

Etec

Prof. Massuyuki
Kawano
Tupã



Centro
Paula Souza



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO

ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL PROF MASSUYUKI KAWANO

**CENTRO PAULA SOUZA
ETEC PROF. MASSUYUKI KAWANO
Desenvolvimento de Sistemas**

**Bruno Pereira Leite
Eduardo Decoli
Hiago de Oliveira Prado
João Henrique Lopes Saturnino
João Guilherme Sabongi**

BUSCA FOOD – COMPARADOR DE PREÇOS PARA FAST-FOOD

**Tupã
2022**

Etec

Prof. Massuyuki
Kawano
Tupã



Centro
Paula Souza



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO

ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL PROF MASSUYUKI KAWANO

**Bruno Pereira Leite
Eduardo Decoli
Hiago de Oliveira Prado
João Guilherme Sabongi
João Henrique Lopes Saturnino**

BUSCAFOOD – COMPARADOR DE PREÇOS PARA FAST-FOOD

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas da ETEC Prof. Massuyuki Kawano, orientado pela Professora Caroline de Oliveira Ferraz como requisito parcial para obtenção do título de técnico em Desenvolvimento de Sistemas.

**Tupã
2022**

ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL PROF MASSUYUKI KAWANO

RESUMO

Baseado em pesquisas de campo, encontrou-se dificuldades em descobrir refeições *fast-food* a um preço acessível e também com a falta de divulgação de pequenos negócios na busca de conseguir novos clientes. Sendo assim, decidiu-se adotar uma medida para auxiliar o público a encontrar uma refeição *fast-food* por um bom preço, comparando os preços das refeições com o mesmo equivalente em outros estabelecimentos. Com esse tema em questão, surgiu-se a ideia da construção de um sistema web e aplicação mobile na qual fará a comparação de preços de pratos *fast-food* de diversos estabelecimentos distintos com nome de “*BuscaFood*”. A aplicação surgirá como solução e otimização do tempo alheio ao buscar pelo preço “que cabe no bolso” do cidadão brasileiro. Como filtros de busca, foi utilizado a localização informada pelo usuário no momento da pesquisa pelo alimento, facilitando estabelecimentos menores a terem mais alcance do público, pois o sistema destacou o prato que tiver uma quantidade maior de visualizações e de avaliações, ou seja, transmitindo credibilidade quanto ao prato e ao estabelecimento referenciado, diminuindo a dúvida do usuário comum na decisão final do pedido. Deste modo, todo tipo de estabelecimento terá a chance de promover e divulgar seus pratos, aumentando a variedade de opções disponíveis para a necessidade do usuário. Além disso, o usuário poderá estabelecer um padrão de acordo com as suas preferências, podendo selecionar a categoria do alimento que mais o agrada na hora da busca. O programa foi desenvolvido utilizando as mais diversas tecnologias disponibilizadas até o momento, tais como: HTML, CSS, JavaScript, PHP, NodeJS e React Native.

Palavras-chave: Comparar, Fast-food, Preço, Aplicativo, Sistema Web.

ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL PROF MASSUYUKI KAWANO

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Estabelecimentos.....	14
Tabela 2 - Usuários.....	15
Tabela 3 - Categoria.....	15
Tabela 4 - Produtos.....	16
Tabela 5 - Tamanhos.....	17
Tabela 6 - Favoritos.....	17
Tabela 7 - Cidades.....	17
Tabela 8 - Recursos Financeiros.....	18
Tabela 9 - Recursos Humanos.....	18

ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL PROF MASSUYUKI KAWANO

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Modelo Entidade-Relacionamento (MER).....	14
Figura 2 - Tela Inicial.....	21
Figura 3 - Tela de Resultados.....	21
Figura 4 - Tela de Detalhes do Produto.....	22
Figura 5 - Tela de Listagem de todos os produtos do estabelecimento.....	22
Figura 6 - Página de Contato.....	23
Figura 7 - Página de demonstração do App Mobile.....	23
Figura 8 - Página de Login.....	24
Figura 9 - Tela de Cadastro (Somente estabelecimentos).....	24
Figura 10 - Página de Administração do Estabelecimento.....	25
Figura 11 - Página de Cadastro de Produtos (Somente Estabelecimentos).....	25
Figura 12 - Página de Edição de Produtos (Somente Estabelecimentos).....	26
Figura 13 - Aviso mostrado ao tentar excluir um produto (Somente Estabelecimentos).....	26
Figura 14 - Tela Inicial (App Mobile).....	27
Figura 15 - Tela de Busca (App Mobile).....	27
Figura 16 - Tela de Detalhes do prato, com links para contato (App Mobile).....	28
Figura 17 - Tela de Favoritos (App Mobile) (Somente Usuários).....	28
Figura 18 - Tela de Login e Cadastro (App Mobile) (Somente Usuários).....	29
Figura 19 - Tela de Perfil e Edição do Perfil (App Mobile) (Somente Usuários).....	29
Figura 20 - Gráfico referente a pergunta: “Costuma pedir lanche em App de delivery ou direto na lanchonete?”.....	30
Figura 21 - Gráfico referente a pergunta: “Antes de pedir o lanche, procura pesquisar por preço?”.....	31
Figura 22 - Gráfico referente a pergunta: “Dificuldade em encontrar lanche barato de qualidade?”.....	31
Figura 23 - Gráfico referente a pergunta: “Se houvesse um App no qual você pudesse comparar preço de lanches, facilitaria para fazer sua escolha?”.....	32
Figura 24 - Gráfico referente a pergunta: “Você usaria um App para comparar preço de lanche?”.....	32

ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL PROF MASSUYUKI KAWANO

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	7
1.1 Justificativa	7
1.2 Objetivos	8
1.2.1 Objetivo Geral	8
1.2.2 Objetivos Específicos	8
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	9
2.1. A influência da pandemia de COVID-19 no uso de apps de delivery no Brasil.	9
2.2. O uso de pagamentos digitais no Brasil.	10
3. DESENVOLVIMENTO	11
3.1 Metodologia	11
3.2 Desenvolvimento do Software	13
3.2.1 Requisitos do Sistema	13
3.2.2 Modelo Entidade-Relacionamento (MER)	14
3.2.3 Dicionário de dados	15
3.2.4 Recursos Financeiros e Humanos	19
3.3 Manual do Sistema	21
3.3.1 Imagens do Sistema	21
3.4 Resultados e Discussão	30
4. CONCLUSÃO	33
REFERÊNCIAS	34

1. INTRODUÇÃO

O mundo contemporâneo passa por uma importante revolução temporal, os indivíduos atarefados com responsabilidades diárias ficam sem direção para encontrar bons produtos a um preço acessível em um curto período.

Nesse contexto, para otimizar o tempo e economizar no momento de fazer um pedido de um produto alimentício, criou-se o “BuscaFood”, uma aplicação na qual é possível comparar preços de refeições “fast-food” nos diferentes estabelecimentos que oferecem os respectivos produtos. Com esse aplicativo, o usuário não precisará integrar e procurar em outros aplicativos e, desse modo, ele terá uma maior facilidade em encontrar o que deseja com o preço ideal, sem precisar perder tempo a procurar a página de cada lanchonete pela internet, e também evitará o problema do usuário se cansar de procurar e pedir o primeiro que vier à mente.

Assim sendo, o projeto tem como objetivo solucionar os problemas que podem ocorrer na busca de um produto com o preço ideal, eliminando o longo processo de busca e reunindo todas as faixas de preço para todos os tipos diferentes de clientes em um único lugar.

