

**GRUPO DE ESTUDO DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA / CETEC
TÉCNICO EM DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS - MODALIDADE EaD**

**Adryan Filipe Ferreira da Silva
Ana Ligia Fonseca Ruffino
Fillipe Reis da Guarda Ribeiro
Pedro Henrique de Souza Freires**

PLATAFORMA DIGITAL DE RESERVAS: O RANCHO

**São Paulo
2025**

**Adryan Filipe Ferreira da Silva
Ana Ligia Fonseca Ruffino
Fillipe Reis da Guarda Ribeiro
Pedro Henrique de Souza Freires**

PLATAFORMA DIGITAL DE RESERVAS: O RANCHO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas – modalidade EaD, orientado pela Profa. Isaura Maria dos Santos, como requisito parcial para obtenção do título de Técnico em Desenvolvimento de Sistemas.

**São Paulo
2025**

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso apresenta o desenvolvimento da Plataforma Digital de Reservas: O Rancho, concebida para otimizar a gestão de reservas de chalés e áreas de acampamento em um ambiente rural. A metodologia adotada foi o framework ágil SCRUM, com sprints quinzenais, uso de ferramentas como Trello e GitHub e atuação de uma equipe multifuncional. O projeto contemplou todas as etapas do desenvolvimento de software: levantamento de requisitos, modelagem com diagramas UML, estruturação do banco de dados em MySQL, programação em PHP, HTML5 e CSS3, e testes de usabilidade e desempenho.

Como resultado, obteve-se uma plataforma funcional que integra reservas automatizadas, comunicação humanizada via WhatsApp e e-mail, e gestão de pagamentos. O sistema se destacou por traduzir digitalmente a proposta de hospitalidade tranquila e acolhedora do espaço físico, além de garantir acessibilidade, segurança (conforme a LGPD) e boa performance em diferentes dispositivos.

Conclui-se que a plataforma representa uma solução tecnológica eficaz para o setor de hospedagem rural, promovendo automação de processos, fidelização de clientes e fortalecimento da presença digital do Rancho. Recomenda-se para versões futuras a integração com gateways de pagamento, relatórios gerenciais e o desenvolvimento de um aplicativo móvel.

Palavras-chave: plataforma de reservas. SCRUM. desenvolvimento web. MySQL. PHP. acessibilidade. LGPD. experiência do usuário. automação. hospitalidade digital.

ABSTRACT

This Final Course Project presents the development of the *Digital Reservation Platform: O Rancho*, designed to optimize booking management for cabins and camping areas in a rural hospitality environment. The project followed the agile SCRUM methodology, with biweekly sprints and tools such as Trello and GitHub. The team executed all stages of the software development cycle, including requirements gathering, UML modeling, database design with MySQL, coding in PHP, HTML5 and CSS3, and usability and performance testing.

The resulting platform enables automated bookings, real-time availability updates, and personalized communication through WhatsApp and email. The system successfully translates the serene and welcoming atmosphere of the physical space into a user-friendly digital experience, offering accessibility, data security (in compliance with LGPD), and cross-device compatibility.

The project concludes that the platform is an effective technological solution for rural hospitality businesses, contributing to process automation, customer loyalty, and enhanced digital presence. For future improvements, integration with real payment gateways, generation of analytical reports, and the development of a mobile app are recommended.

Keywords: reservation platform. SCRUM. web development. MySQL. PHP. accessibility. data protection. user experience. digital hospitality. automation.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	04
1.1	Justificativa.....	06
1.2	Objetivos.....	06
2	METODOLOGIA	07
3	DESENVOLVIMENTO.....	08
3.1	Revisão e descrição dos diagramas (caso de uso e classe).....	09
3.2	Desenvolvimento das Estruturas de Banco de Dados.....	12
3.3	Implementação do Sistema.....	13
3.4	<i>Mockup</i> de Telas.....	14
4.	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	26
	REFERÊNCIAS.....	28

1. INTRODUÇÃO

Desenvolver uma gestão eficiente para reservas de chalés e áreas de acampamento não é uma tarefa simples, e a administração de espaços como o Rancho — o local e a plataforma digital — não é diferente. Com um amplo oferecimento de serviços e processos, o desenvolvimento de uma ferramenta adequada à realidade desse ramo se torna um grande desafio. Porém, o cumprimento desse desafio traz grandes vantagens para o negócio, como a otimização do gerenciamento, a centralização de informações, a redução de custos, a agilidade no atendimento e a automação de processos (SILBECK, 2025).

O projeto “Plataforma Digital de Reservas: O Rancho” surge como uma plataforma de reservas que vai além da funcionalidade básica: seu objetivo é ser uma extensão digital da experiência serena e autêntica oferecida pelo local, integrando facilidade de agendamento com uma atmosfera que convida ao relaxamento e à conexão com a natureza desde o primeiro acesso.

Sendo assim, o objetivo deste projeto é desenvolver uma plataforma digital para otimizar o processo de reserva de chalés e áreas de acampamento do Rancho, proporcionando uma experiência imersiva e simples para os usuários. A plataforma é pensada para refletir a atmosfera autêntica e pacífica do local, buscando destacar-se dos modelos tradicionais de sites de hotelaria e promovendo uma conexão mais próxima com o usuário.

