

이 보고서는 코스닥 기업에 대한 투자정보 확충을 위해 발간한 보고서입니다.

기술분석보고서

 YouTube 요약 영상 보러가기

토비스(051360)

하드웨어/IT장비

요약

기업현황

시장동향

기술분석

재무분석

주요 변동사항 및 전망



작성기관

한국기업데이터(주)

작성자

윤영민 선임전문위원

- 본 보고서는 「코스닥 시장 활성화를 통한 자본시장 혁신방안」의 일환으로 코스닥 기업에 대한 투자정보 확충을 위해, 한국거래소와 한국예탁결제원의 후원을 받아 한국IR협의회가 기술신용평가기관에 발주하여 작성한 것입니다.
- 본 보고서는 투자 의사결정을 위한 참고용으로만 제공되는 것이므로, 투자자 자신의 판단과 책임하에 종목선택이나 투자시기에 대한 최종 결정을 하시기 바랍니다. 따라서 본 보고서를 활용한 어떠한 의사결정에 대해서도 본회와 작성기관은 일체의 책임을 지지 않습니다.
- 본 보고서의 요약영상은 유튜브로도 시청 가능하며, 영상편집 일정에 따라 현재 시점에서 미게재 상태일 수 있습니다.
- 카카오톡에서 “한국IR협의회” 채널을 추가하시면 매주 보고서 발간 소식을 안내 받으실 수 있습니다.
- 본 보고서에 대한 자세한 문의는 작성기관(TEL.02-3215-2459)으로 연락하여 주시기 바랍니다.



한국IR협회

토비스(051360)

혁신을 거듭하는 Total Display Solution 기업

기업정보(2021/1/4 기준)

대표자	김용범, 하희조
설립일자	1998년 09월 08일
상장일자	2004년 11월 19일
기업규모	중견기업
업종분류	액정 표시장치 제조업
주요제품	산업용 모니터, TFT-LCD 모듈

시세정보(2021/1/4 기준)

현재가(원)	7,730
액면가(원)	500
시가총액(억 원)	1,292
발행주식수(주)	16,717,058
52주 최고가(원)	9,840
52주 최저가(원)	5,280
외국인지분율	8.54%
주요주주	김용범 외 11인, (주)아이디스

■ 주력사업은 산업용 모니터 사업과 TFT-LCD 모듈 사업

주식회사 토비스는 1998년 9월 설립, 2004년 11월 코스닥 시장에 상장하여 계속 사업 영위 중인 기업으로, 2020년 9월 말 기준 상시종업원 240명이 근무하고 있으며, 주력사업은 산업용 모니터 사업과 TFT-LCD 모듈 사업 등이다. 주력제품은 카지노 Gaming, Amusement, Public Information Display 기기 등에 사용되는 산업용 모니터와 휴대폰, Tablet PC, MP4 플레이어, 디지털카메라, 내비게이션, 전장용 Display 등에 사용되는 TFT-LCD 모듈 및 터치패널 등이 있으며, 최근에는 비접촉식 체온계를 출시하여 의료기기 사업에도 진출하였다.

■ 혁신적인 제품 개발능력과 유연하고 빠른 고객 대응력으로 글로벌 경쟁력 확보

전량 수입하던 TFT-LCD 모듈을 국내 최초로 국산화하여 LG전자의 휴대폰 Display로 공급하고 있으며, 제품 트렌드에 따라 Module의 슬림화, Narrow Bezel, 고해상도, 고휘도, 저소비전력 구현과 다양한 타입으로 제품 영역을 확대하여 경쟁력을 확보하고 있다. 또한, 혁신적인 제품 개발능력과 유연하고 빠른 고객 대응력을 강점으로 세계 3대 카지노 게임기 업체의 주요 공급자로 자리 잡았으며, 하우징, 터치의 내재화를 통한 원가경쟁력 제고와 고객별 맞춤형 전략을 통해 고객 니즈에 부합하는 신제품을 지속적으로 출시하고 있다.

■ 언택트(Untact) 시대 맞춤형 제품 개발

주식회사 토비스는 비접촉식 얼굴체온계(AT-100M)를 출시하여 의료기기 제조업 허가 및 의료기기 제조 인증을 획득하였고, 미국 식품의약국(FDA)로부터 긴급 사용승인을 획득하였다. 연결대상 종속회사인 (주)나노티에스는 일본 소프트뱅크와 비접촉 에어터치(Air Touch) 기술을 적용한 모니터를 공동 개발하였다.

요약 투자지표 (K-IFRS 연결 기준)

구분 년	매출액 (억 원)	증감 (%)	영업이익 (억 원)	이익률 (%)	순이익 (억 원)	이익률 (%)	ROE (%)	ROA (%)	부채비율 (%)	EPS (원)	BPS (원)	PER (배)	PBR (배)
2017	5,227	15.02	206	3.94	130	2.48	8.06	4.69	59.33	773	10,175	10.17	0.77
2018	4,302	-17.70	285	6.63	197	4.57	11.45	7.06	65.22	1,175	11,281	5.70	0.59
2019	4,189	-2.63	307	7.32	221	5.27	11.88	7.69	44.87	1,319	12,706	7.14	0.74

기업경쟁력

디스플레이 기술 축적

- 2003년 TFT-LCD 모듈 사업, 2008년 모바일용 터치 패널 사업 시작
- 2009년 세계 최초로 카지노용 Button Deck 출시, 2010년 Curved 모니터 출시

혁신적인 제품 개발능력

- 곡면형 디스플레이, 커버유리 일체형 터치패널, 공간 터치 입력장치, 의료 및 산업용 모니터, 편향분리형 및 초고해상도 Amusement 모니터 등 자체 개발

핵심기술 및 적용제품

핵심기술

- **TFT-LCD 모듈 기술**
 - TFT-LCD 모듈 국내 최초 국산화
 - Module의 슬림화, Narrow Bezel, 고해상도 등 구현
 - 전장용, IT 및 산업용 중형 디스플레이 개발
- **산업용 모니터 기술**
 - 고객 요구 부응하는 제품 설계능력, 제품 신뢰성 확보
 - 곡면형 디스플레이 제조기술 : 모듈 두께를 유지하는 시각 기술, 곡면 공정 모듈의 파손 방지 기술, 빛샘 현상 방지 기술, 다중 곡률 설계 기술 등 보유

