

Cardápio Eletrônico

Isabela da Silva Prado¹; Lavínia Pedrosa Trabuço¹; Talita de Souza Costa¹; Rafael da Silva Muniz¹;
1- Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo – *Campus Campinas*,

Objetivo

O Cardápio Eletrônico tem como objetivo a sistematização dos serviços de um restaurante, incluindo o atendimento ao cliente e a administração do mesmo, tornando possível aos usuários realizar todas as etapas em um único software. Assim, economizando tempo e melhorando o atendimento como um todo, com praticidade.

Introdução

O projeto implementará um sistema capaz de otimizar os serviços de um restaurante tendo como principal propósito o atendimento ao cliente.

Portanto, através deste sistema o cliente poderá fazer uma compra totalmente independente, desde fazer pedidos ao fechamento e pagamento da conta. O cliente também será fidelizado, onde a cada compra será acumulado pontuações resultando em descontos no pagamento final. E ainda, poderá ser levado em conta taxas de couvert artístico e couvert de mesa, consumo mínimo e gorjeta. O cliente também poderá realizar um feedback do estabelecimento de acordo com os serviços prestados.

À parte, por meio de um login, o proprietário do estabelecimento poderá administrar os produtos do cardápio e gerar relatórios de feedback e consumo.

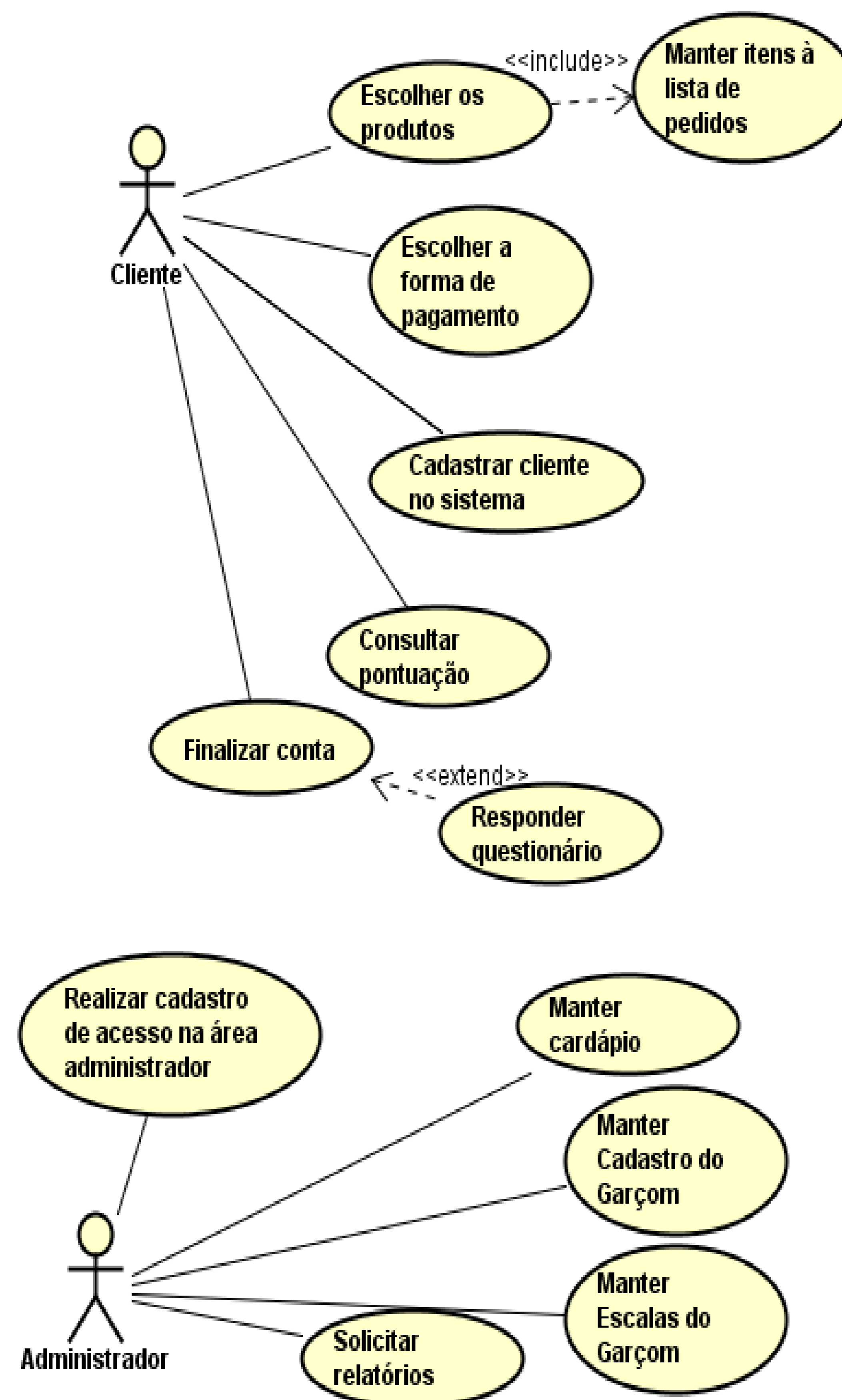
O sistema será dividido em 2 componentes. O primeiro será referente ao atendimento ao cliente, gerando um cardápio digital. O segundo será referente à administração do cardápio, onde o proprietário poderá alterar os produtos.