1.1 Justificativa

A proposta do site é inovadora quando utiliza um sistema de busca e comparação de preços entre uma mesma refeição entre diversos estabelecimentos e mostrando de forma simples, links de contato e de apps de delivery onde as lanchonetes estão presentes e anunciando seus produtos, reduzindo assim o tempo para tomada de decisão e de localização do melhor preço.

ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL PROF MASSUYUKI KAWANO

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo Geral

Auxiliar o público a encontrar uma refeição *fast-food* por um bom preço, comparando os preços das refeições com o mesmo equivalente em outros estabelecimentos.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Ajudar estabelecimentos menores a terem mais alcance do público;
- Apresentar a variação de preços de uma mesma categoria de fast-food;
- Diminuir o tempo de busca pelo preço ideal de determinado prato;
- Organizar uma mesma categoria de fast-food apresentando o menor preço primeiro;
- Identificar uma média de preços de fast-food em uma determinada localidade.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1. A influência da pandemia de COVID-19 no uso de apps de delivery no Brasil.

A pandemia de COVID-19 que assolou o mundo durante os anos de 2020 e 2021 fez com que muitos ramos da indústria e comércio precisassem recorrer a outros meios de fazerem seus produtos chegarem ao consumidor final. Com isto, empresas de *delivery* (entrega) começaram a se tornar cada vez mais requisitadas pela capacidade de serem eficientes ao fazer o produto chegar nas mãos do consumidor em sua própria casa e assim mantendo o distanciamento social entre os consumidores que antes frequentavam as lanchonetes e bares em grandes números, principalmente aos fins de semanas, mudando a forma principal de consumo nestes estabelecimentos (BOTELHO; CARDOSO; CANELLA, 2020).

Em outubro de 2021, a Edelman, agência global de comunicação, realizou a pesquisa “**Consumo Online no Brasil**” encomendada pela *PayPal*, grande empresa responsável por pagamentos online, onde ouviu cerca de 1000 pessoas, todas compradoras online, com idades entre 18 e 55 anos, e descobriu-se que, o grupo envolvendo “**Alimentos e restaurantes**” destacou-se com 87,9% dos entrevistados afirmando fazer compras online deste tipo. Ainda segundo a pesquisa, 91% dos brasileiros compram online “normalmente” através de seus smartphones, 58% através de notebooks e 54% através de computadores de mesa (PayPal, 2021).

As empresas de delivery não divulgaram seus resultados com impacto da pandemia, mas, a iFood, empresas líder do setor de delivery de comida na América Latina, por exemplo, confirmou que houve um aumento significativo na demanda de entregas acompanhando o espalhamento da COVID-19 pelo Brasil, fazendo seus consumidores comprarem maiores quantidades, com mais frequência e em horários diferentes do que ocorria anteriormente (FRABASILE; CAMPOS; BULDRINI, 2022).

ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL PROF MASSUYUKI KAWANO

2.2. O uso de pagamentos digitais no Brasil.

Segundo pesquisa realizada em 2019, pela empresa IDC (*International Data Corporation*), empresa que examina o consumo através de dispositivos, aplicações e redes de internet, divulgada localmente pela Agência Brasil, feita com mais de 1000 pessoas realizadas com pessoas de classes A, B e C em 3 das maiores nações da América Latina, Brasil, Colômbia e México, descobriu-se que no Brasil, 6 em cada 10 entrevistados (61%) recorrem a algum meio de pagamento digital ou “Carteiras Digitais”. A informação está no estudo sobre mudanças nos hábitos de consumo de serviços financeiros diante de novas tecnologias, realizado pela IDC. (AGÊNCIA BRASIL, 2019)

Outro destaque entre os brasileiros foi a abertura de contas por meio de smartphones conectados à internet, cerca 65% dos entrevistados confirmaram usarem o celular para este tipo de relação com os bancos e fintechs (empresas que oferecem serviços bancários ou financeiros de instituições sem locais físicos). (VALENTE, 2022)

Assim, o brasileiro vem utilizando menos os meios físicos de pagamento e cada vez menos dirigindo-se a agências bancárias para realizar operações.

A Pesquisa de Tecnologia Bancária 2019 da Federação Brasileira de Bancos (FEBRABAN), realizada pela consultoria Deloitte, também apontou um crescimento de atividades financeiras pela Internet, a partir de informações de bancos brasileiros. (FEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BANCOS, 2019).

Segundo este último levantamento, o número de pessoas que usam aplicativos do celular para realizar serviços bancários triplicou entre os anos de 2014 e 2018, passando de 25 milhões (16% do total) para 70 milhões (45%). Já os que usavam o acesso pela Internet para o mesmo fim, passaram de 31 milhões (20%) para 53 milhões (34%) no mesmo período (FEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BANCOS, 2019).

ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL PROF MASSUYUKI KAWANO

3. DESENVOLVIMENTO

3.1 Metodologia

Na pesquisa foi utilizado a abordagem qualitativa, que de acordo com o site SurveyMonkey (2022), “permite compreender a complexidade e os detalhes das informações obtidas”.

Utilizou-se como instrumento de coleta de dados um questionário que foi disponibilizado na internet utilizando a plataforma Microsoft® Forms, contendo 12 perguntas, por um período de 12 semanas, durante o primeiro semestre de 2022. Na elaboração das perguntas, procurou-se investigar o comportamento dos indivíduos na hora de fazer um pedido de fast-food através dos recursos tecnológicos como os computadores e smartphones, buscando o entendimento de suas dificuldades para buscar, analisar, comparar preços e qualidade de refeições fast-food. A partir destas respostas, discutiu-se formas de se desenvolver uma solução que pudesse satisfazer essas dificuldades através de uma aplicação para smartphones e também através da web.

O instrumento foi aplicado a todos abertamente na internet, sem discriminação de idade, conhecimento ou área de atuação para os moradores de Tupã e região. Eles responderam o questionário através de seus smartphones ou qualquer outro dispositivo com acesso à rede.

Vistos como a “salvação” para muitos estabelecimentos, principalmente do ramo alimentício, Ribeiro (2021) define que, de acordo com análise de dados de mais de 46 mil usuários do aplicativo de gerenciamento financeiro pessoal Mobills entre os meses de janeiro e dezembro de 2020, o uso de aplicativos de delivery cresceram cerca de 149% durante a pandemia no ano de 2020, sendo este avanço progressivo, em dezembro, o aumento foi de 187% em comparação a março do mesmo ano. Com isso, a utilização de dispositivos móveis para pedir comida subiu muito, sendo o principal meio de acesso a este tipo de conteúdo. Sendo assim, a comparação de preços entre um aplicativo e outro começou a se tornar algo frequente entre os utilizadores.

ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL PROF MASSUYUKI KAWANO

Após a coleta destes dados, as informações foram digitalizadas, depois transcritas todas as respostas e feita a identificação de cada dificuldade principal e assim pensada a solução como um todo.

Empregou-se a análise descritiva para analisar os dados coletados, discutindo-se uma possível solução viável e assim iniciou-se o desenvolvimento da aplicação utilizando tecnologias de programação web (HTML, CSS, JavaScript, PHP e SQL) e desenvolvimento mobile para Android e iOS (React Native, JavaScript e SQL), ambas utilizando o ambiente de desenvolvimento da Microsoft®, Visual Studio Code.