A proposta do projeto surge da necessidade de modernizar e facilitar a gestão de reservas do Rancho, atendendo a um público diversificado e exigente. A plataforma é projetada com uma interface intuitiva e acessível, atendendo aos diferentes perfis de usuários. Além disso, a personalização da experiência e uma comunicação humanizada são centrais para atrair e fidelizar clientes, criando uma relação mais próxima e acolhedora com os visitantes.

A plataforma busca estabelecer uma presença digital que transmita sua proposta de hospitalidade tranquila e sustentável. É também desenvolvida com foco em uma interface simples e funcional, que proporcione uma navegação intuitiva e facilite o processo de reserva. A integração com canais de comunicação, como o WhatsApp, e a criação de uma narrativa visual autêntica são elementos essenciais para garantir uma experiência diferenciada, alinhada à identidade e aos valores do

Rancho.

A equipe do projeto é composta por profissionais especializados em desenvolvimento web, design UX/UI, marketing digital e gestão de hospedagem. Além disso, a participação ativa dos gestores do Rancho é fundamental para assegurar que a identidade e os valores do local sejam bem representados na plataforma. A colaboração entre os membros da equipe técnica e os gestores garante que a solução final atenda às expectativas tanto do Rancho quanto de seus hóspedes. O projeto utiliza a metodologia SCRUM e a equipe é composta por seis pessoas, divididas em Product Owner, Scrum Master e Teams.

O projeto é baseado nas seguintes premissas:

- A plataforma deve ser acessível para diversos dispositivos, como desktops, tablets e smartphones.
- A interface deve refletir a identidade do Rancho, transmitindo sensações de calma e hospitalidade.
- O processo de reserva deve ser simplificado para garantir uma experiência intuitiva e sem obstáculos.
- A comunicação com os hóspedes deve ser rápida e eficiente, garantindo um atendimento ágil e humanizado.

O desenvolvimento da plataforma está sujeito às seguintes restrições:

- O orçamento destinado para o desenvolvimento da plataforma deve ser rigorosamente respeitado.
- O cronograma de desenvolvimento precisa ser cumprido para evitar atrasos nas operações do Rancho.
- A segurança dos dados dos usuários deve ser garantida, cumprindo todas as normativas de proteção de dados, para assegurar a privacidade e confiança dos clientes.

Os principais riscos do projeto são gerenciados da seguinte forma:

- Riscos Tecnológicos: A plataforma pode enfrentar falhas técnicas ou bugs, sendo necessário monitoramento contínuo e realização de testes periódicos.
- Riscos Financeiros: O projeto pode sofrer com excedente de custos

imprevistos, exigindo um planejamento orçamentário adequado e controle rigoroso de despesas.

- **Riscos Operacionais:** A equipe do Rancho precisa ser treinada para operar a plataforma de maneira eficiente, o que requer investimento de tempo e recursos.

O sistema é planejado para ser construído em 90 dias e utiliza o VS Code e o banco de dados MySQL. Ambos possuem acesso livre, o que evita mais gastos para o desenvolvimento desse projeto. Além disso, como vantagens a serem listadas do VS Code, podemos citar: uma interface intuitiva, suporte para uma ampla gama de linguagens de programação, integração com vários sistemas, entre outros (DIO, 2025).

1.1 Justificativa

Cria uma experiência única de hospedagem que valoriza o contato com a natureza, a tranquilidade e o relaxamento, oferecendo uma plataforma digital que já transmite a sensação de paz e proximidade com a natureza desde o primeiro contato. O objetivo do site é não apenas facilitar o processo de reserva, mas ser uma extensão digital da atmosfera calma e autêntica que o Rancho oferece, diferenciando-se dos tradicionais sites de hotelaria pela personalização e simplicidade.

1.2 Objetivos

Os objetivos desse trabalho são:

- Facilitar o processo de reserva de chalés e áreas de *camping* com uma experiência digital imersiva e simples;
- Oferecer uma plataforma que permita ao usuário customizar sua estadia e interagir diretamente com o Rancho, mantendo uma conexão humanizada;
- Transmitir o espírito do Rancho através de um *design* visual que reflete a paz e o conforto da natureza;
- Estabelecer uma presença *online* diferenciada, que se alinhe ao conceito de hospitalidade tranquila e sustentável que o Rancho busca oferecer.

2. METODOLOGIA

A metodologia para o desenvolvimento da plataforma "O Rancho" é orientada a atender às necessidades do projeto, com foco em uma experiência digital imersiva e intuitiva, alinhada aos valores e à identidade do Rancho. O *software* escolhido atende aos requisitos funcionais e não funcionais definidos. Os requisitos funcionais incluem a capacidade de permitir reservas de chalés e áreas de acampamento de forma simples e rápida, possibilitam a customização das estadias de acordo com preferências individuais e proporcionam uma comunicação humanizada entre os hóspedes e a equipe do Rancho, com integração de ferramentas como o *WhatsApp*. Além disso, a plataforma oferece uma interação pós-reserva, envia informações e dicas úteis aos hóspedes.