Materiais e Métodos

O projeto está sendo desenvolvido no ambiente Eclipse, na linguagem Java(5). Para a modelagem(2) está sendo utilizado o Astah(1), nas elaborações dos diagramas de classe e caso de uso conforme a figura 1, e o Pencil para a prototipação. E para o banco de dados(3) está sendo utilizado o SQL Server(4).

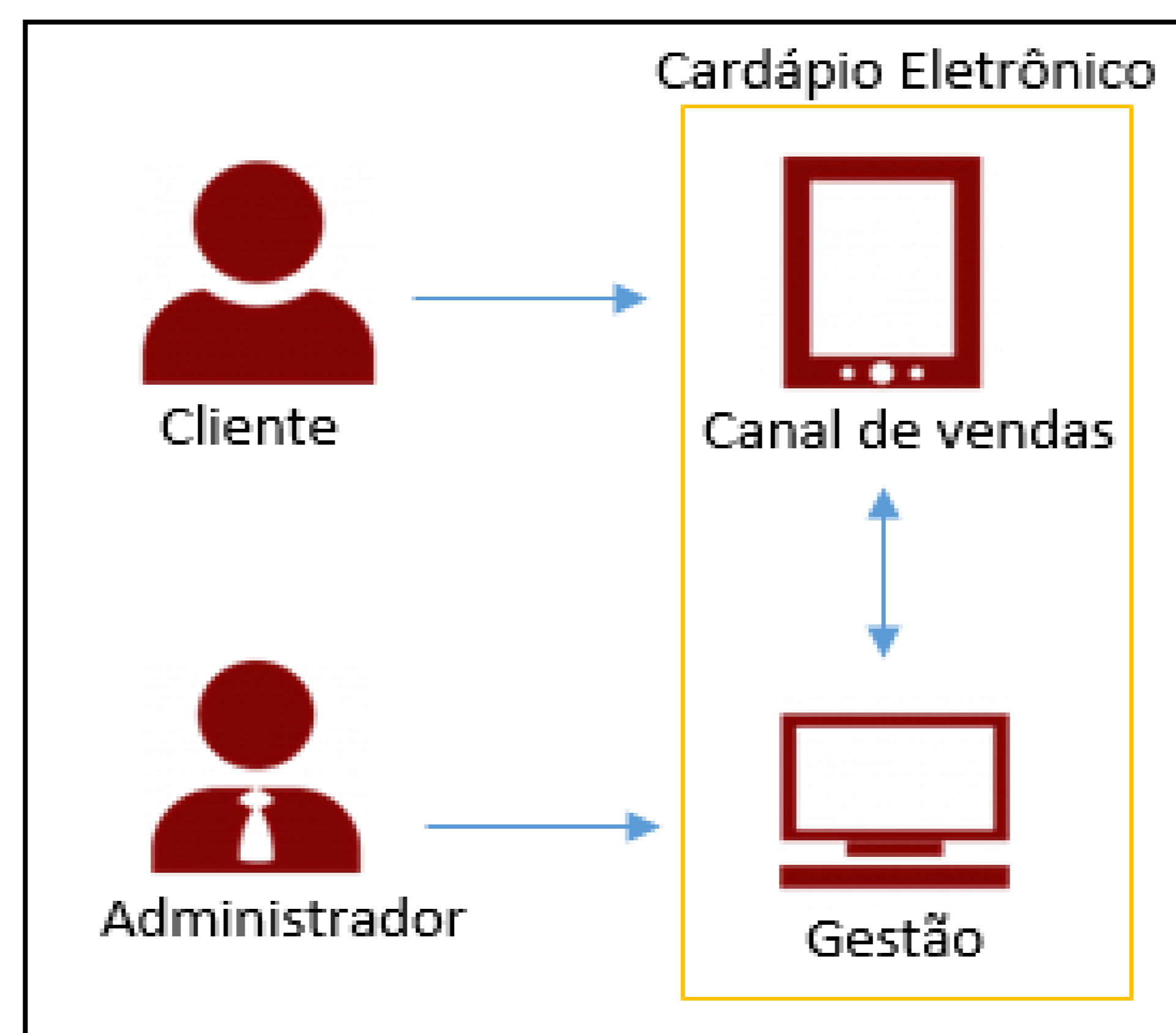
Para a implementação do Cardápio Eletrônico haverá a interação entre dois sistemas, canal de vendas e gestão, como na figura 2. As compras do cliente constará na gestão controlada pelo administrador, e a gestão poderá fazer possíveis mudanças no cardápio.