3.2 Desenvolvimento do Software

3.2.1 Requisitos do Sistema

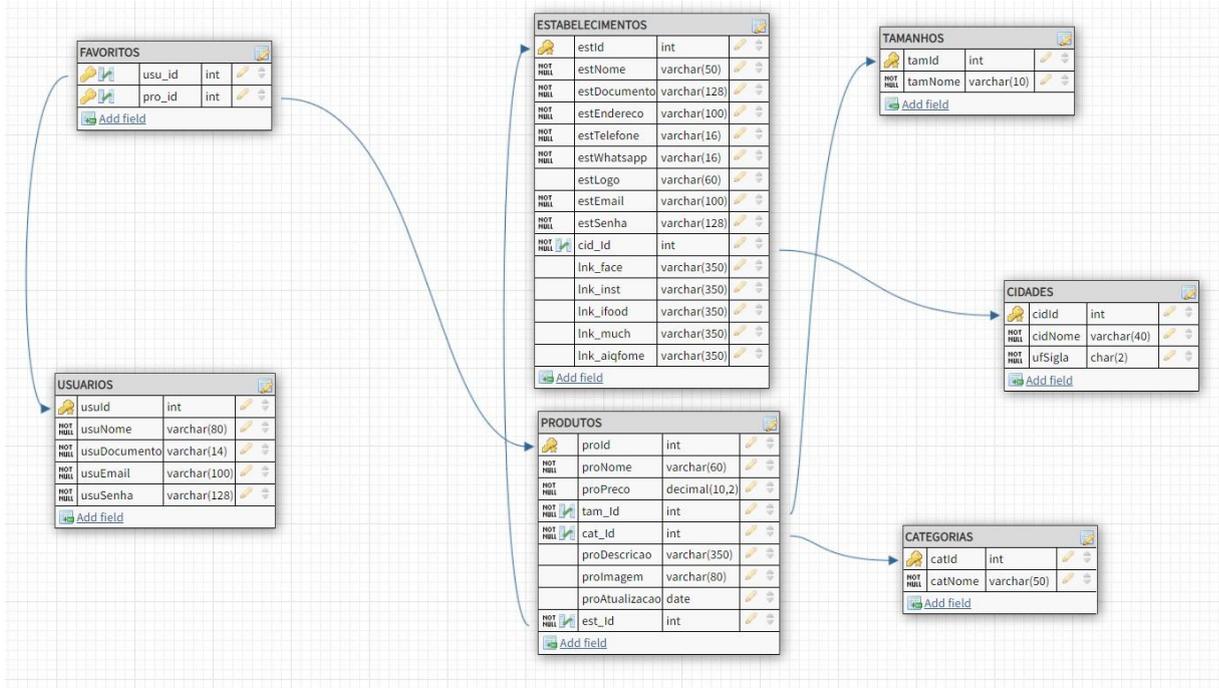
A codificação da plataforma para internet foi realizada nas seguintes linguagens: HTML, PHP, JavaScript, CSS e Framework Bootstrap, utilizando o programa Visual Studio Code, tornando o sistema mais funcional e compatível aos dispositivos atuais. A aplicação móvel foi desenvolvida utilizando a plataforma de desenvolvimento Visual Studio Code, utilizando o framework Expo, responsável por facilitar o uso da linguagem JavaScript para uso mobile com ajuda da biblioteca React Native, consumindo as informações do banco de dados por meio de uma API desenvolvida em NodeJS, formalizando uma aplicação híbrida, onde é possível ser executada nos sistemas operacionais Android e iOS.

Banco de Dados desenvolvido gratuitamente por meio do MySQL, composto por 7 tabelas interligadas, utilizando o modelo relacional.

ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL PROF MASSUYUKI KAWANO

3.2.2 Modelo Entidade-Relacionamento (MER)

Figura 1 - Modelo Entidade-Relacionamento (MER)



Fonte: autoria própria

ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL PROF MASSUYUKI KAWANO

3.2.3 Dicionário de dados

Tabela 1 - Estabelecimentos

ESTABELECIDAMENTOS-Informações sobre estabelecimentos							
Campo Lógico	Campo Físico	Tipo de Dados	Tamanho do Campo	PK	FK	Restrições	Observações
Código do estabelecimento	estId	INT		*		NOT NULL	AUTO INCREMENTO
Nome do estabelecimento	estNome	VARCHAR	50			NOT NULL	
CNPJ do estabelecimento	estDocumento	VARCHAR	128			NOT NULL	
Endereço do estabelecimento	estEndereco	VACHAR	100			NOT NULL	
Telefone do estabelecimento	estTelefone	VARCHAR	16			NOT NULL	
Whatsapp do estabelecimento	estWhatsapp	VARCHAR	16			NOT NULL	
Logo do estabelecimento	estLogo	VARCHAR	60				
Endereço de email	estEmail	VARCHAR	100			NOT NULL	
Senha do estabelecimento	estSenha	VARCHAR	128			NOT NULL	
ID da cidade	cid_Id	INT			*	NOT NULL	
Facebook	Ink_face	VARCHAR	350				
Instagram	Ink_inst	VARCHAR	350				
Ifood	Ink_ifood	VARCHAR	350				
Delivery Much	Ink_much	VARCHAR	350				
Ai Q Fome	Ink_aiqfome	VARCHAR	350				

Fonte: autoria própria

ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL PROF MASSUYUKI KAWANO

Tabela 2 - Usuários

USUARIOS-Informações sobre os usuários							
Campo Lógico	Campo Físico	Tipo de Dados	Tamanho do Campo	PK	FK	Restrições	Observações
Código do usuário	usuld	INT		*		NOT NULL	AUTO INCREMENTO
Nome do usuário	usuNome	VARCHAR	80			NOT NULL	
E-mail do usuário	usuEmail	VARCHAR	100			NOT NULL	
Senha do usuário	usuSenha	VARCHAR	48			NOT NULL	
CPF/CNPJ do usuário	usuDocumento	VARCHAR	14			NOT NULL	

Fonte: autoria própria

Tabela 3 - Categoria

CATEGORIA-Informações sobre as categorias							
Campo Lógico	Campo Físico	Tipo de dados	Tamanho do Campo	PK	FK	Restrições	Observações
Código da categoria	catId	INT		*		NOT NULL	AUTO INCREMENTO
Nome da categoria	catNome	VARCHAR	50			NOT NULL	

Fonte: autoria própria

ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL PROF MASSUYUKI KAWANO

Tabela 4 - Produtos

PRODUTOS- Informações sobre os produtos							
Campo Lógico	Campo Físico	Tipo de Dados	Tamanho do Campo	PK	FK	Restrições	Observações
Código do Produto	prold	INT		*		NOT NULL	AUTO INCREMENTO
Nome do produto	proNome	VARCHAR	60			NOT NULL	
Preço do produto	proPreco	DECIMAL	(10,2)			NOT NULL	
Código do tamanho	tam_id	INT			*	NOT NULL	
Código da categoria	cat_id	INT			*	NOT NULL	
Código do estabelecimento	est_id	INT			*	NOT NULL	
Imagem do produto	proImagem	VARCHAR	80				
Data da última data de atualização do preço do produto	proAtualizacao	DATE					
Descrição do que contém no produto	proDescricao	VARCHAR	350				

Fonte: autoria própria

ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL PROF MASSUYUKI KAWANO

Tabela 5 - Tamanhos

TAMANHOS- Informações sobre os tamanhos e preços							
Campo Lógico	Campo Físico	Tipo de Dados	Tamanho do Campo	P K	F K	Restrições	Observações
Código do Tamanho	tamId	INT		*		NOT NULL	AUTO INCREMENTO
Tamanho do Prato	tamPrato	VARCHAR	10			NOT NULL	

Fonte: autoria própria

Tabela 6 - Favoritos

FAVORITOS- Informações sobre os produtos favoritos dos clientes							
Campo Lógico	Campo Físico	Tipo de Dados	Tamanho do Campo	PK	FK	Restrições	Observações
Código do Usuário	usu_id	INT		*	*	NOT NULL	
Código do Produto	pro_id	INT		*	*	NOT NULL	