Os requisitos não funcionais envolvem a garantia de desempenho, escalabilidade e segurança da plataforma. A aplicação é rápida e eficaz, mesmo com múltiplos usuários simultâneos, e é projetada para ser escalável à medida que a demanda aumenta. A segurança é assegurada com a criptografia de dados sensíveis e o cumprimento das normas de proteção de dados pessoais (como a LGPD). Outro aspecto importante é a acessibilidade, garantindo que a plataforma seja compatível com diferentes dispositivos, como *desktops*, *tablets* e *smartphones*.

A interface gráfica é desenvolvida para garantir uma experiência de usuário agradável e alinhada à identidade visual do Rancho. O desenvolvimento da interface é feito com *HTML5* e *CSS3*, proporcionando uma navegação apresentável e intuitiva. O *back-end* é construído com *PHP*, fornecendo a estrutura necessária para processar as reservas e gerenciar a comunicação.

O banco de dados utilizado é o *MySQL*, escolhido por sua eficiência e confiabilidade no gerenciamento de informações, como reservas, dados dos hóspedes e preferências. A plataforma também conta com integrações, como o direcionamento humanizado pelo número do *WhatsApp*, para permitir uma comunicação direta entre os hóspedes e a equipe de atendimento do Rancho, promovendo uma experiência humanizada e personalizada.

A equipe envolvida no desenvolvimento é composta por um *Product Owner*, que define as funcionalidades e garante o alinhamento com os objetivos de negócio; um *Scrum Master*, que coordena o processo ágil de desenvolvimento; um

desenvolvedor *back-end*, que trabalha na criação da lógica da aplicação e na integração com o banco de dados; um desenvolvedor *front-end*, encarregado de construir a interface do usuário; e um *designer UX/UI*, responsável pela criação do *layout* e pela experiência do usuário. Além disso, a equipe conta com a colaboração direta dos gestores do Rancho, que fornecem *feedback* contínuo para garantir que a identidade e os valores do local sejam bem representados na plataforma.

As partes interessadas incluem, além dos gestores do Rancho, os usuários finais, como casais, famílias e grupos de amigos que procuram uma experiência de hospedagem tranquila e imersiva, e a equipe de *marketing*, responsável pela promoção e comunicação com os hóspedes. A metodologia ágil *SCRUM* é adotada para gerenciar o progresso do projeto, com *sprints* de duas semanas e reuniões diárias de acompanhamento. O controle de versão é feito por meio do *GitHub*, e a plataforma passa por rigorosos testes de usabilidade, segurança e desempenho antes do lançamento.

Para o desenvolvimento, são utilizados equipamentos como *desktops* e *laptops* para os desenvolvedores e *designers*, além de servidores em nuvem, como *AWS* ou *Google Cloud*, para garantir a escalabilidade e alta disponibilidade da plataforma. As ferramentas de comunicação, como *Trello*, são utilizadas para a gestão de tarefas e comunicação interna da equipe. O desenvolvimento é conduzido de forma colaborativa, com foco em um *design* intuitivo e uma arquitetura de sistema que atende às necessidades de todos os usuários envolvidos, desde os gestores até os hóspedes.

