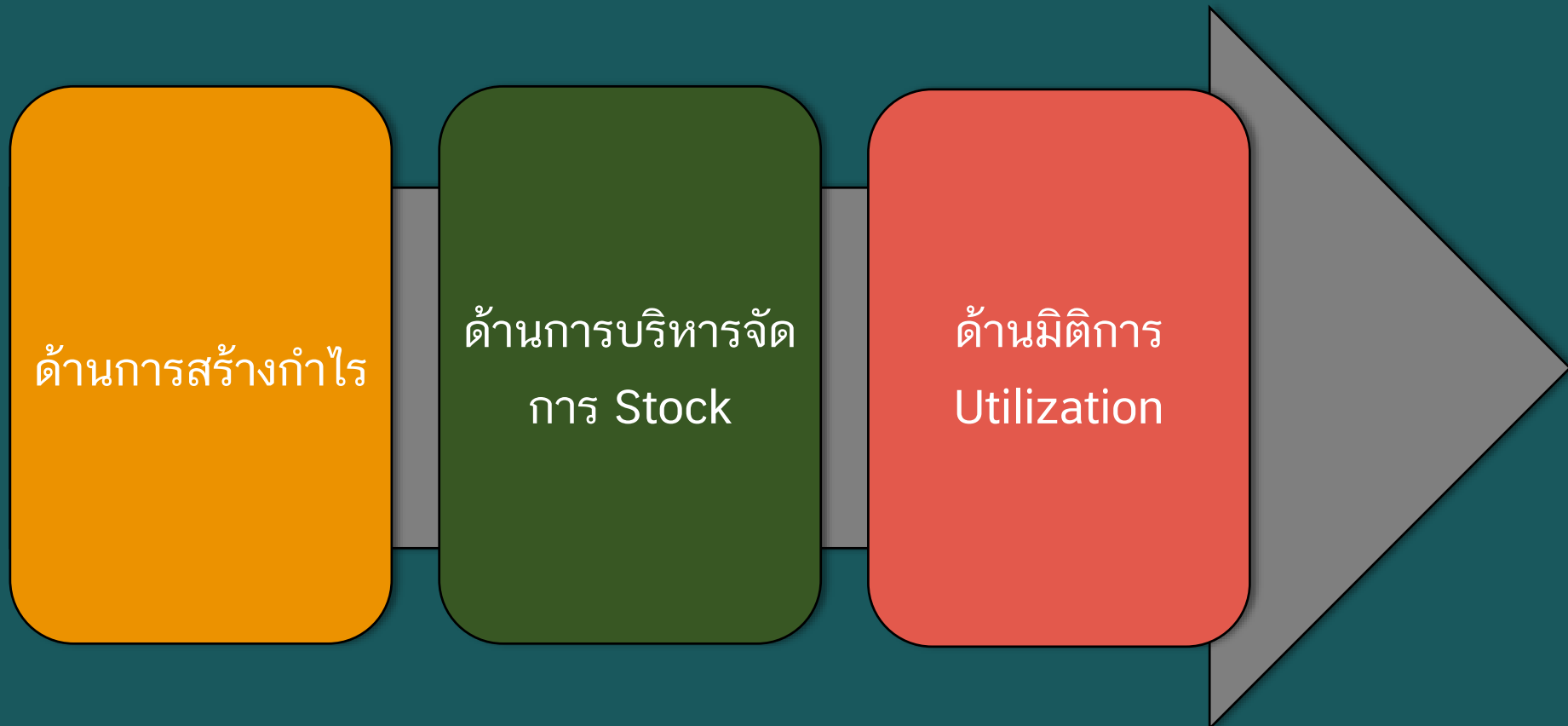


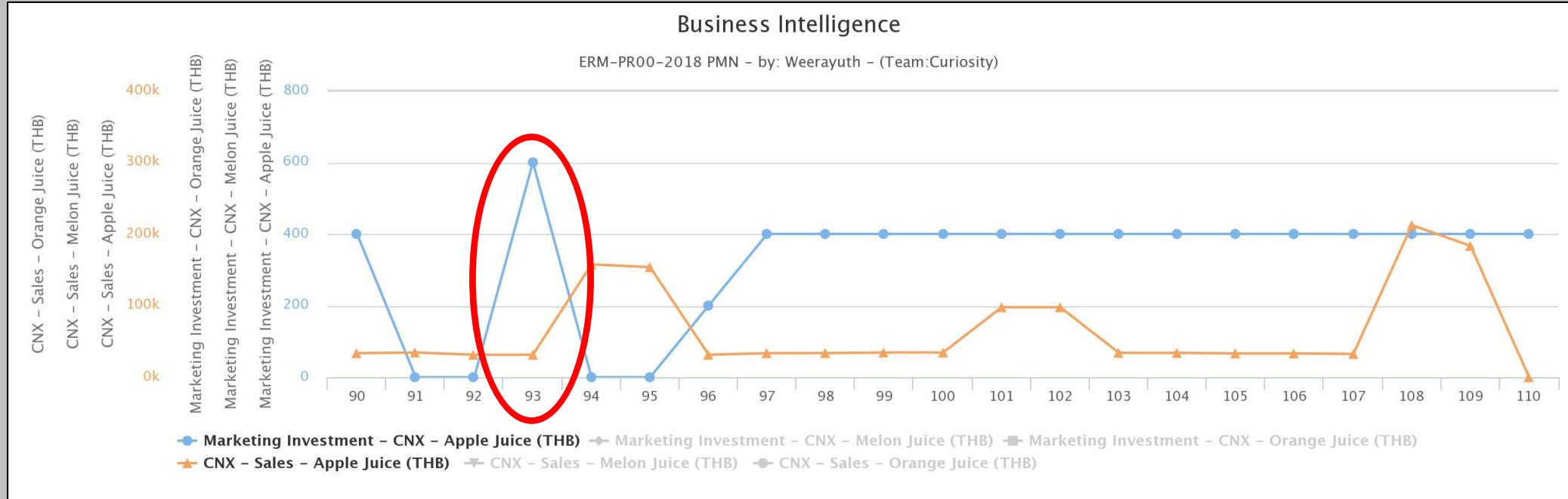


**CURIOSITY**  
Suan Dusit University

# PROBLEMS



Business Intelligence



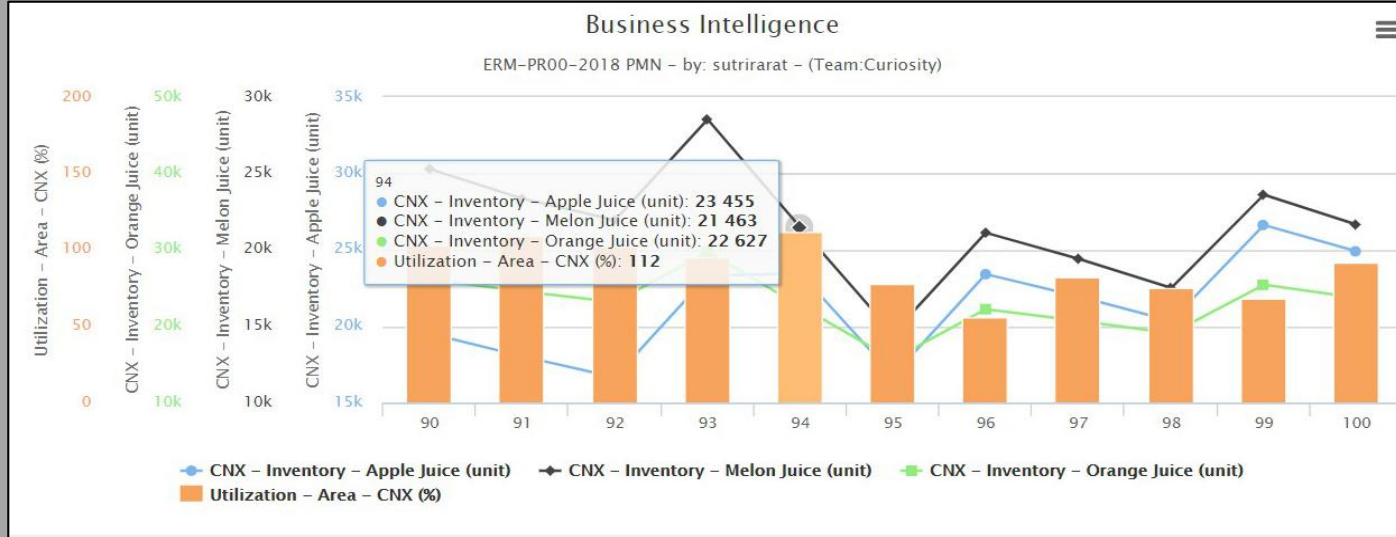
**สาเหตุ :** ต้องการระบายสินค้าคงคลังที่เกิน Area โดยใช้ Marketing แต่เลือกประเภทของ Marketing ที่ไม่ตรงกับตัวสินค้า ทำให้ไม่เกิดกำไรแล้ว ยังเป็นการลงทุนที่ไม่เกิดผล อีกทั้งยังเสียโอกาสในการเพิ่มยอดขายและเสียค่าปรับเพิ่ม