Fonte: autoria própria

Tabela 7 - Cidades

CIDADES- Informações sobre as cidades dos usuários e estabelecimentos							
Campo Lógico	Campo Físico	Tipo de Dados	Tamanho do Campo	PK	FK	Restrições	Observações
Código da Cidade	cidId	INT		*		NOT NULL	
Nome da Cidade	cidNome	VARCHAR	40			NOT NULL	
Sigla da Unidade Federal	ufSigla	CHAR	2			NOT NULL	

Fonte: autoria própria

ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL PROF MASSUYUKI KAWANO

3.2.4 Recursos Financeiros e Humanos

Tabela 8 - Recursos Financeiros

Descrição da despesa	Valor unitário	Quantidade	Valor total	Fonte de recurso
Impressão para apresentação	R\$ 0,50	72	R\$ 36,00	Própria
Encadernação	R\$ 10,00	2	R\$ 20,00	Própria
Banner	R\$ 35,00	1	R\$ 35,00	Própria
Aluguel da Toalha de mesa	R\$ 20,00	1	R\$ 4,00	Própria
Total			R\$ 155,90	
Total per capita			R\$ 31,18	

Fonte: autoria própria

ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL PROF MASSUYUKI KAWANO

Tabela 9 - Recursos Humanos

Descrição do conhecimento	Fonte de conhecimento	Horas	Responsável	Fonte do recurso
Desenvolvimento das tabelas do Banco de dados	Próprio curso	260	João Henrique	Próprio
MER	Próprio curso	5	João Henrique	Próprio
Pesquisa Bibliográfica	Próprio curso	4	Eduardo Decioli	Próprio
Metodologia	Próprio curso	3	Eduardo Decioli	Próprio
Reuniões	Próprio curso	12	Todos	Próprio
Redação geral	Próprio curso	15	Todos	Próprio
Desenvolvimento Front End	Próprio curso	280	Eduardo Decioli	Próprio
			Bruno Pereira	
Desenvolvimento Back End	Próprio curso	30	Todos	Próprio
Coleta e análise de dados	Próprio curso	10	Eduardo Decioli	Próprio
			João Henrique	
Desenvolvimento Mobile (Front + Back)	Próprio curso	140	João Guilherme	Próprio
			Bruno Pereira	
			Hiago	
Total horas		759		