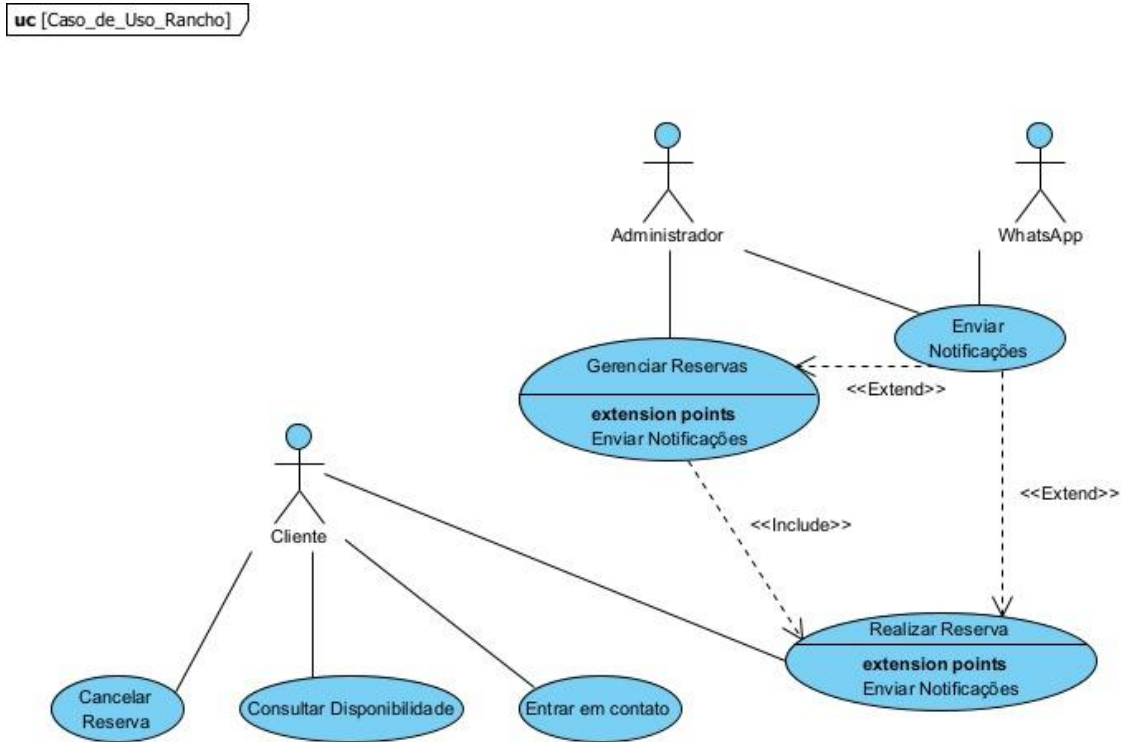
3. DESENVOLVIMENTO

O desenvolvimento da plataforma "O Rancho" tem como base uma abordagem estratégica e colaborativa, que visa transformar a proposta de hospitalidade do local em uma experiência digital completa, intuitiva e eficiente. Todas as etapas do processo de criação seguem um planejamento cuidadoso para atender às necessidades técnicas e funcionais do projeto, garantindo a coerência com a identidade do Rancho e a excelência na entrega de valor ao usuário final. A seguir, o projeto detalha o processo de desenvolvimento da plataforma.

3.1 Revisão e descrição dos diagramas (caso de uso e classe)

Casos de Uso

Imagem 1- Casos de Uso



(Pedro Henrique, Ana Ligia, 2025)

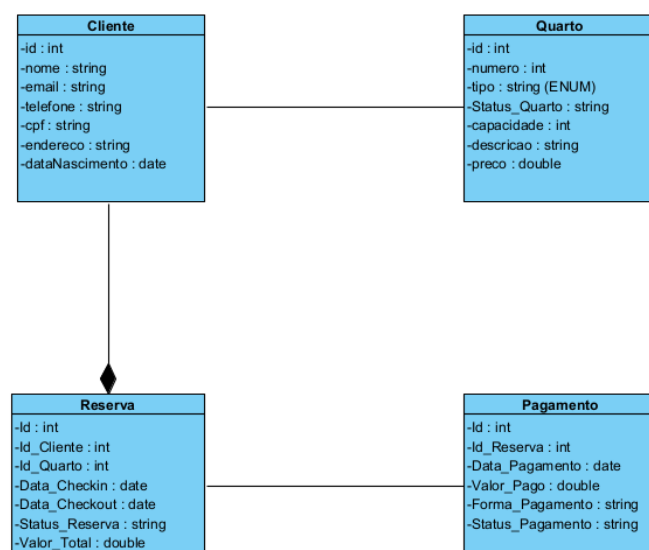
O sistema da plataforma "O Rancho" contempla diversos casos de uso que visam oferecer uma experiência eficiente e intuitiva tanto para os clientes quanto para os administradores. A seguir, são apresentados os principais casos de uso, descritos com base em fluxos de interação no presente do indicativo.

- **Realizar Reserva:** O cliente acessa o sistema, escolhe as datas disponíveis e seleciona a acomodação desejada. Em seguida, confirma a reserva e recebe uma confirmação por *e-mail* e *WhatsApp*. Caso a data ou a acomodação desejada esteja indisponível, o sistema sugere opções similares automaticamente.

- **Cancelar Reserva:** O cliente acessa a área de reservas, seleciona a reserva que deseja cancelar e confirma o cancelamento. O sistema, então, envia uma confirmação ao cliente. Se o prazo para cancelamento gratuito estiver expirado, uma taxa pode ser aplicada conforme a política vigente.
- **Consultar Disponibilidade:** O cliente acessa a página de consulta, escolhe a data desejada, e o sistema exibe automaticamente as opções de acomodações disponíveis para reserva naquele período.
- **Gerenciar Reservas:** O administrador acessa o painel de reservas, filtra por datas ou clientes, e visualiza as reservas registradas. Ele pode editar informações, aprovar ou cancelar reservas conforme necessário, mantendo o controle total sobre o sistema de hospedagem.
- **Enviar Notificações:** O sistema identifica automaticamente as reservas ativas e envia notificações aos clientes por meio do *WhatsApp* e *e-mail*, garantindo uma comunicação contínua e eficiente sobre o status das reservas.

Diagrama de Classe

Imagem 2- Diagrama de Classes



(Pedro Henrique, Ana Ligia, 2025)

O diagrama de classes representa a estrutura principal do sistema de hotelaria Rancho, modelando os principais elementos e suas relações com base no banco de dados projetado. A seguir, estão as explicações das principais classes:

Classe Cliente: Responsável por armazenar os dados pessoais dos hóspedes.

Atributos:

- id: Identificador único do cliente.
- nome: Nome completo do cliente.
- email, telefone, cpf: Informações de contato e identificação.
- endereco: Endereço completo (em formato texto).
- dataNascimento: Data de nascimento.

Classe Quarto: Representa cada unidade de hospedagem disponível.

Atributos:

- id: Identificador único do quarto.
- numero: Número do quarto.
- tipo: Tipo do quarto (Single, Suíte, etc.).
- statusQuarto: Situação atual do quarto (Disponível, Ocupado, etc.).
- capacidade: Número máximo de pessoas.
- descricao: Texto livre com detalhes.
- preco: Valor da diária.

Classe Reserva: Registra as reservas feitas por clientes.