**วิธีการแก้ไขปัญหา :** การตรวจสอบความเหมาะสมระหว่างชนิดของ Marketing กับตัวสินค้าว่าอันไหนเหมาะสมกันที่สุด และเพื่อป้องกันไม่ให้เกิดสินค้าคงคลังเกิน Area ควรมีการคำนวณจุดสั่งซื้อว่าควรสั่งเมื่อสินค้าเหลือเท่าไร

## ด้านการสร้างกำไร

## การบริหารจัดการ Stock

## ด้านมิติการ Utilization



ด้าน Retail จากรูป Inventory น้ำผลไม้ต่าง ๆ เกิน Area ของ CNX ในวันที่ 94 มี Inventory เกินมา 12 หน่วย ( $12 \times 3 = 36$ ) (เสียเพิ่มจากเดิม  $36 \times 20 = 720$  บาท/วัน)

1817	Purchase Finished Goods	VFG3	PMN	855,000 THB
Melon Juice 60000 unit @14.25 THB				
Terms of Payment: Cash On Delivery				
By: Sawet				
For: Korat				

Day PO issued:	104	COMPLETED
Day required:	105	
Day approved:	104	
Day delivered:	108	

### วิธีการแก้ไข

1. ตรวจเช็ค Inventory ให้สัมพันธ์กับ Retail
2. ดูความสามารถของการส่งของ Vender ว่ามีความเสถียรมากน้อยเพียงใด หากเกิดส่ง Late และไม่มี การตรวจเช็ค จะทำให้สินค้ามาที่เดียวในปริมาณที่เยอะเกิน Area การจัดเก็บ