적용제품

■ TFT-LCD 모듈



■ 터치패널



■ 산업용 모니터



품목별 매출 비중(2019년)

(단위 : 억 원)

품목	매출액	비중(%)
산업용 모니터	1,576	37.62
TFT-LCD	2,485	59.32
기타	128	3.06
합계	4,189	100.0

시장경쟁력

글로벌 경쟁력 확보

- 터치패널, 강화유리 등 부품 내재화로 경쟁력 확보
- 세계 최대 카지노 게임 전시회 G2E에서 제품 혁신상 2차례(2014년, 2016년) 수상
- SG, KONAMI, Aristocrat, LG전자, SONY 등 고객 확보

세계 디스플레이 시장전망

년도	시장 규모	성장률
2019	약 1,080억 달러	연평균 3.67% 성장 전망 (출처: 한국디스플레이산업협회)
2026	약 1,390억 달러	



최근 변동사항

언택트 시대 맞춤형 제품 개발

- **비접촉식 얼굴체온계 출시, FDA 긴급승인**
 - 열화상 센서와 적외선 어레이 센서 탑재, 30~45cm 떨어진 거리에서도 측정 가능
- **(주)나노티에스 일본 소프트뱅크와 비접촉 에어터치 기술 공동 개발**
 - 손의 움직임을 통해 명령을 내리는 비접촉 방식
 - 디스플레이와 최대 30cm 거리에서 기능 조작 가능

I. 기업현황

주력사업은 산업용 모니터 사업과 TFT-LCD 모듈 사업

주력제품은 카지노 Gaming, Amusement, Public Information Display 기기 등에 사용되는 산업용 모니터와 휴대폰, Tablet PC, MP4 플레이어, 디지털카메라, 내비게이션, 전장용 Display 등에 사용되는 TFT-LCD 모듈 및 터치패널 등이 있으며, 최근에는 비접촉식 체온계를 출시하여 의료기기 사업에도 진출하였다.

■ 기업개요

주식회사 토비스(이하 ‘동사’)는 1998년 9월 전기, 전자제품 제조업 및 도소매업 등을 목적으로 대표이사 김용범에 의해 설립된 후, 2004년 11월 코스닥 시장에 상장하여 계속 사업 영위 중인 기업으로, 2020년 9월 말 기준 상시종업원 240명이 근무하고 있으며, 주력사업은 산업용 모니터 사업과 TFT-LCD 모듈 사업 등이다. 산업용 모니터 사업의 개발, 마케팅 등은 인천시 연수구 송도동 소재의 본사에서, 생산은 중국 동관 공장에서 주로 이루어지고 있으며, TFT-LCD 모듈 사업의 개발과 마케팅 등은 경기도 안양시 만안구 소재 사업장에서, 생산은 중국 대련 공장에서 주로 이루어지고 있다.

동사는 2003년 TFT-LCD 모듈 사업을 시작하여 LG전자 협력업체로 등록하였고, 2007년 TFT-LCD 모듈 업체인 (주)네오디스를 흡수합병하였으며, 2008년 모바일용 터치패널 사업을 시작하여 2009년 LG전자에 공급하였고, 2013년에는 강화유리 업체 (주)호야테크를 흡수합병하여 터치패널의 핵심부품인 강화유리를 내재화해 사업경쟁력을 높였다. 또한, 2009년 세계 최초로 카지노용 Button Deck을 출시, 2010년 Curved 모니터를 출시하여 글로벌 카지노 업계 트렌드를 주도하며, 세계 최대 카지노 게임 전시회인 G2E에서 제품 혁신상을 2차례(2014년, 2016년) 수상하였다.

[그림 1] 본사 외부 전경



*출처 : 동사

■ **최대주주 및 관계회사**

2020년 9월 말 기준 동사의 최대주주는 9.29%의 지분을 보유한 대표이사 김용범이나, 2020년 11월 18일 공시된 보고서에 따르면 (주)아이디스가 9.46%의 지분을 확보하여 단일 최대주주로 올라섰다. 그러나 대표이사 김용범과 특수관계인 11인의 보유지분이 14.30%이며, 우리사주조합 지분(2.81%)을 고려하면 현 경영진의 경영권 유지에는 문제가 없을 것으로 판단된다.

동사의 연결대상 종속회사는 터치패널 관련 부품의 연구개발, 제조, 판매 사업을 영위하는 (주)나노티에스와 중국 동관 공장인 (주)동관터비스, 중국 대련 공장인 DALIAN HYUNDAI LCD, 정보통신 프로그램 개발업을 영위하는 (주)몽태랑인터내셔널 4개 회사이다.

[표 1] 연결대상 종속회사 개황

상호	설립일	주요사업	지배관계 근거
(주)나노티에스	2012.08	터치패널 관련 부품의 연구개발, 제조, 판매	지분율 98.54%
(주)동관터비스 (중국)	2013.08	산업용모니터 제품의 제조, 판매	지분율 100%
DALIAN HYUNDAI LCD (중국)	1995.07	TFT-LCD모듈과 터치패널 관련 제품의 제조, 판매	지분율 100%
(주)몽태랑인터내셔널	2003.06	정보통신 프로그램 개발	(주)나노티에스가 지분 80.91% 보유

*출처 : 동사 분기보고서(2020년 9월)

■ **경영주 정보**

대표이사 김용범(1962년생)은 서울시립대학교 전자공학과를 졸업하였고, 대우전자 영상연구소(1989년~1995년), 현우맥플러스(1995년~1998년) 등에서 근무한 경험을 바탕으로 1998년 동사를 설립하여 현재까지 경영 전반을 총괄하고 있다. 대표이사 김용범은 끊임없는 연구개발과 기술혁신으로 동사를 Total Display Solution 기업으로 성장시켰으며, 2017년에는 사회 취약계층 지원과 소규모 사회복지시설 지원 목적의 공익재단 토비스 트리거(TOVIS Trigger)를 설립하여 기업의 사회적 책임을 위해 노력하고 있다.

대표이사 하희조(1951년생)는 고려대학교 전자공학과를 졸업하였고, LG전자(1978년~2001년), LG이노텍(2002년) 등에서 근무 및 (주)네오디스(2003년~2007년)를 경영한 경험을 바탕으로 2007년 1월 동사 대표이사에 취임하여 현재까지 경영 전반을 총괄하고 있다.