Atributos:

- id: Identificador da reserva.
- dataCheckin, dataCheckout: Datas de entrada e saída.
- statusReserva: Estado da reserva (Reservada, Cancelada, etc.).
- valorTotal: Valor total da hospedagem.

Relações:

- Associação com Cliente: 1 cliente pode ter várias reservas.
- Associação com Quarto: Uma reserva é feita para um quarto específico.

Classe Pagamento: Registra os pagamentos feitos pelas reservas.

Atributos:

- id: Identificador do pagamento.
- dataPagamento: Data em que o pagamento é realizado.
- valorPago: Quantia paga.
- formaPagamento: Método utilizado (Pix, Cartão, etc.).
- statusPagamento: Estado do pagamento (Pago, Pendente, etc.).

2. Quartos: Registra número, tipo, *status*, capacidade, descrição e preço.
3. Reservas: Guarda *check-in*, *check-out*, *status* da reserva, valor total e vínculos com cliente e quarto.
4. Pagamentos: Contém valor, data, forma de pagamento e *status*.

As relações são feitas por chaves estrangeiras, garantindo a integridade entre os dados. O banco atende às funções de realizar, cancelar e gerenciar reservas, além de controlar pagamentos.

3.3 Implementação do Sistema

Descrição das Sprints:

Sprint 1 – Estrutura e Reservas Básicas (2 semanas)

Responsável: Fillipe Reis

O foco principal é a estruturação do banco de dados e a criação das páginas básicas do site, incluindo menus de "Entrar" e "Cadastre-se", além da visualização de detalhes dos chalés. Também é desenvolvido um sistema de reservas simples com controle de datas, preços e pagamento básico.

Impedimentos: Incerteza sobre o modelo ideal de reservas e estrutura do banco.

Plano de Ação: Realizar reuniões de validação e simulações para testar os modelos.

Entregáveis: Estrutura de banco de dados funcional e páginas básicas do sistema implementadas.

Sprint 2 – Comunicação e Administração (2 semanas)

Responsável: Pedro Henrique

Esta etapa foca na confirmação ou recusa de reservas e na atualização automática do status dos quartos. O objetivo é permitir que o usuário visualize o resultado de suas tentativas de reserva em tempo real.

Impedimentos: Sincronização de dados entre interface e banco.

Plano de Ação: Implementar testes de integração contínua e revisar a estrutura do banco conforme necessário.

Entregáveis: Funcionalidade de controle de reservas e *feedback* ao usuário implementada e testada.

Sprint 3 – Personalização Simples e Finalização (2 semanas)

Responsável: Ana Ligia

Foco na simulação de pagamento (sem integração real), otimização do desempenho do site e inclusão de mensagens automáticas de status (confirmação, cancelamento etc.). Também inclui os *templates* básicos e melhorias de usabilidade.

Impedimentos: Performance do site em diferentes dispositivos.

Plano de Ação: Aplicar boas práticas de *front-end* e realizar testes de desempenho.

Entregáveis: *Layout* funcional, com mensagens automatizadas e interface otimizada.

Sprint 4 – Polimento e Entrega (1 semana)

Responsável: Fillipe Reis

Última etapa com foco em testes manuais, ajustes de *UI/UX* e apresentação final. A intenção é garantir que o sistema esteja funcional, visualmente agradável e pronto para entrega.

Impedimentos: Ajustes finais que surgirem durante os testes.

Plano de Ação: Corrigir rapidamente os pontos críticos levantados nos testes.

Entregáveis: Sistema testado, com *checklist* validado e apresentação final realizada.

3.4 Mockup de Telas:

Com relação ao *mockup* de telas desenvolvido, segue abaixo:

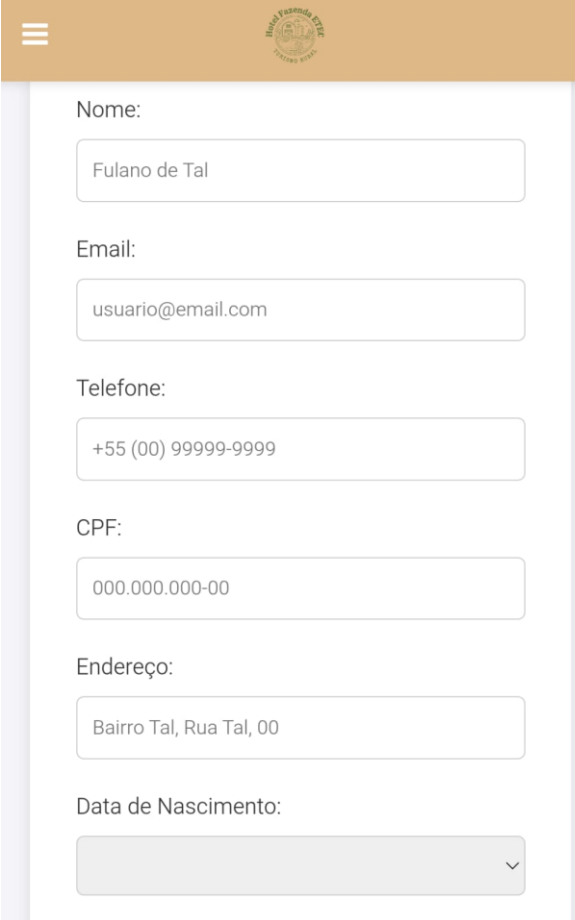
Mockup 1:



• Fonte: Pedro Henrique, Ana Ligia, Fillipe Reis 2025

- Tela Inicial;
- Nessa Tela, o usuário poderá se cadastrar ou realizar o *login* na plataforma;
- A função dessa tela é identificar o usuário ou cadastrá-lo no banco de dados;
- A tela apresenta uma imagem inicial, o título da plataforma e dois botões, um que é responsável pelo *login* do usuário no *site* e outro responsável por cadastrar o usuário.

