산	0	0	0	0	0
기타비유동자산	0	7	3	3	2
자산총계	0	16	25	22	70
유동부채	0	16	17	9	32
매입채무 및 기타채무	0	4	4	1	9
차입금	0	11	12	7	21
유동성채무	0	0	0	0	1
기타유동부채	0	0	0	0	1
비유동부채	0	0	0	0	45
차입금	0	0	0	0	45
사채	0	0	0	0	0
기타비유동부채	0	0	0	0	0
부채총계	0	16	17	9	77
지배지분	0	1	8	12	-7
자본금	0	14	25	25	26
자본잉여금	0	12	1	1	16
이익잉여금	0	-25	-18	-14	-49
기타자본변동	0	0	0	0	0
비지배지분	0	0	0	0	0
자본총계	0	1	8	12	-7
총차입금	0	11	13	8	67

주요 투자지표

단위: 원, 배, %

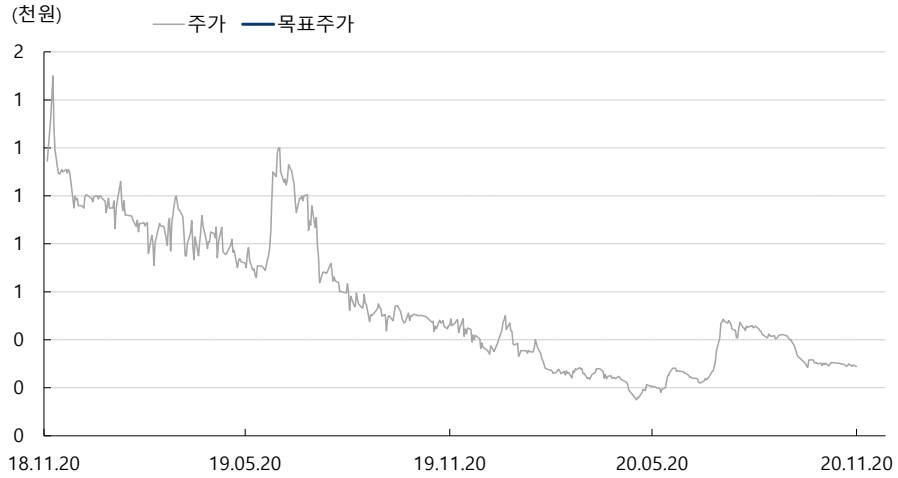
12결산 (억원)	2015A	2016A	2017A	2018A	2019A
EPS	0	-448	149	17	-140
PER	0.0	0.0	0.0	59.2	-2.5
BPS	0	25	163	50	-25
PBR	0.0	0.0	0.0	20.3	-13.9
EBITDAPS	0	-441	165	12	-107
EV/EBITDA	0.0	-1.0	1.1	41.6	-6.1
SPS	0	44	112	132	71
PSR	0.0	0.0	0.0	7.6	4.9
CFPS	0	-173	-49	46	119
DPS	0	0	0	0	0

재무비율

단위: 원, 배, %

12결산 (억원)	2015A	2016A	2017A	2018A	2019A
성장성					
매출액 증가율	NA	NA	169.4	17.6	-45.5
영업이익 증가율	NA	NA	흑전	-64.4	적전
순이익 증가율	NA	NA	흑전	-42.9	적전
수익성					
ROIC	0.0	-299.9	59.1	15.3	-69.0
ROA	0.0	-148.7	35.6	18.0	-76.0
ROE	0.0	-3,425.9	167.7	41.3	-1,246.2
안정성					
부채비율	0.0	2,203.4	210.2	75.5	-1,155.8
순차입금비율	0.0	68.8	50.6	35.0	94.6
이자보상배율	0.0	-35.9	11.0	4.1	-17.5

나라소프트 최근 2년간 목표주가 변동추이



최근 2년간 목표주가 및 괴리율 추이

일자	투자의견	목표주가	괴리율		일자	투자의견	목표주가	괴리율	
			평균	최고/최저				평균	최고/최저
Not Rated									

자료: 교보증권 리서치센터

Compliance Notice

이 자료에 게재된 내용들은 작성자의 의견을 정확하게 반영하고 있으며, 외부의 부당한 압력이나 간섭 없이 작성되었음을 확인합니다.

이 조사항목은 당사 리서치센터가 신뢰할 수 있는 자료 및 정보로부터 얻어진 것이며, 당사가 그 정확성이나 완전성을 보증하는 것이 아닙니다. 따라서 이 조사항목은 투자참고자료로만 활용하시기 바라며, 어떠한 경우에도 고객의 증권투자 결과에 대한 법적 책임소재의 증빙자료로 사용될 수 없습니다. 또한 이 조사항목의 지적재산권은 당사에 있으므로 당사의 허락 없이 무단 복제 및 배포할 수 없습니다.

- 동 자료는 제공시점 현재 기관투자가 또는 제3자에게 사전 제공한 사실이 없습니다.
- 전일기준 당사에서 1% 이상 보유하고 있지 않습니다.
- 추천종목은 전일기준 조사분석 담당자 및 그 배우자 등 관련자가 보유하고 있지 않습니다.
- 본 분석보고서는 거래소 코넥스기업 분석보고서 발간 지원사업(KONEX Research Project)에 선정되어 작성된 보고서입니다.

투자의견 비율공시 및 투자등급관련사항 ■ 기준일자_2020.09.30

구분	Buy(매수)	Trading Buy(매수)	Hold(보유)	Sell(매도)
비율	88.5	9.6	1.9	0.0

[업종 투자의견]

Overweight(비중확대): 업종 펀더멘털의 개선과 함께 업종주가의 상승 기대
Underweight(비중축소): 업종 펀더멘털의 악화와 함께 업종주가의 하락 기대

Neutral(중립): 업종 펀더멘털상의 유의미한 변화가 예상되지 않음

[기업 투자기간 및 투자등급] 향후 6개월 기준, 2015.6.1 (Strong Buy 등급 삭제)

Buy(매수): KOSPI 대비 기대수익률 10%이상
Hold(보유): KOSPI 대비 기대수익률 -10~10%

Trading Buy: KOSPI 대비 10%이상 초과수익 예상되나 불확실성 높은 경우
Sell(매도): KOSPI 대비 기대수익률 -10% 이하