■ **사업부문 및 매출 비중**

동사의 주력제품은 카지노 Gaming, Amusement, Public Information Display 기기 등에 사용되는 산업용 모니터와 휴대폰, Tablet PC, MP4 플레이어, 디지털카메라, 내비게이션, 전장용 Display 등에 사용되는 TFT-LCD 모듈 및 터치패널 등이 있으며, 최근에는 비접촉식 체온계를 출시하여 의료기기 사업에도 진출하였다. 2019년 결산 기준으로 매출 유형별 비중을 보면, 제품 매출 98.06%, 상품 매출 0.02%, 기타 매출 1.92%로 구성되며, 주요제품의 매출 비중은

산업용 모니터가 38.9%, TFT-LCD 모듈이 61.1%를 각각 차지하고 있다. 동사는 산업용 모니터 부문에서 SG, KONAMI, Aristocrat 등 세계 카지노산업의 지배적 사업자를 전략 고객으로 확보하고 있으며, TFT-LCD 분야는 LG전자, SONY 등의 고객을 확보하고 있다.

[그림 2] 매출 비중



*출처 : 동사 사업보고서(2019년), 한국기업데이터(주) 재가공

[그림 3] 주요 고객



*출처 : 동사 IR자료, 한국기업데이터(주) 재가공

II. 시장 동향

세계 디스플레이 시장을 주도하는 대한민국과 가파른 성장을 보이고 있는 중국

한국, 중국, 대만, 일본으로 대표되는 아시아 태평양 국가가 세계 디스플레이 시장의 대부분을 점유하고 있는 가운데, 우리나라가 세계 시장의 40.1%(2019년 기준)를 차지하여 가장 높은 점유율을 보이고 있으나, 중국의 가파른 성장으로 2020년에는 점유율 격차가 약 1.0%로 좁혀질 것으로 예상된다.

■ 디스플레이 산업의 특성과 동향

디스플레이 산업은 1960년대 브라운관 TV에서 시작하여, 2000년대 LCD, PDP 등 주로 TV나 모니터용, 평판디스플레이, 2010년대 포터블 디바이스용 고화질 디스플레이로 발전해왔으며, 2020년을 전후로 AMOLED, 플렉서블 디스플레이, 투명 디스플레이 등의 차세대 디스플레이가 개발되는 패러다임의 전환을 맞이하고 있다.

[그림 4] 디스플레이 산업의 변화



세계 디스플레이 패널 시장은 크게 LCD와 OLED로 양분되어 있으며, LCD 패널 시장은 축소되고 있는 반면 OLED 패널 시장이 빠르게 성장하고 있다. 스마트기기용 디스플레이 패널이 전체 디스플레이 패널 시장에서 비중이 가장 높고 디스플레이 패널 시장의 성장을 주도하고 있으며, 향후 플렉서블 디스플레이로 시장이 확대될 것으로 전망된다. TV용 디스플레이 패널은 대형 LCD 및 프리미엄 OLED 제품이 수요를 견인하고 있고, 차량용 디지털 클러스터, 보조석 및 승객용 인포테인먼트 등 차량용 수요도 증가하고 있으며, 웨어러블 디스플레이 패널의 시장규모는 현재는 작은 편이나 성장 잠재력이 가장 높은 것으로 판단된다.

LCD 패널은 중국 정부의 디스플레이 산업 육성을 위한 정책적 보조와 내수시장의 성장을 바탕

으로 중국 업계의 LCD 디스플레이 패널 생산능력이 급성장되었으며, 2017년부터 국내 업체의 생산량을 추월하여 현재 중국이 LCD 디스플레이 패널 시장을 주도하고 있다.

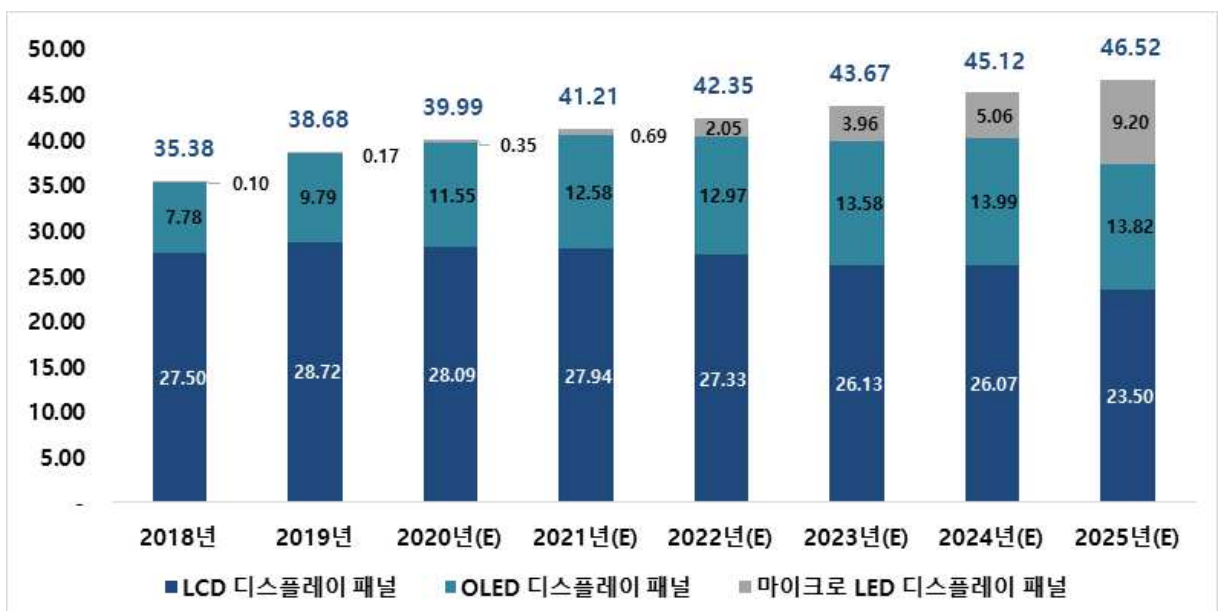
디스플레이는 단순한 정보의 표시장치를 뛰어넘어 터치패널, 조도센서, 모션 인식 등 주변 산업으로 영역이 확대되고 있으며 해당 공정에 따라 크게 패널을 제조하는 패널 기업을 중심으로 패널 제조에 필요한 소재를 공급하는 소재·부품기업과 제조 공정에 필요한 장비를 공급하는 기업이 후방 산업이며 패널을 이용하여 디스플레이 제품을 공급하는 완제품 기업들을 전방 산업으로 두고 있다. 산업의 특성상 대규모 설비투자가 필요하기 때문에 대기업을 중심으로 수직 계열화가 이루어져 있으며, 패널 기업에서 정부의 적극적인 지원 하에 대규모 설비를 갖추고, 중소·중견 기업을 중심으로 장비 및 소재 부품을 공급받는 플랫폼 형태 산업구조를 가지고 있다.