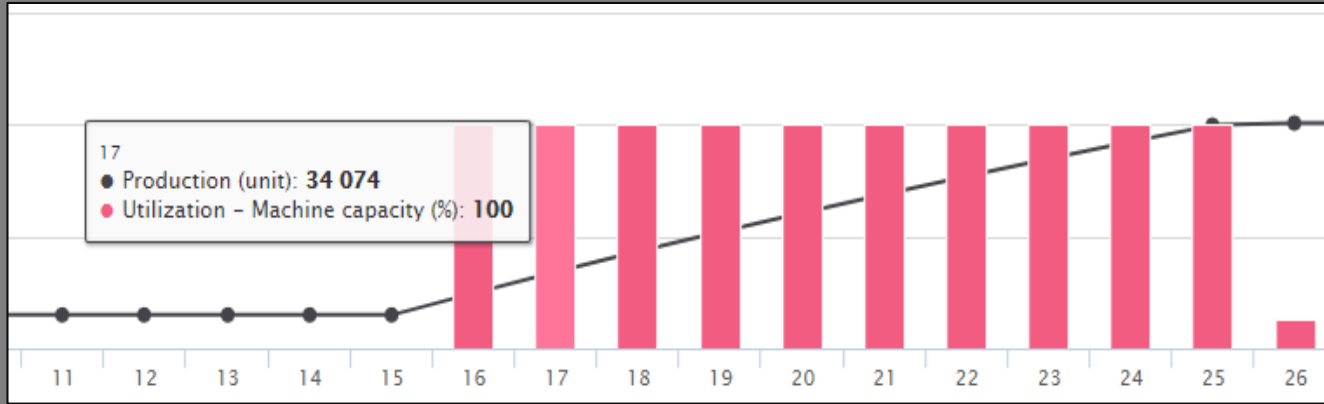
ตัวอย่าง Vender Late 3 วัน

## ด้านการสร้างกำไร

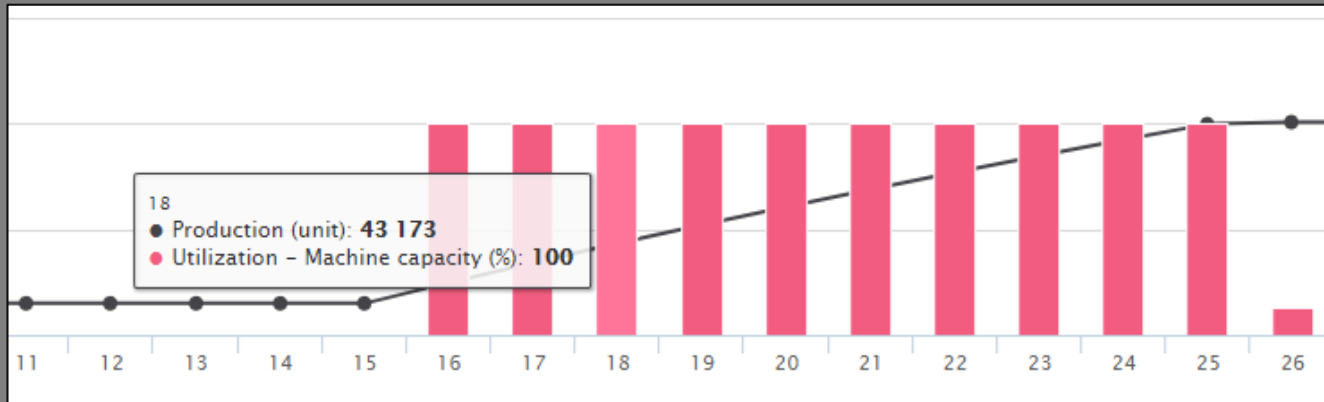
## การบริหารจัดการ Stock

## ด้านมิติการ Utilization

วันที่ 17



วันที่ 18



จากรูป อัตราการผลิตของเครื่องจักรจะเป็น 100% ทุกครั้งแต่ไม่สามารถผลิตได้จำนวนเท่าเดิม เป็น เพราะว่าการกำลังการผลิตของเครื่องจักรถดถอยอย่างต่อเนื่อง ที่ดูได้จากกราฟการผลิตในแต่ละวันที่มีการผลิตได้ต่ำลง (โดยนำวันปัจจุบันลบด้วยวันก่อนหน้า จะเห็นว่าในการผลิตครั้งแรก เครื่องจักรผลิตได้ 9,412 Unit ครั้งที่สอง ผลิตได้ 9,099 Unit ครั้งที่ 3 ผลิตได้ 8,792 Unit)

การที่เครื่องจักรมีกำลังการผลิตที่ต่ำลง เป็น เพราะการทำงานของเครื่องจักรไม่เต็มร้อย ไม่มีการซ่อม บำรุงเครื่องจักรเลย และผู้เล่นขาดความเอาใจใส่ในการ ดูแลเครื่องจักรเลยปล่อยให้เครื่องจักรทำงานตลอด สูญเสียผลการผลิตที่มีประสิทธิภาพไป เช่น ในการผลิต สินค้า ปกติจะสามารถ ผลิตได้ครั้งละ 10,000 Unit แต่ เมื่อไม่มีการซ่อมบำรุงเครื่องจักร จึงทำให้เครื่องจักร สามารถผลิตได้ครั้งละไม่ถึง 10,000 Unit (จะขึ้นอยู่กับ กำลังของเครื่องจักร ณ ขณะนั้น)

\*\* หมายเหตุ ยอดการผลิต ( วันที่ 16 = 9,412 / วันที่ 17 = 9,099 / วันที่ 18 = 8,792 / วันที่ 19 = 8,520 / วันที่ 20 = 8,253 / วันที่ 21 = 8,018 / วันที่ 22 = 7,787 / วันที่ 23 = 7,561 / วันที่ 24 = 7,363 )

### วิธีการแก้ไข

1. จะต้องมีการแบ่งหน้าที่ผู้เล่นในการดูแลการทำงานของเครื่องจักรว่าควรจัดการซ่อมเมื่อไร
2. วิธีการซ่อมทางผู้เล่นจะต้องดูการพยากรณ์ว่าช่วงได้ที่ไม่มีการพยากรณ์ยอดขายสูง จะได้ทำการซ่อมบำรุงเครื่องจักรที่มีการเลือกระยะเวลาในการซ่อม เป็นเวลา 3-5 วัน เพื่อจะได้ไม่กระทบยอดขาย และทำให้เครื่องจักรทำงานได้ดีขึ้น