Mockup 2:



A mobile application registration form with an orange header bar. The header contains a hamburger menu icon on the left and a circular logo on the right. The form fields are arranged vertically, each with a label and a text input field. The fields are: Nome (Fulano de Tal), Email (usuario@email.com), Telefone (+55 (00) 99999-9999), CPF (000.000.000-00), Endereço (Bairro Tal, Rua Tal, 00), and Data de Nascimento (a date picker).

Nome:

Fulano de Tal

Email:

usuario@email.com

Telefone:

+55 (00) 99999-9999

CPF:

000.000.000-00

Endereço:

Bairro Tal, Rua Tal, 00

Data de Nascimento:

▼

Fonte: Pedro Henrique, Ana Ligia, Fillipe Reis 2025

Telefone:

+55 (00) 99999-9999

CPF:

000.000.000-00

Endereço:

Bairro Tal, Rua Tal, 00

Data de Nascimento:

Senha:

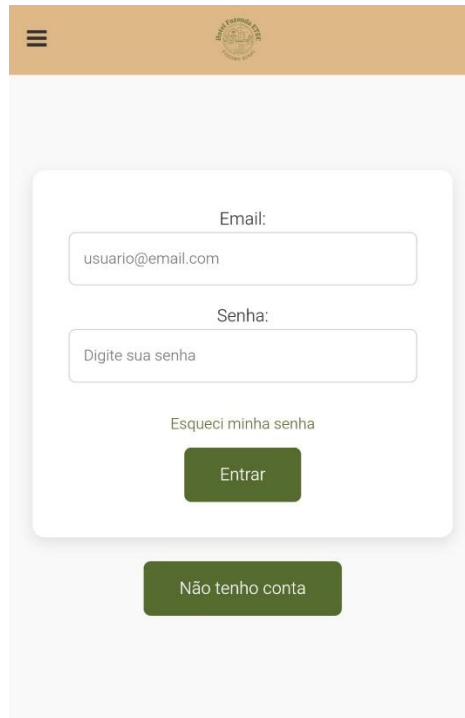
Digite sua senha

Enviar

Fonte: Pedro Henrique, Ana Ligia, Fillipe Reis 2025

- Tela Primeiro Acesso;
- Nessa Tela, o usuário poderá se cadastrar na plataforma;
- A função dessa tela é cadastrá-lo no banco de dados;
- A tela apresenta quatro campos para entrada de dados e um botão para confirmar o cadastro.

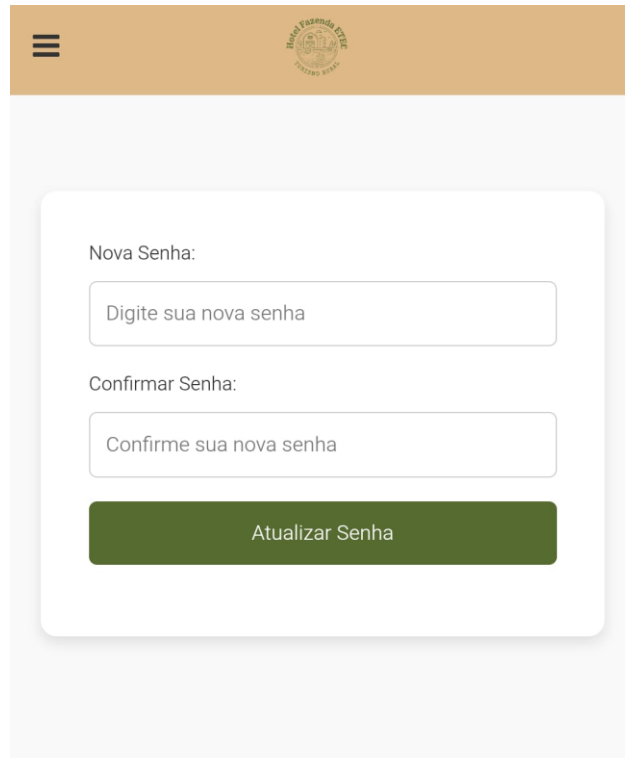
Mockup 3:



Fonte: Pedro Henrique, Ana Ligia, Fillipe Reis 2025

- Tela de *Login*;
- Nessa Tela, o usuário poderá realizar o *login* na plataforma;
- A função dessa tela é coletar os dados de entrada do usuário;
- A tela apresenta dois campos de preenchimento de dados, um botão para confirmar o *login* e outro botão caso seja a primeira vez do usuário no site que o direciona para a Tela de Primeiro Acesso.