Fonte: autoria própria

3.3 Manual do Sistema

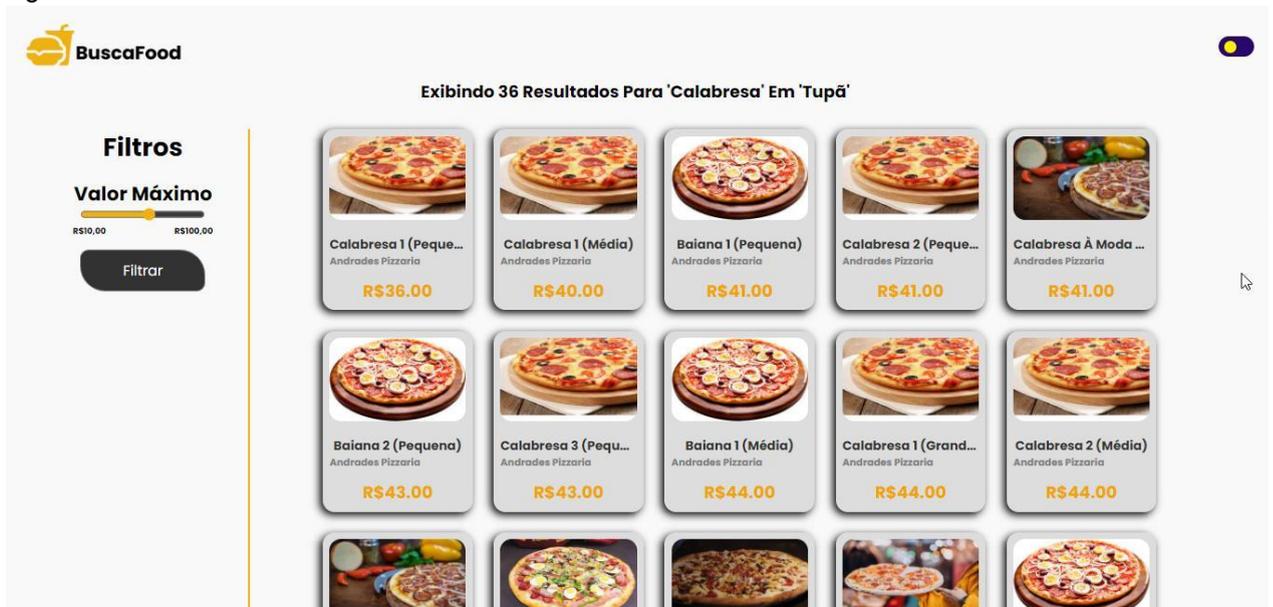
3.3.1 Imagens do Sistema

Figura 2 - Tela Inicial



Fonte: autoria própria

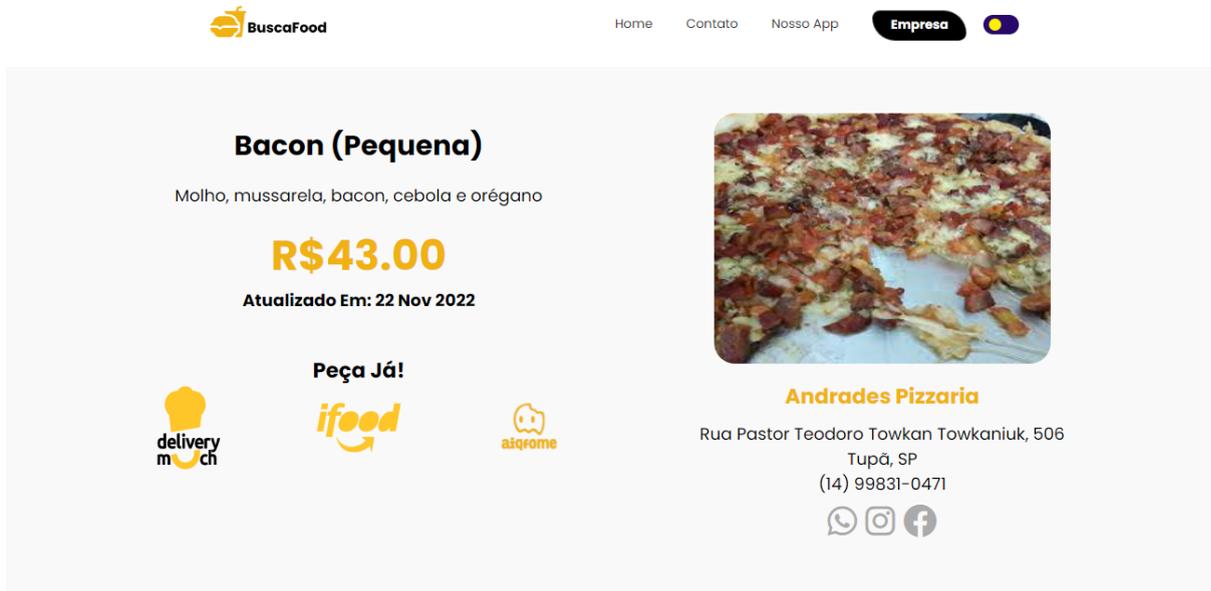
Figura 3 - Tela de Resultados



Fonte: autoria própria

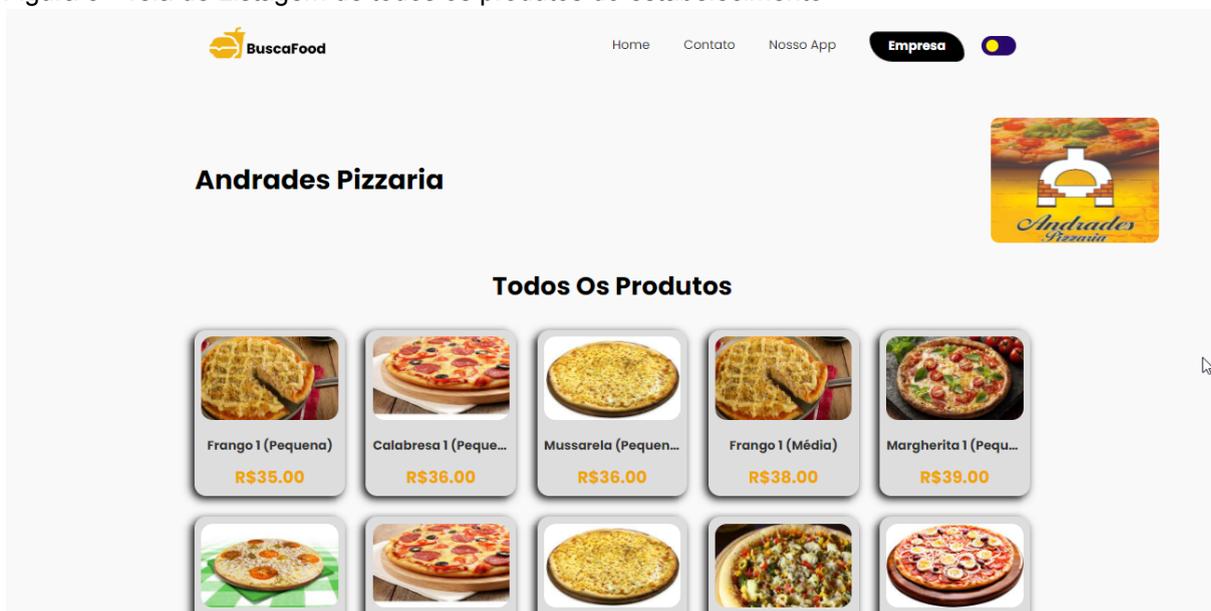
ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL PROF MASSUYUKI KAWANO

Figura 4 - Tela de Detalhes do Produto



Fonte: autoria própria

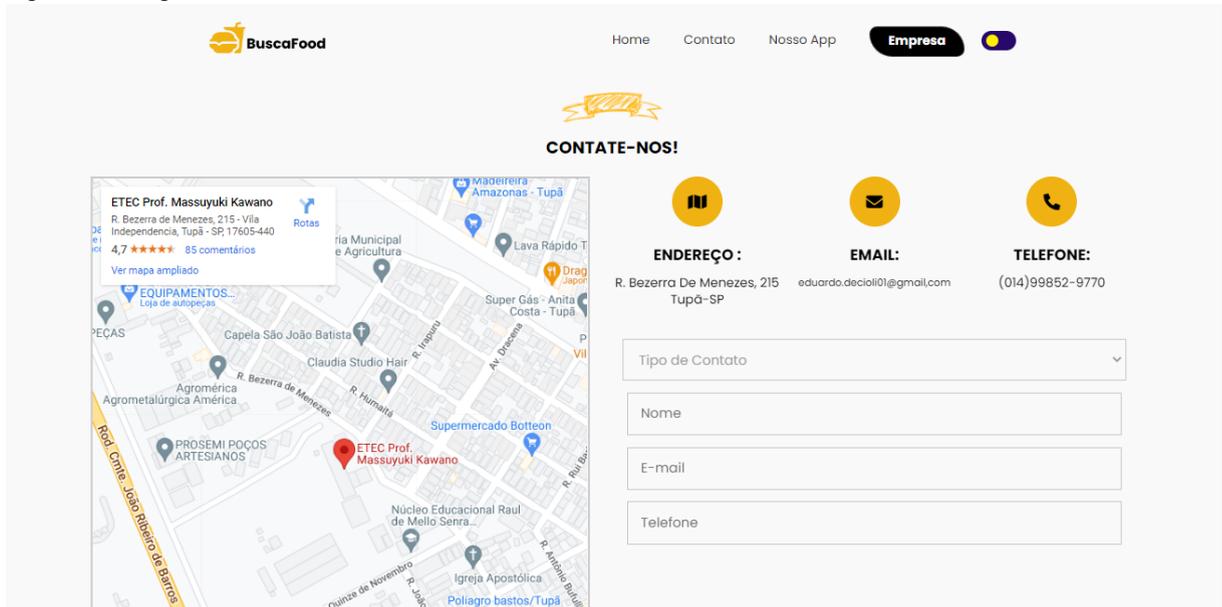
Figura 5 - Tela de Listagem de todos os produtos do estabelecimento



Fonte: autoria própria

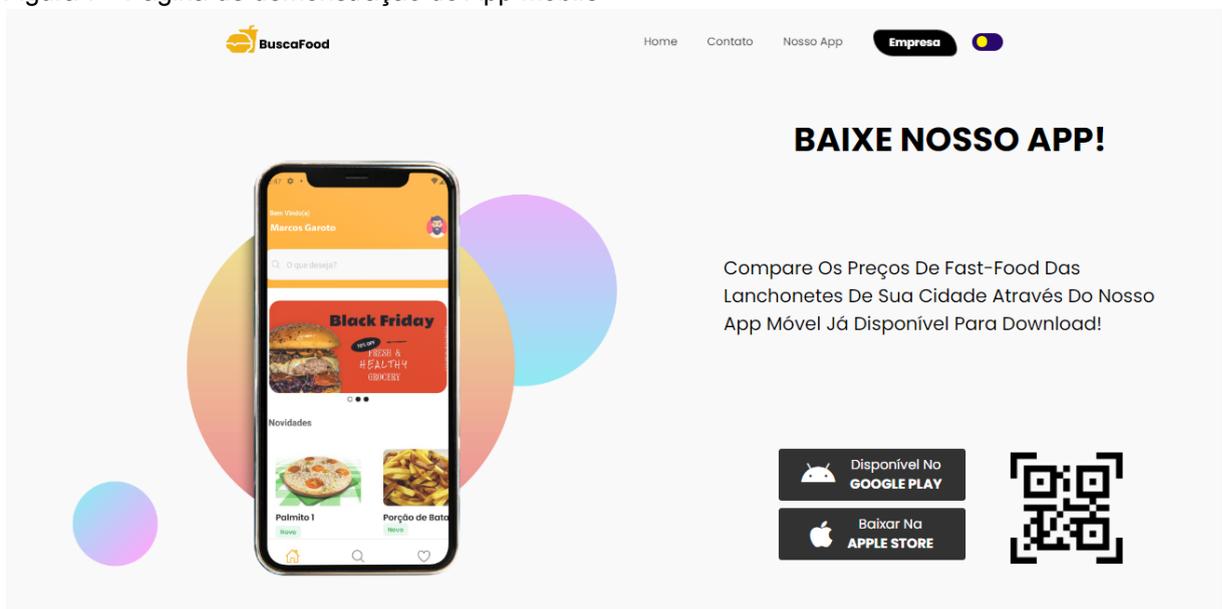
ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL PROF MASSUYUKI KAWANO

Figura 6 - Página de Contato



Fonte: autoria própria

Figura 7 - Página de demonstração do App Mobile



Fonte: autoria própria

Figura 8 - Página de Login



Login

Email

Senha

ENTRAR

Não possui cadastro?
[Cadastre-se](#)

Fonte: autoria própria

Figura 9 - Tela de Cadastro (Somente estabelecimentos)

Bem Vindo!
Cadastre Seu Estabelecimento!