■ 디스플레이 시장규모

국내 디스플레이 시장은 2018년 약 35조 3,800억 원에서 9.3% 성장하여 2019년 38조 6,800억 원의 시장을 시현하였으며, 이후 2025년까지 연평균 4.0% 성장하여 46조 5,200억 원의 시장을 형성할 것으로 전망되고 있다. 국내 디스플레이 시장은 2002년 이후 5, 6세대 LCD 라인의 적극적인 투자와 정부의 지원을 통해 세계 최대 LCD 생산국으로 발전해 왔으며 2015년 전세계 LCD 패널 점유율 40%를 차지하였고, 이후 중국 패널 업체의 성장세에 점유율이 지속적으로 하락 추세에 있다.

국내 OLED 디스플레이는 전 세계 OLED 시장 성장을 주도하고 있으며, 중국 업체들이 중소형 OLED를 중심으로 생산 능력을 크게 확대하고 있으나, 국내 업체와의 기술력 차이가 여전히 존재하고 있어 당분간 시장 및 기술 경쟁력을 유지할 수 있을 것으로 예상된다.

[그림 5] 국내 디스플레이 시장 및 전망 (단위 : 조 원)



*출처 : MarketsandMarkets(2020년), 한국기업데이터(주) 재가공

세계 디스플레이 시장은 2019년 약 1,080억 달러에서 연평균 3.67% 성장하여 2026년에는 1,390억 달러의 규모를 형성할 것으로 전망되고 있다. 2019년 기준으로 전체 디스플레이 시장

에서 LCD가 76.3%, OLED가 23.0%를 각각 차지하는 것으로 집계되고 있으나, 향후 OLED 디스플레이의 높은 성장으로 2026년에는 34.4%를 차지할 것으로 전망된다. 한국, 중국, 대만, 일본으로 대표되는 아시아 태평양 국가가 세계 디스플레이 시장의 대부분을 점유하고 있는 가운데, 우리나라가 세계 시장의 40.1%(2019년 기준)를 차지하여 가장 높은 점유율을 보이고 있으나, 중국의 가파른 성장으로 2020년에는 점유율 격차가 약 1.0%로 좁혀질 것으로 예상된다.

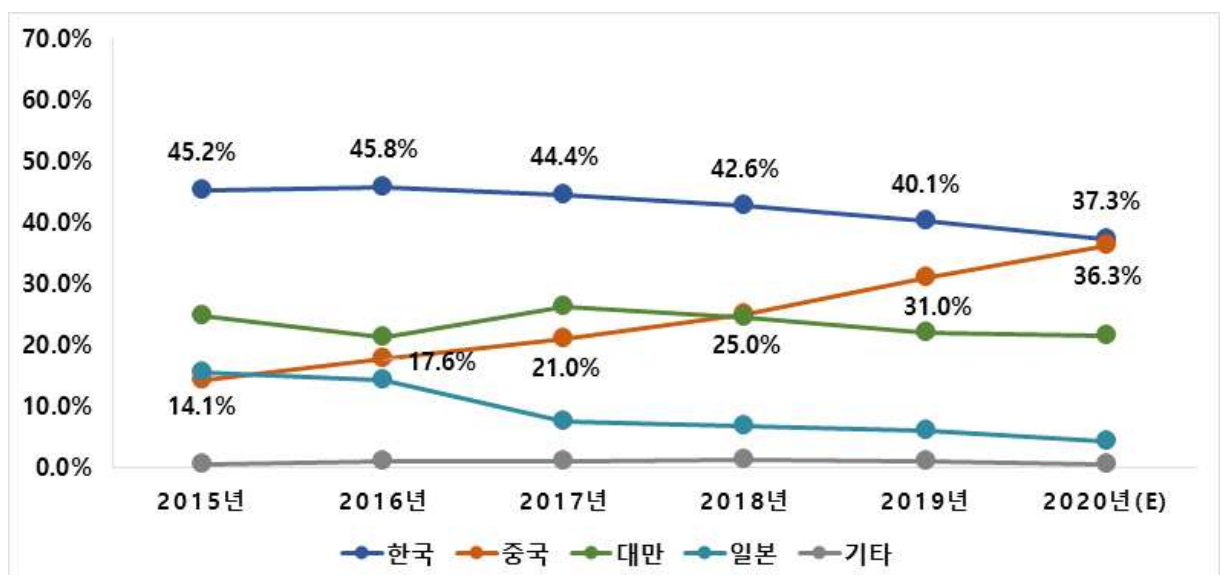
[그림 6] 세계 디스플레이 시장 및 전망

(단위 : 억 달러)



*출처 : 한국디스플레이산업협회

[그림 7] 국적별 디스플레이 시장 점유율(금액기준)