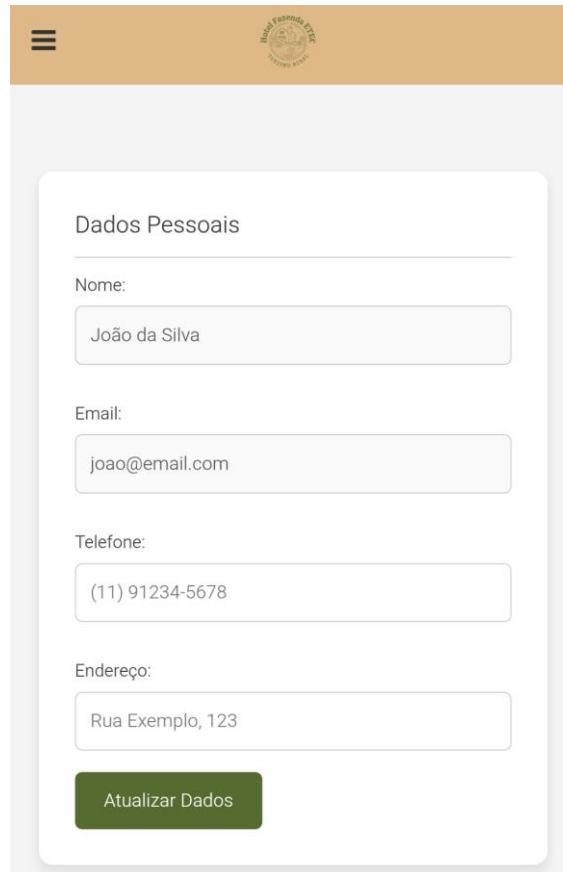
Mockup 4:



Fonte: Pedro Henrique, Ana Ligia, Fillipe Reis 2025

- Tela de Atualização de Senha;
- Nessa Tela, o usuário poderá modificar sua senha;
- A função dessa tela é permitir que o usuário modifique sua senha;
- A tela apresenta dois campos para preenchimento da nova senha e um botão para confirmar essa mudança.

Mockup 5:

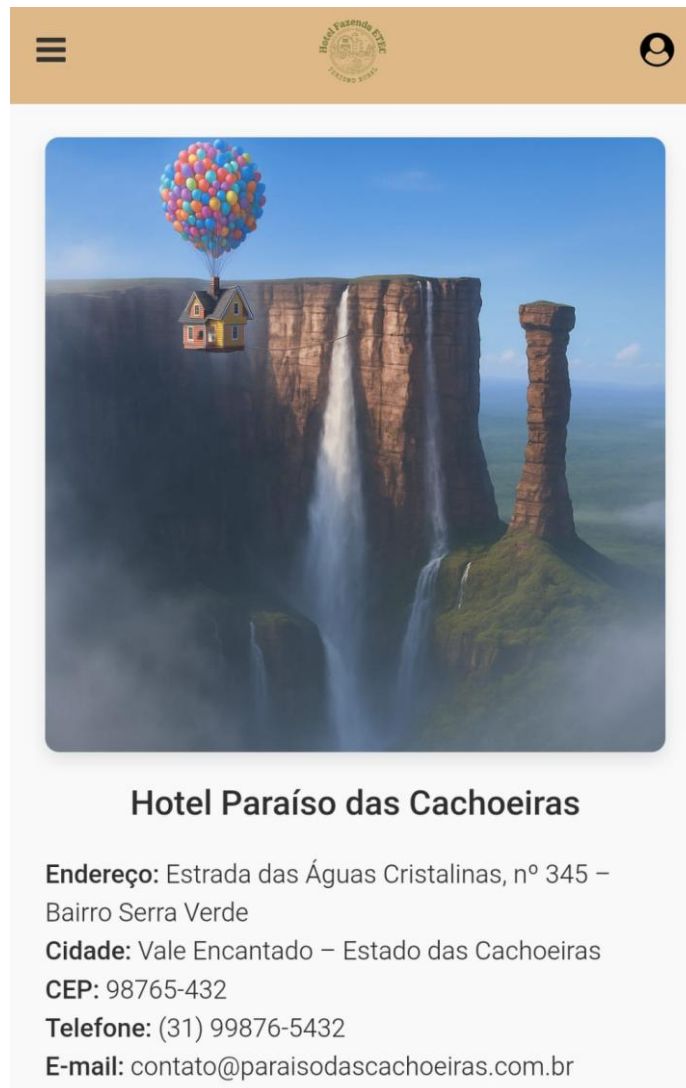


The image shows a mobile application interface for updating personal data. At the top, there is an orange header bar containing a hamburger menu icon on the left and a circular logo on the right. Below the header, the main content area is white and features a form titled "Dados Pessoais". The form contains four input fields: "Nome:" with the value "João da Silva", "Email:" with the value "joao@email.com", "Telefone:" with the value "(11) 91234-5678", and "Endereço:" with the value "Rua Exemplo, 123". At the bottom of the form is a green button labeled "Atualizar Dados".

Fonte: Pedro Henrique, Ana Ligia, Fillipe Reis 2025

- Tela de Atualizar Dados;
- Nessa Tela, o usuário poderá atualizar seus dados cadastrais;
- A função dessa tela é permitir que o usuário mantenha seus dados cadastrais atualizados;
- A tela apresenta quatro campos para atualização de dados e um botão para confirmar essa mudança.

