Tussenrapport

**Project P4P: Koffiekaart**

**Anne Pieter Boonstra**

**Jaimy Beima**

**Jesse Piebenga**

**Robert Slomp**

**Wijbe jan Zwager**

**Groep 28**

**Begeleider: de heer van der Meulen**

**Tutor: Greta Schaafsma**

**Leeuwarden**

**19-05-16**

**NHL Leeuwarden**

Inhoudsopgave

1. Voorwoord 3
2. Inleiding 4  
   2.1 Probleemstelling 4  
   2.2 Na afronding 4

## Voorwoord

De irritatie van die ouderwetse koffie-spaarkaart was bij onze groep ook wel aanwezig. Heb je net betaald voor je koffie, moet je die kaart ook nog vinden. Het is zoals het nu is alleen maar een bron van irritatie. Daarom hebben we ons ook meteen ingeschreven voor die project toen we het in de lijst zagen staan. Dit project hoort bij de vierde periode en stond een beetje in het thema van werken met een externe opdrachtgever.

Het eerste bedankje is dan ook voor onze opdrachtgever F.J. van der Meulen. Bedankt voor de mogelijkheid om aan dit project te werken. Er is ook een andere projectgroep bezig aan dit project bezig. Deze groep is van de opleiding Business IT Management. Het zijn tweedejaars studenten en ze hebben een langere tijd om aan dit project te werken, daarom waren ze wat verder dan dat wij waren en we willen de groep graag bedanken voor ons op weg helpen. Zij zullen uiteindelijk de werkende versie presenteren aan Cormet, maar wij proberen een persoonlijke draai aan onze versie te geven. Als laatste willen we natuurlijk onze tutor G. Schaafsma bedanken. Het contact verliep erg prettig en de hulp die we nodig hadden werd zonder problemen geleverd.

# Inleiding

Op dit moment is er een systeem op de NHL om het aantal koppen koffie dat je hebt aangeschaft te meten. Als je 10 koppen koffie hebt aangeschaft krijg je de elfde gratis. Dat doen de kassamedewerkers doormiddel van een stempelkaart die de klanten bij zich moeten houden. Alleen veel mensen vergeten hem of raken deze kwijt.

Doormiddel van dit prototype kunnen we erachter komen hoeveel sneller de rijen bij de kassa’s zullen zijn. Wij kunnen de gegevens later bekijken en gaan vergelijken tussen het nieuwe en oude systeem. Hierdoor kunnen we een conclusie trekken die duidelijk zal maken met hoeveel de efficiëntie van het punten systeem verbeterd is. De kassamedewerkers en hun klanten zouden hier veel profijt van kunnen beleven.

## 2.1 Probleemstelling

We moeten een prototype van de kaartlezer met pasjes maken die het ouderwetse stempelkaart systeem kan vervangen. Met dit systeem kun je met een schoolpasje via RFID (Radio Frequentie ID), een draadloos communicatiesysteem dat werkt over korte afstand. Bij dit systeem kan de klant op een simpele manier punten sparen. De kassa moet automatisch kijken hoeveel kopjes koffie er zijn aangeschaft en zal het corresponderende aantal punten bijschrijven op de schoolpas.

Als vraagstelling hebben wij: Hoe vervangen wij de papieren stempelkaart door een simpel draadloos en elektronisch systeem?

• Is er een gebruikersinterface nodig voor de kassamedewerker?

• Hoe beveiligen we ons programma?

• Welke materialen hebben wij nodig voor het maken van het elektronisch systeem?

• Wat is een onze doelgroep?

• Hoe verschilt ons systeem van de huidige stempelkaart?

## 2.2 Na Afronding

Wij zullen onze prototype aan de BIM-studenten overhandigen en zij zullen het project dan voortzetten door het in de praktijk uit te voeren. De BIM-studenten zullen het gebruik bijhouden om te kijken of dit nieuwe elektronische systeem meer gebruikt wordt dan de huidige stempelkaart, het zal gemeten worden door het aantal bij te houden. Aan de hand van die resultaten zal worden gekeken welk systeem beter werkt, het nieuwe digitale systeem of de huidige systeem.