*출처 : 한국디스플레이산업협회, 한국기업데이터(주) 재가공

Ⅲ. 기술분석

혁신적인 제품 개발능력과 유연하고 빠른 고객 대응력으로 글로벌 경쟁력 확보

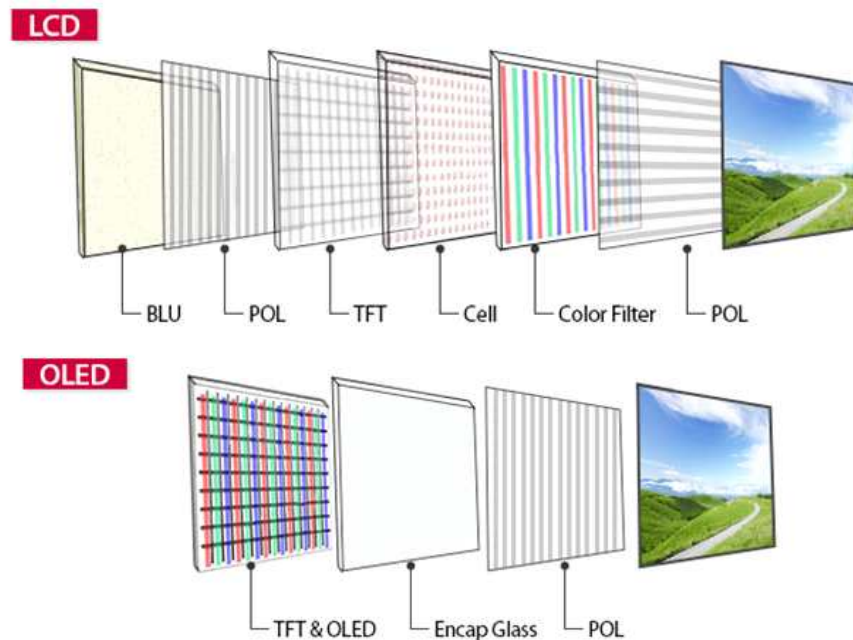
동사는 TFT-LCD 모듈을 국내 최초로 국산화하였으며, 제품 트렌드에 따라 제품 영역을 확대하여 경쟁력을 확보하고 있고, 산업용 모니터 제품 개발능력과 유연하고 빠른 고객 대응력을 강점으로 세계 3대 카지노 게임기 업체의 주요 공급자로 자리 잡았다.

■ 디스플레이 기술의 개요

디스플레이는 전자기기로부터 출력되는 전기 신호를 광신호로 변환하여 화면으로 구현하는 장치로, 디스플레이 방식에 따라 스크린에 투사하는 투사형(Projection), 스크린 없이 디스플레이하는 오프스크린형(Off-Screen, 홀로그래피), 화면에서 직접 영상을 재현하는 직시형(Direct-View)으로 세분되며, 디스플레이의 구성 소자에 따라 자체 발광소자를 이용하는 발광형(Emissive) 디스플레이와 자체발광이 어려운 소자의 후면에 광원을 부착해서 색상을 표현하는 비발광형(Non-Emissive) 디스플레이로 세분된다.

발광형 디스플레이는 CRT, PDP, OLED, FED, 마이크로 LED 등이고 비발광형 디스플레이는 LCD, ECD, EPID 등으로 시장을 주도하는 대표적인 디스플레이는 OLED와 LCD이며, 마이크로 LED가 차세대 기술로 급부상하고 있다.

[그림 8] LCD와 OLED의 구조



*출처 : LG디스플레이 블로그

LCD(Liquid Crystal Display) 패널은 백라이트 유닛(Back Light Unit, BLU)에서 인가된 빛이 액정(Liquid Crystal)을 통과하면서 각기 다른 패턴으로 굴절된 뒤 컬러필터를 통과하면서 각각의 색상과 밝기를 표시하는 방식으로, TFT 기판, 백라이트 유닛, 편광판(Polarizer), 액정

및 컬러필터 등으로 구성된다.

TFT(박막트랜지스터, Thin Film Transistor)는 전압과 전류의 흐름을 조절하여 증폭하거나 스위치 역할을 하여 디스플레이의 픽셀을 조절하는 부품으로, 게이트(Gate) 전극, 게이트 절연막, 소스(Source), 드레인(Drain), 보호막 등으로 구성된다. TFT는 OLED에서 유기물 층과 LCD에서 액정에 인가되는 전기 신호를 제어하여 각 픽셀의 빛의 세기를 조절하며, 끊임없는 영상 재생을 위해 고속 전압 제어가 중요하다. LCD 개발 초기의 백라이트 유닛은 발열이 적고 저렴하며, 낮은 전압에도 동작하는 CCFL이 사용되었으나, 부피가 크고 장기간 사용하면 색이 노랗게 변하는 단점 때문에 LED로 대체되고 있다.

[그림 9] TFT 구조



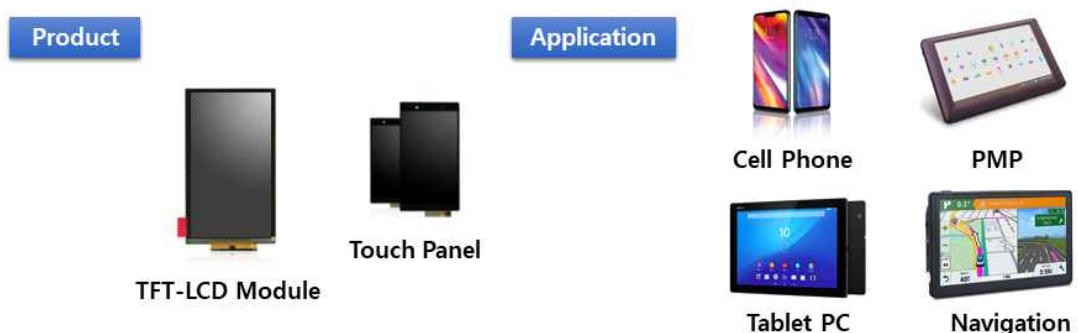
*출처 : LG디스플레이 블로그

■ TFT-LCD 모듈 기술

동사는 일본 TMD, SHARP, Hitachi 등으로부터 전량 수입하던 TFT-LCD 모듈을 국내 최초로 국산화하여 LG전자의 휴대폰 Display로 공급하고 있으며, 제품 트렌드에 따라 Module의 슬림화, Narrow Bezel, 고해상도, 고휘도, 저소비전력 구현과 다양한 타입으로 제품 영역을 확대하여 경쟁력을 확보하고 있다. 또한, 전장용, IT 및 산업용 중형 디스플레이와 같은 신기술, 신제품을 개발하여 고부가가치 시장의 진입을 위한 기회를 창출하였다.

아울러 터치패널 분야에서도 저항막 방식의 터치스크린 개발부터 산화인듐주석(ITO) 필름을 없앤 터치패널 양산, 커버유리 일체형(G2) 터치패널 상용화, 모니터와 직접적인 터치가 없이 일부 모션만으로 입력이 수행되는 3D 공간터치 기술 개발 등 경쟁력을 갖추기 위한 기술 개발을 지속해 왔으며, 모바일용 터치패널부터 20인치 이상의 대형 터치패널까지 제공하고 있다.