Preencha todos os campos de formulário para dar o próximo passo

1 2 3 4

Informação pessoal

Nome do Estabelecimento*

CNPJ*

Email*

Senha*

Logo
Escolher arquivo Nenhum arquivo escolhido

Próximo

Fonte: autoria própria

Figura 10 - Página de Administração do Estabelecimento

BuscaFood LOGOUT

Pesquisar

Andrades Pizzaria

+ Adicionar Novo

Produto	Preço	Tamanho	Categoria	Descrição	Atualização	Imagem	Editar	Excluir
À Moda da Casa	R\$ 45.00	Pequena	Pizza	Molho, mussarela, ...	22 Nov. 2022			
À Moda da Casa	R\$ 49.00	Média	Pizza	Molho, mussarela, ...	22 Nov. 2022			

Fonte: autoria própria

Figura 11 - Página de Cadastro de Produtos (Somente Estabelecimentos)

CANCELAR

Cadastro de Produtos

Produto:

Preço:

Tamanho: Pequena Média Grande

Categoria: Lanche Hot-Dog Porção Pizza

Descrição:

Foto: Nenhum arquivo escolhido

Cadastrar

Fonte: autoria própria

Figura 12 - Página de Edição de Produtos (Somente Estabelecimentos)



Atualização de Produtos

Produto

Preço

Tamanho:
 Pequena Média Grande

Categoria:
 Lanche Hot-Dog Porção Pizza

Descrição

Fonte: autoria própria

Figura 13 - Aviso mostrado ao tentar excluir um produto (Somente Estabelecimentos)

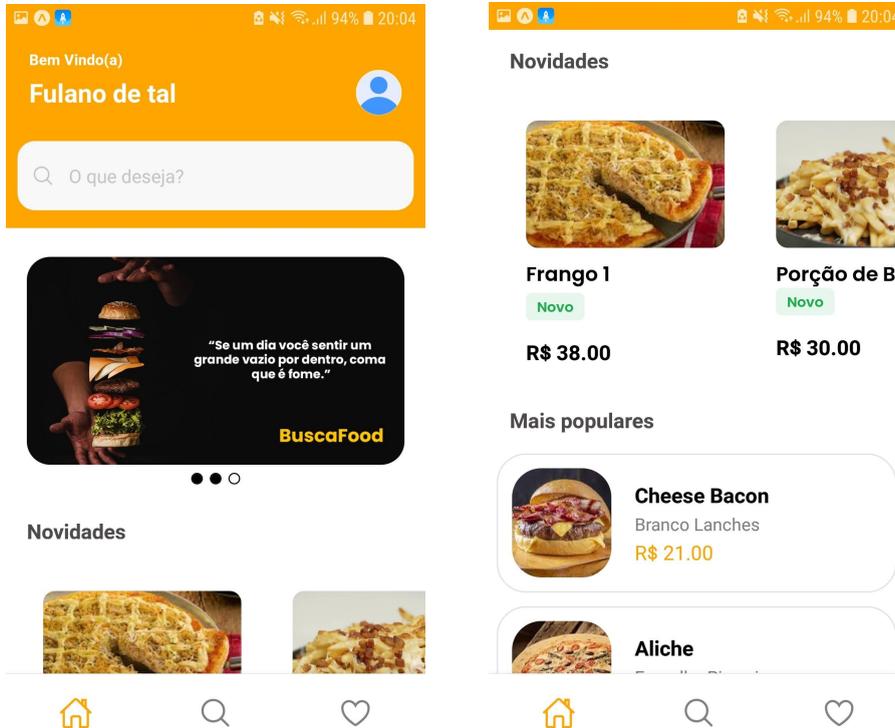
localhost diz

Você deseja mesmo apagar este produto?

Fonte: autoria própria

ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL PROF MASSUYUKI KAWANO

Figura 14 - Tela Inicial (App Mobile)



Fonte: autoria própria

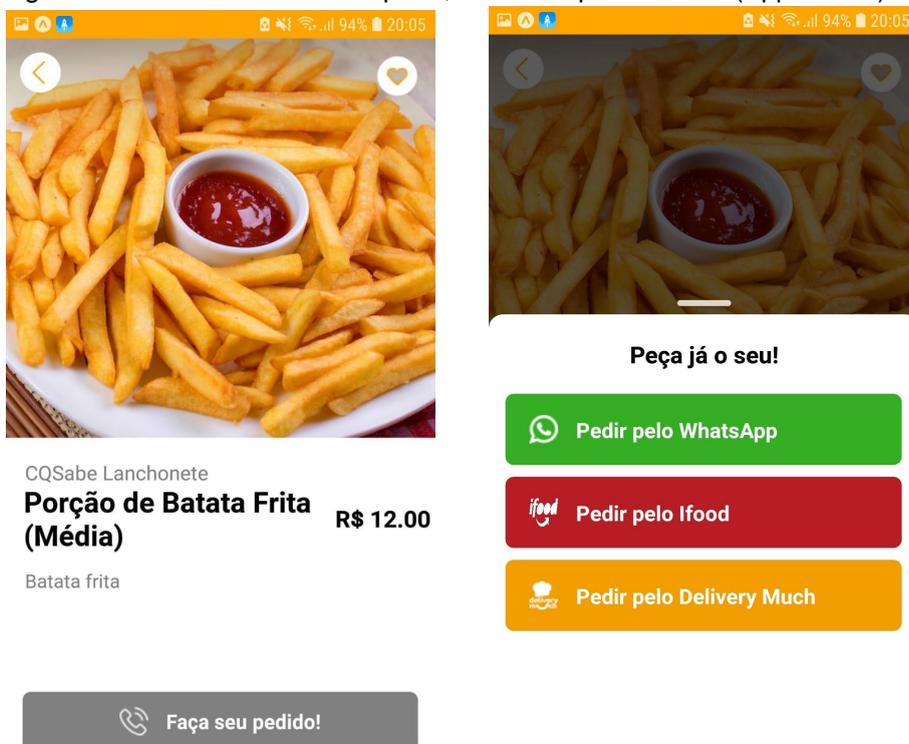
Figura 15 - Tela de Busca (App Mobile)