Figura 1: Diagrama de caso de uso.



Fonte: Produzido pelos autores

Figura 2: Implementação do cardápio eletrônico.



Fonte: Produzido pelos autores

Resultados Preliminares

O canal de vendas do cardápio eletrônico foi dividido em categorias, onde produtos de mesmo tipo podem ser encontrados em um único lugar. Sendo assim, foi reduzido o nível de procura do cliente ao que o mesmo irá consumir. Juntamente, para o administrador foi desenvolvido uma área no qual é possível manter o cardápio, portanto a qualquer momento os produtos podem ser alterados sem muito trabalho. Contudo foi obtido a ideia principal do projeto, desenvolver um sistema prático e intuitivo para ambos os usuários, cliente e proprietário/administrador.

Conclusão

Ao ser testado, o protótipo do Cardápio Eletrônico produziu os resultados esperados e em vista disso foi reconhecido a viabilidade de futuras otimizações. O desenvolvimento do canal de vendas em mobile é uma das ideias adotadas, onde por meio de um tablet o cliente poderá fazer a sua compra direto da mesa do estabelecimento, chamando o garçom apenas para auxílio.

Referências

- (1) SOMMERVILLE, Ian. **Engenharia de Software**. 8. ed. São Paulo: Addison Wesley, 2007.
- (2) BEZERRA, Eduardo. **Princípios de Análise e Projeto de Sistemas com UML**. 2. ed. Rio de Janeiro: Campus, 2007.
- (3) DATE, C. J.. **Introdução a Sistemas de Banco de Dados**. 9. ed. Rio de Janeiro: Campus, 2000.
- (4) ELMASRI, R.; NAVATHE, S.. **Sistemas de banco de dados**. 6. ed. São Paulo: Pearson Education, 2011. 778p.
- (5) ORACLE. **Java**. Disponível em: <<https://www.java.com>>. Acesso em: 07 out. 2017.