[그림 10] TFT-LCD 모듈, 터치패널 제품 및 적용분야



*출처 : 동사 홈페이지, Google 이미지, 한국기업데이터(주) 재가공

■ 산업용 모니터 기술

산업용 모니터는 고객의 요구에 부응하는 제품 설계능력과 제품 신뢰성 구현이 가장 중요하기 때문에 진입장벽이 비교적 높은 분야이나, 동사는 혁신적인 제품 개발능력과 유연하고 빠른 고객 대응력을 강점으로 세계 3대 카지노 게임기 업체인 주요 공급자로 자리 잡았으며, 하우스, 터치, 내재화를 통한 원가경쟁력 제고와 고객별 맞춤화 전략을 통해 고객 니즈에 부합하는 신제품을 지속적으로 출시하고 있다. 또한, 의료용 모니터 시장에도 신규 진출하여 의료기 글로벌 업체에 초음파 진단용 모니터 기기를 납품하였고, 향후 고부가가치 제품인 수술용, 판독용 의료 모니터 등의 제품 개발을 통해 사업영역을 지속적으로 확대할 계획이다.

동사가 보유하고 있는 곡면형 디스플레이 제조기술은 디스플레이의 입체감을 더해 몰입감을 높여주는 기술로, 동사는 평면 디스플레이 패널에 곡률을 부여하기 위해 디스플레이 모듈의 두께가 일정하게 유지되도록 식각하는 기술, 디스플레이 모듈을 곡면으로 휘 때 디스플레이 모듈이 파손되는 것을 방지하는 기술, 패널의 휨에 따른 빛샘 현상 방지 기술, 다중 곡률 설계 기술 등을 보유하고 있다.

[그림 11] 산업용 모니터 제품



*출처 : 뉴스토마토, 머니투데이, 조선비즈

■ 기술개발 역량

동사는 한국산업기술진흥협회에서 인정한 연구개발 전담조직으로 본사에 소재한 TOVIS 기술개발연구소(최초 인정일 : 2000년 7월 18일)와 안양 사업장에 위치한 (주)토비스 안양부설연구소(최초 인정일 : 2003년 6월 11일)를 운영하고 있으며, 각 연구개발 조직에서는 핵심기술의 확보 및 제품의 업그레이드를 위한 TFT-LCD 및 터치패널 모듈 개발, 모니터 하드웨어, LED 백라이트, FPGA, 펌웨어 등의 개발 및 설계 등을 수행하고 있다.

최근 3년간 매출액 대비 연구개발비 투자비율은 4.4%(2017년 4.0%, 2018년 4.5%, 2019년 4.7%)로 한국은행에서 발표한 2019년 기업경영분석의 동업종(C261,2. 반도체, 전자부품) 평균인 3.91%(2017년 3.65%, 2018년 3.70%, 2019년 4.38%) 대비 높은 수준이다. 국내 등록 지식재산권으로 특허권 87건과 디자인권 2건, 상표권 5건을 보유하고 있으며, 2020년 1년 동안 약 20여 개의 특허권을 등록하는 등 활발한 기술개발을 수행하고 있고, 그에 따른 기술보호 조치를 취하고 있다.

[표 2] 최근 등록 주요 특허권

등록번호	등록일자	발명의 명칭
10-2195217	2020.12.18	테두리 발광형 디스플레이장치 및 이를 구비한 게임기
10-2195216	2020.12.18	하나의 카메라를 이용하여 듀얼 촬영모드를 지원하는 스마트 폰 및 그 제어 방법
10-2194960	2020.12.18	곡면 디지털 엑스레이 검출장치 및 그 제조방법
10-2187025	2020.11.30	디스플레이 제조용 굴곡마스크
10-2187028	2020.11.30	곡면 커버렌즈와 액정디스플레이의 합착방법
10-2187026	2020.11.30	굴곡마스크를 이용한 곡면 커버렌즈의 레진 도포 방법
10-2174464	2020.10.29	공간 터치 감지 장치 및 이를 포함하는 표시 장치
10-2169885	2020.10.20	열에너지 정보를 표시하는 나이트 비전 시스템 및 그 제어방법
10-2169884	2020.10.20	나이트 비전 시스템

*출처 : 특허정보넷 키프리스

동사는 ISO 9001, ISO 14001 인증 기업으로 품질경영과 환경경영을 체계적으로 운영하고 있으며, 최근 3년간 국가 R&D 수행실적 1건(산업용 얼굴인식 기반의 인터페이스 기능 및 3차원 영상을 제공하는 곡률 2,000mm, 75인치급 UHD 멀티윈도우 디스플레이 기술 개발)을 보유하고 있으며, 자체 기술개발을 통해 공간터치 입력장치, 의료 및 산업용 모니터, 편향분리형 및 초고해상도 Amusement 모니터, 다중 해밍 기술, COG 커팅 기술 등 다수의 기술개발 실적을 보유하고 있다.

IV. 재무분석

매출 감소세에도 양호한 현금흐름 유지

동사는 산업용 모니터와 TFT-LCD 모듈 및 터치패널 생산업체로 세계 주요 카지노 게임기 업체 등을 주요 고객으로 보유하고 있으며, 최근 COVID-19 확산에 따른 전방산업의 부진 및 카지노 시장의 위축 등으로 매출 감소세를 보였으나, 최근 3년간 결산기 기준 현금 및 현금성 자산이 매년 증가하고 있어 전반적인 현금흐름은 양호한 수준으로 판단된다.

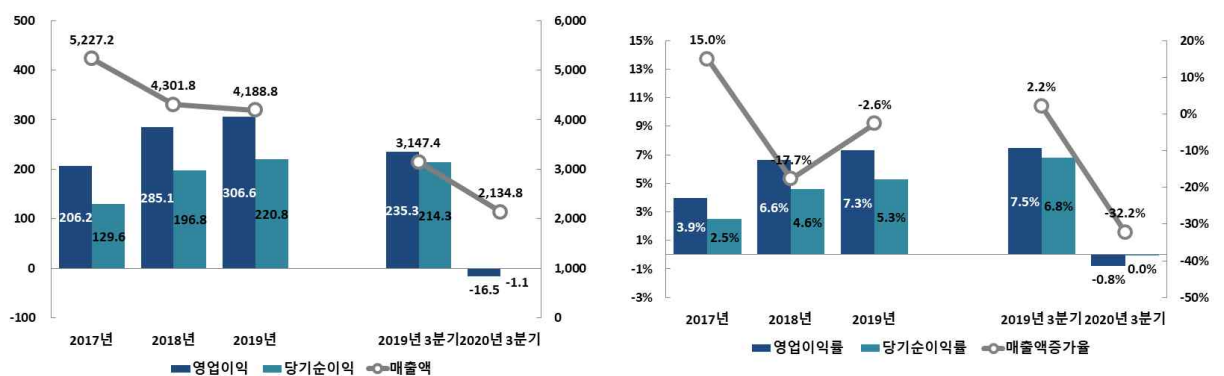
■ 전방 산업의 부진과 시장의 위축으로 매출 감소

동사의 최근 매출액은 2017년 5,227.2억 원, 2018년 4,301.8억 원, 2019년 4,188.8억 원으로, COVID-19 확산에 따른 전방 산업의 부진과 카지노 시장의 위축 등으로 매출감소가 지속되고 있다. 2020년 3분기 누적 기준 사업부문별 매출비중은 산업용 모니터(카지노 Gaming, Public Information Display 등) 32.1%, TFT-LCD모듈(모바일 및 전장용 TFT-LCD모듈) 67.9%이며, 2020년 3분기 누적 매출액은 2,134.8억 원으로 전년 동기 3,147.4억 원 대비 32.17% 감소하였다.