Fonte: autoria própria

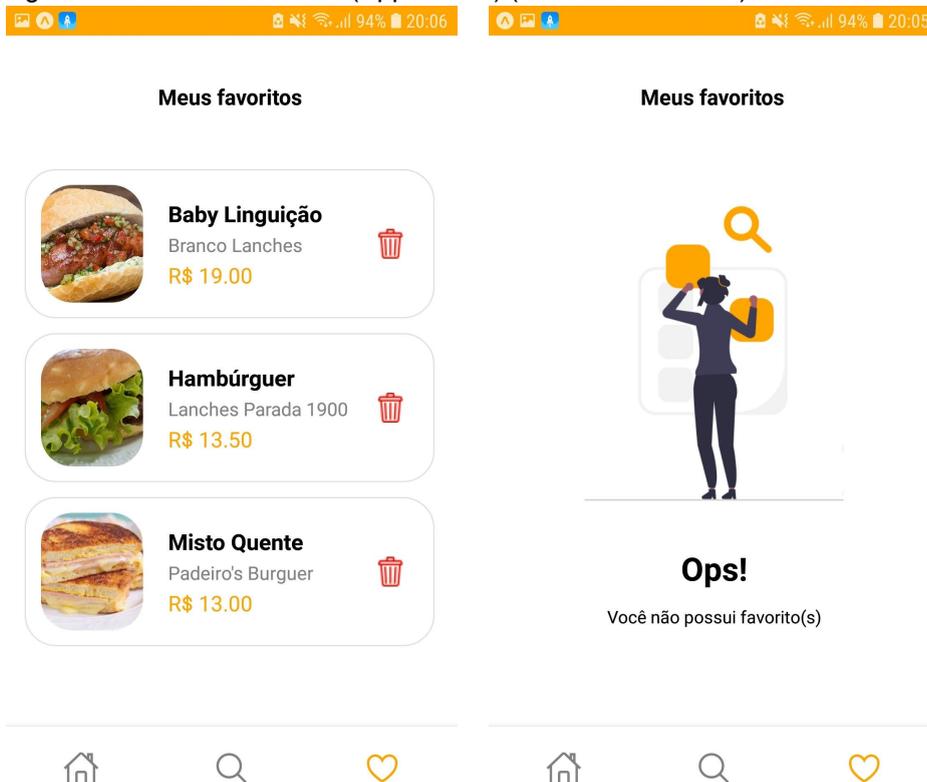
ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL PROF MASSUYUKI KAWANO

Figura 16 - Tela de Detalhes do prato, com links para contato (App Mobile)



Fonte: autoria própria

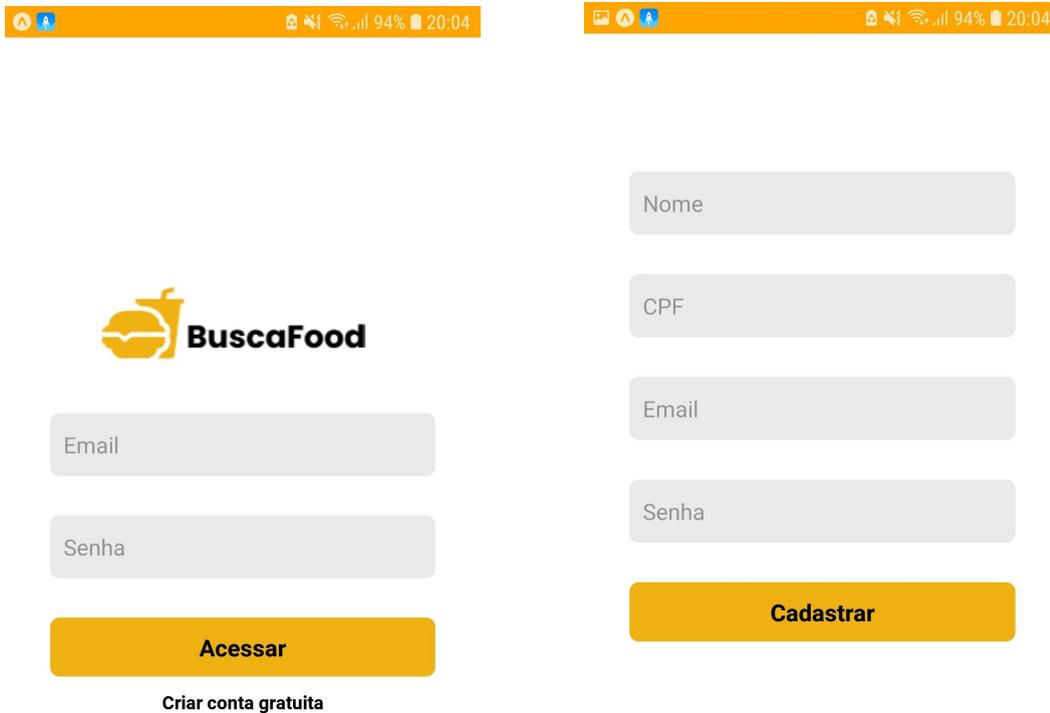
Figura 17 - Tela de Favoritos (App Mobile) (Somente Usuários)



Fonte: autoria própria

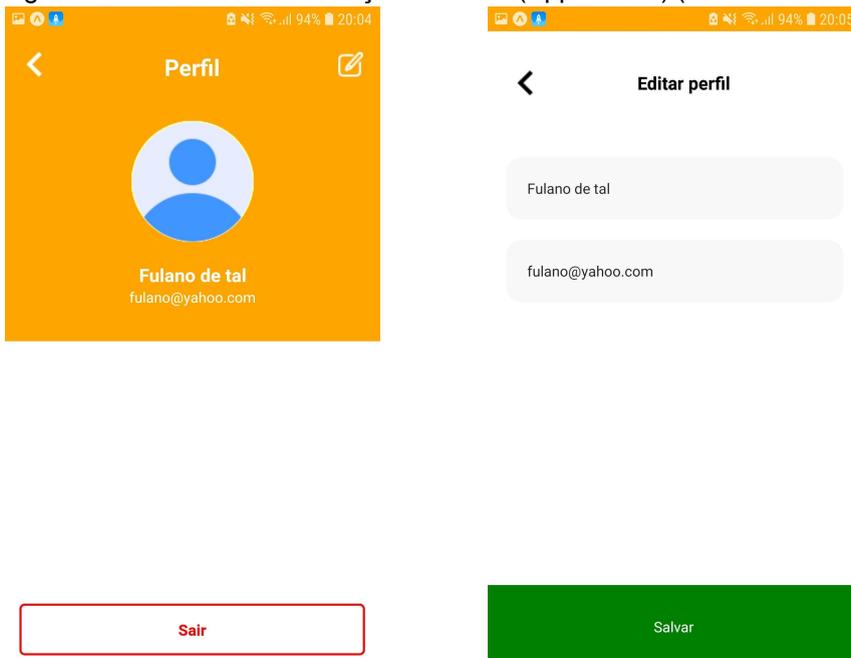
ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL PROF MASSUYUKI KAWANO

Figura 18 - Tela de Login e Cadastro (App Mobile) (Somente Usuários)



Fonte: autoria própria

Figura 19 - Tela de Perfil e Edição do Perfil (App Mobile) (Somente Usuários)



Fonte: autoria própria

ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL PROF MASSUYUKI KAWANO

3.4 Resultados e Discussão

Com os resultados da pesquisa, concluiu-se que o uso de aplicativos de delivery e pedidos feitos por telefone sobressaem-se em maior número em comparação dos pedidos realizados presencialmente, especialmente durante o período da pandemia.

De acordo com o formulário disponibilizado, distribuído através da internet pela plataforma *Microsoft Forms*, entre os habitantes da cidade de Tupã, obteve-se um total de 120 respostas nas quais auxiliou as escolhas do grupo sobre as funcionalidades a serem desenvolvidas em prol da experiência do usuário final.

Os entrevistados foram indagados, acerca da utilização de aplicativos de delivery, na seguinte pergunta: “Costuma pedir lanche em App de delivery ou direto na lanchonete?” Dos 120 entrevistados, 24 responderam que preferem pedir comida através dos aplicativos de *delivery* tais como Delivery Much, iFood, aiqfome, etc. 36 preferem realizar os pedidos através do telefone do próprio estabelecimento, whatsapp ou pedindo presencialmente na lanchonete. 33 responderam que pedem comida utilizando ambas as opções. Ainda, 27 entrevistados relataram que utilizam outros meios para pedir comida.

Figura 20 - Gráfico referente a pergunta: “Costuma pedir lanche em App de delivery ou direto na lanchonete?”