동사의 매출액은 2019년 3분기 1,156억 원을 기록한 이후 3분기 연속 감소하여 2020년 2분기(매출액 429억 원) 적자전환 되었으나 2020년 3분기 매출액 884억 원으로 반등하며 연간 누적 기준 적자를 대부분 상쇄하였다.

[그림 12] 요약 포괄손익계산서 분석

(단위 : 억 원)



*출처 : 동사 연도별 사업보고서, 분기보고서(2020년 9월), 한국기업데이터(주) 재가공

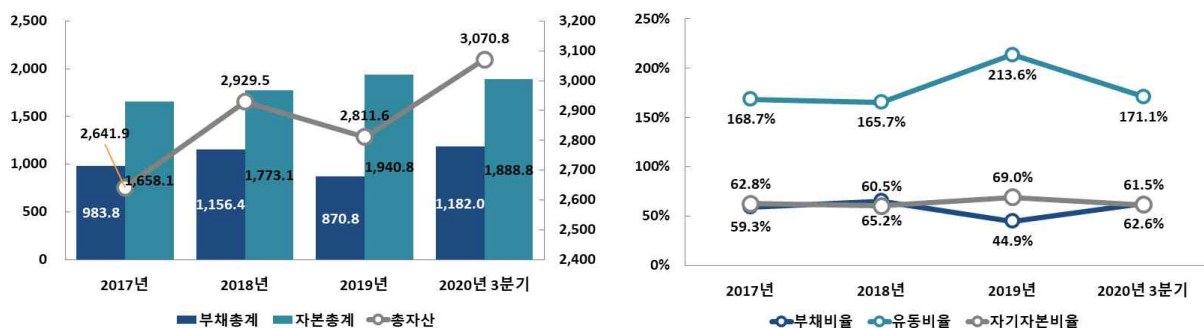
■ 주요 재무안정성 지표 안정적인 비율 유지

주요 재무안정성 지표를 보면 2019년 말 부채비율 44.87%로 전년 대비 감소하였고, 2020년 3분기 말 부채비율은 62.58%로 전기 말 대비 다소 증가하였으나 안정적인 수준을 유지하고 있다.

또한, 자기자본비율은 2019년 말 69.03%, 2020년 3분기 말 61.51%로 안정적인 수준을 유지하고 있고, 유동비율은 2019년 말 213.57%, 2020년 3분기 말 171.11%로 단기차입금이 증가하여 결산기 이후 유동비율이 하락하였으나 일정 수준의 유동성을 확보한 것으로 판단된다.

[그림 13] 요약 재무상태표 분석

(단위 : 억 원)



*출처 : 동사 연도별 사업보고서, 분기보고서(2020년 9월), 한국기업데이터(주) 재가공

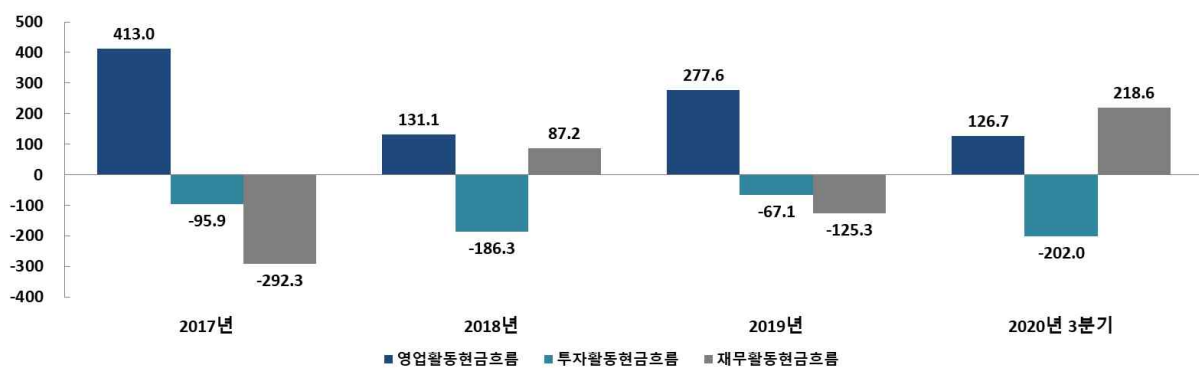
■ 3년 연속 정(+의) 영업활동현금흐름 유지

영업활동현금흐름이 최근 결산기 3개년 및 2020년 3분기 동안 흑자를 지속하는 가운데 설비 투자에 따른 현금유출로 투자활동현금흐름은 최근 3개년 부(-)의 흐름을 나타내었다. 재무활동 현금흐름은 2018년 거액의 유형자산 투자와 자기주식 취득을 위한 단기차입금 증가로 정(+의) 상태였으나, 2017년 및 2019년은 단기차입금 상환, 배당금 지급 등으로 부(-)의 흐름을 나타내었다.

동사는 영업활동을 통해 창출한 현금흐름을 투자활동 및 재무활동을 위한 재원으로 사용하고 있는 것으로 보이며, 최근 3년간 결산기 기준 현금 및 현금성자산이 매년 증가하고 있어 전반적인 현금흐름은 양호한 수준으로 판단된다.

[그림 14] 현금흐름 분석

(단위 : 억 원)



*출처 : 동사 연도별 사업보고서, 분기보고서(2020년 9월), 한국기업데이터(주) 재가공

V. 주요 변동사항 및 향후 전망

언택트(Untact) 시대 맞춤형 제품 개발

동사는 비접촉식 얼굴체온계(AT-100M)를 출시하여 의료기기제조업 허가 및 의료기기 제조 인증을 획득하였고, 미국 식품의약국(FDA)로부터 긴급 사용승인을 획득하였다. 연결대상 종속회사인 (주)나노티에스는 일본 소프트뱅크와 비접촉 에어터치(Air Touch) 기술을 적용한 모니터를 개발하였다.

■ 비접촉식 얼굴체온계 출시, FDA 긴급승인

동사는 2020년 2월 몸에 닿지 않고 체온을 측정할 수 있는 비접촉식 얼굴체온계(AT-100M)를 출시하며 의료기기 사업에 본격 진출하였다. 동사의 비접촉식 얼굴체온계(AT-100M)는 사물의 절대 온도 측정이 가능한 열화상 센서와 적외선 어레이 센서를 탑재하여 30~45cm 떨어진 거리에서도 측정할 수 있고, 측정자 자신이 손을 뻗어 자가 측정할 수 있어 비말 접촉에 의한 바이러스 감염 예방에 우수하다. AT-100M는 식품의약품안전처(MFDS), 한국의료기기안전정보원(NIDS)의 의료기기제조업 허가 및 의료기기 제조 인증을 각각 획득하였으며, 2020년 11월에는 미국 식품의약국(FDA)로부터 긴급 사용승인(EUA)을 획득하여 미국 내 정식수출은 물론 미국 관련 법령을 참고하고 있는 다른 해외 국가로도 수출 판매를 진행할 수 있게 되었다.

[그림 15] 비접촉식 얼굴체온계



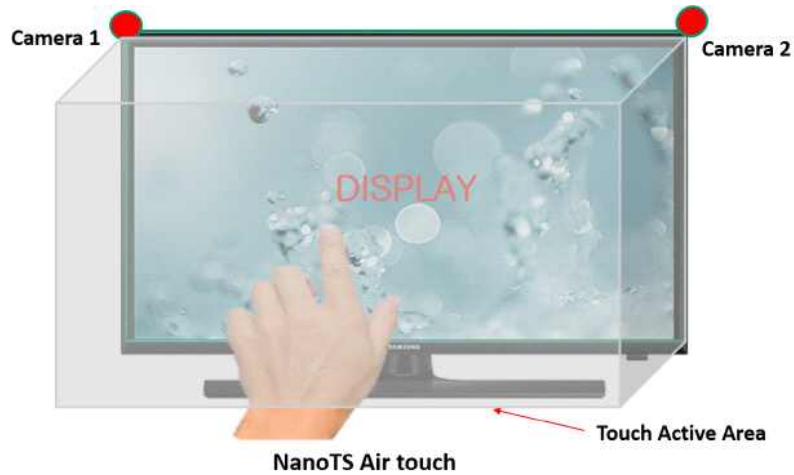
*출처 : 동사

■ (주)나노티에스 일본 소프트뱅크와 비접촉 에어터치 기술 공동 개발

동사의 연결대상 종속회사인 (주)나노티에스는 2020년 5월 일본 소프트뱅크와 비접촉 에어터치(Air Touch) 기술을 적용한 모니터를 개발하여 1차 샘플을 납품했다고 밝혔다. (주)나노티에스와 소프트뱅크가 공동 개발한 에어터치 기술은 손의 움직임을 통해 명령을 내리는 비접촉 방식으로 디스플레이와 최대 30cm 거리에서 손가락으로 스크린을 터치하지 않고 기능을 조작할 수 있다. (주)나노티에스는 에어터치 기술 고도화를 통해 비접촉 에어터치 기반의 새로운 디

스플레이 네트워크 구성과 응용 콘텐츠를 개발하여 향후 자동차, 게이밍, 의료기기, 관제시스템 등 다양한 산업 분야에 응용될 수 있도록 할 계획이며, 최근 COVID-19 확산에 따라 비접촉 제품들에 대한 소비자 관심이 높아지고 있어 앞으로 시장규모가 확대될 것으로 예상하고 있다.

[그림 16] 비접촉 에어터치



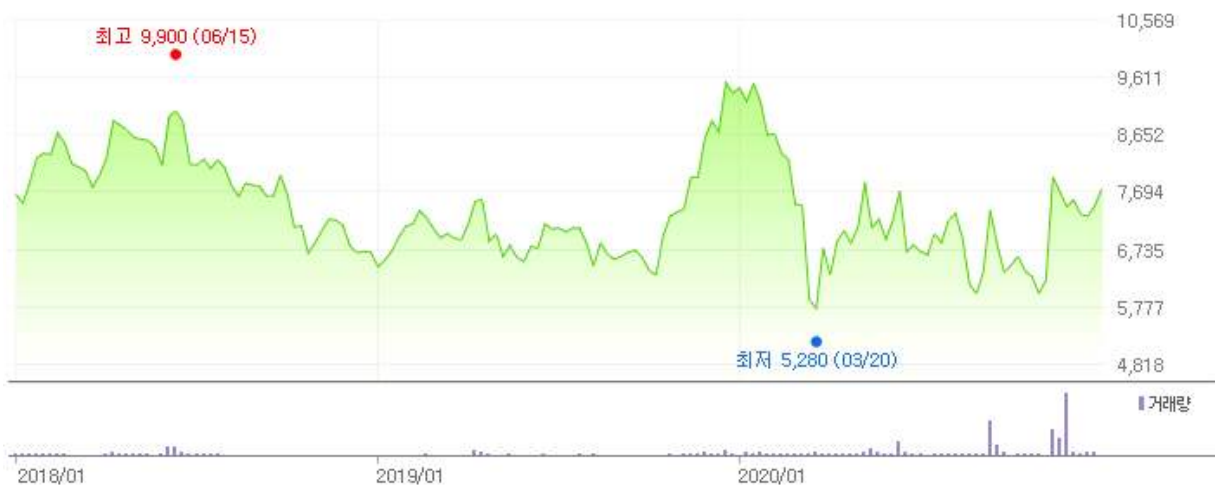
*출처 : 매일경제(2020년 5월 11일)

■ 증권사 투자의견

작성기관	투자의견	목표주가	작성일
-	-	-	-
* 최근 6개월 이내 발간 보고서 없음			

■ 시장정보(주가 및 거래량)

[그림 17] 동사 3개년 주가 변동 현황



*출처 : 네이버 금융(2020년 12월 29일)