Fonte: autoria própria

Com base na resposta dos entrevistados, foi concluído que o maior número de pessoas buscam pelo menor preço possível antes de comprar qualquer produto no mercado, assim, foi desenvolvido este software que busca otimizar o tempo de busca do usuário pelo preço mais acessível à sua condição financeira. Deste modo, a pergunta: “Antes de pedir o lanche, procura pesquisar por preço?” Obteve-se 94

ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL PROF MASSUYUKI KAWANO

(Noventa e quatro) respostas positivas, com a contraparte de 26 (Vinte e seis) respostas negativas.

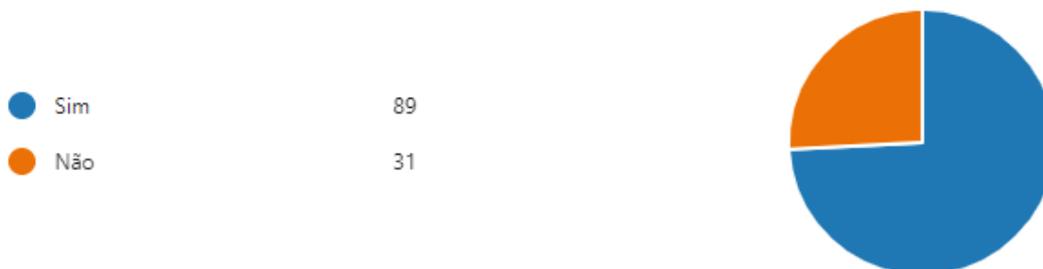
Figura 21 - Gráfico referente a pergunta: “Antes de pedir o lanche, procura pesquisar por preço?”



Fonte: autoria própria

Segundo a pesquisa feita com os entrevistados, muitas pessoas têm dificuldade em encontrar um lanche barato e de qualidade condizente com o preço representado, portanto, o software busca solucionar tal problema, listando todos os lanches disponíveis em todas as faixas de preços disponíveis no mercado atual. A pergunta: “Dificuldade em encontrar lanche barato de qualidade” foi respondida com a maioria composta por 89 (Oitenta e nove) pessoas e uma minoria composta por 31 (Trinta e uma) pessoas.

Figura 22 - Gráfico referente a pergunta: “Dificuldade em encontrar lanche barato de qualidade?”

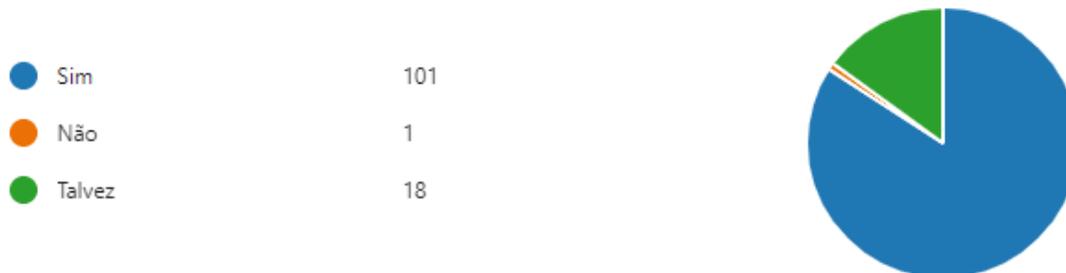


Fonte: autoria própria

84% dos entrevistados (101 pessoas) responderam positivamente para a questão “Se houvesse um App no qual você pudesse comparar preço de lanches, facilitaria para fazer sua escolha?”, 15% (18 pessoas) responderam que talvez usaria e apenas 1% (1 pessoa) respondeu negativamente.

ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL PROF MASSUYUKI KAWANO

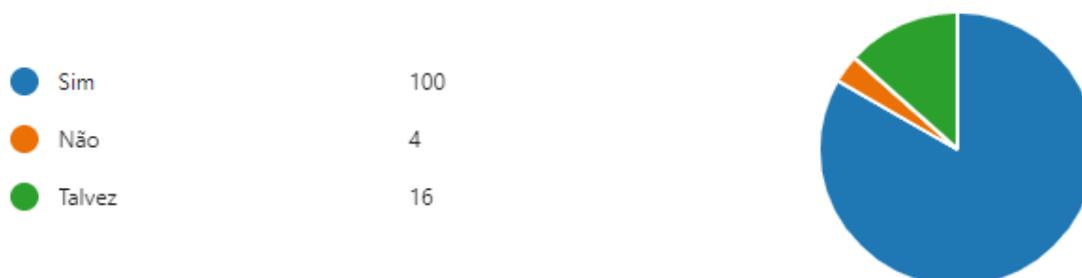
Figura 23 - Gráfico referente a pergunta: “Se houvesse um App no qual você pudesse comparar preço de lanches, facilitaria para fazer sua escolha?”



Fonte: autoria própria

83% das respostas (100 pessoas) foram positivas para a pergunta “Você usaria um App para comparar preço de lanche?”, 13% (16 pessoas) assumiram que talvez usariam e apenas 3% responderam negativamente.

Figura 24 - Gráfico referente a pergunta: “Você usaria um App para comparar preço de lanche?”



Fonte: autoria própria

ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL PROF MASSUYUKI KAWANO

4. CONCLUSÃO

A ideia central do “BuscaFood” foi pensada com o principal objetivo: economia de tempo na decisão e economia de dinheiro na escolha do pedido realizado. Com a hipótese sendo corroborada, a utilidade da aplicação é muito bem recebida pelo público em geral.

Como implementações futuras, o sistema realizará buscas automáticas pela web através de termos digitados pelo usuário; comentários com fotos das refeições recebidas na entrega com a possibilidade de dar uma nota de avaliação sobre a refeição e serviço prestado pelos estabelecimentos.

ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL PROF MASSUYUKI KAWANO

REFERÊNCIAS

BOTELHO, Laís Vargas; CARDOSO, Letícia de Oliveira; CANELLA, Daniela Silva. COVID-19 e ambiente alimentar digital no Brasil: reflexões sobre a influência da pandemia no uso de aplicativos de delivery de comida. Cadernos de Saúde Pública, v. 36, 2020.

FEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BANCOS. **Pesquisa Febraban de Tecnologia Bancária 2019**. Disponível em: <https://cmsarquivos.febraban.org.br/Arquivos/documentos/PDF/Pesquisa-FEBRABAN-N-Tecnologia-Bancaria-2019.pdf>. Acesso em 16 ago. 2022

FRABASILE, CAMPOS e BULDRINI; Daniela, Elisa, Rodrigo. **Entrevista com o CFO da iFood**. Disponível em: <https://epocanegocios.globo.com/Startup/noticia/2020/04/coronavirus-como-o-ifood-e-sta-lidando-com-o-aumento-da-demanda-por-delivery.html>. Acesso em 16 ago. 2022.

PAYPAL. **Pesquisa "Consumo Online no Brasil"**. Disponível em: <https://newsroom.br.paypal-corp.com/consumo-online-no-brasil>. Acesso em 20 ago. 2022.

RIBEIRO, Diana. **Efeito pandemia: gastos com delivery crescem 187% em 2020**. Disponível em: https://cultura.uol.com.br/noticias/16003_efeito-pandemia-gastos-com-delivery-cresc-em-187-em-2020.html. Acesso em 30 nov. 2022.

SURVEYMONKEY. **Diferença entre pesquisa quantitativa e qualitativa**. Disponível em: <https://pt.surveymonkey.com/mp/quantitative-vs-qualitative-research/>. Acesso em 16 ago. 2022.

VALENTE, Jonas. **Brasil se destaca em uso de pagamentos digitais, segundo pesquisa**. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2019-08/mais-de-60-dos-brasileiros-usam-meios-digitais-para-pagamentos>. Acesso em 16 ago. 2022.