Mockup 6:



Fonte: Fonte: Pedro Henrique, Ana Ligia, Fillipe Reis 2025

- Tela de Hotel;
- Nessa Tela, após o usuário realizar sua entrada na plataforma, ele pode conferir as informações do hotel selecionado;
- A função dessa tela é informar sobre o hotel selecionado;
- A tela apresenta uma breve descrição da plataforma e elementos visuais.

Mockup 7:



Fonte: Pedro Henrique, Ana Ligia, Fillipe Reis 2025

- Tela de Acomodações;
- Nessa Tela, o usuário poderá escolher sua acomodação;
- A função dessa tela é dar apresentar as opções de acomodações, valores e direcionar a reserva do usuário;
- A tela apresenta uma *call to action* para realização da reserva, mostra os diferentes tipos de acomodações e tem os botões que direcionam para reserva de cada tipo de acomodação.

Mockup 8:

Reserva Atual

Quarto: Luxo

Data de entrada: 10/06/2025

Data de saída: 15/06/2025

Cancelar Agenda

Excluir Conta

Tem certeza que deseja excluir sua conta? Essa ação é irreversível e apagará todos os seus dados, incluindo sua reserva.

Excluir Conta

Fonte: Pedro Henrique, Ana Ligia, Fillipe Reis 2025

- Tela de Reserva;
- Nessa Tela, o usuário poderá realizar sua reserva;
- A função dessa tela é confirmar e seguir com a reserva do usuário;
- A tela apresenta um resumo da reserva selecionada pelo usuário.

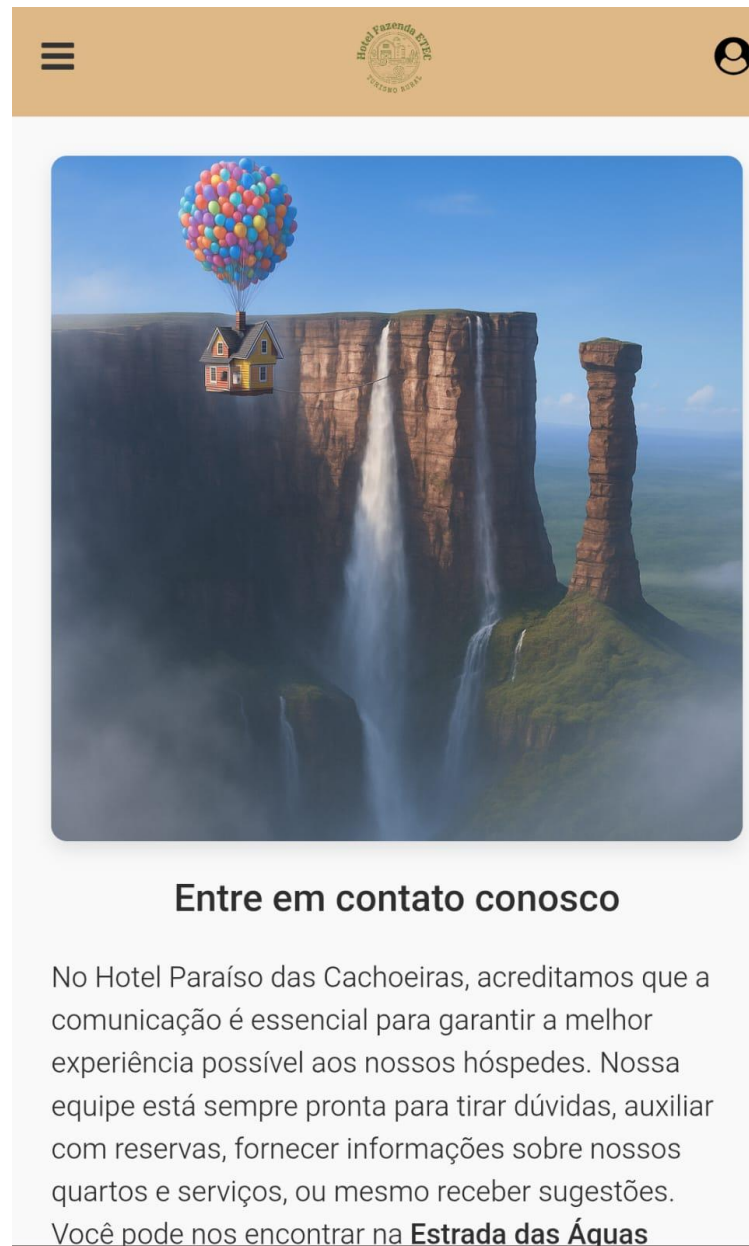
Mockup 9:



Fonte: Pedro Henrique, Ana Ligia, Fillipe Reis 2025

- Tela Opções das Acomodações;
- Nessa Tela, o usuário pode ver as opções de acomodações;
- A função dessa tela é informar ao usuário as acomodações existentes na plataforma;
- A tela apresenta elementos visuais e informações sobre os diferentes tipos de acomodações.

Mockup 10:



Fonte: Pedro Henrique, Ana Ligia, Fillipe Reis 2025

- Tela de Contato;
- Nessa Tela, o usuário saberá os meios de contato com a plataforma;
- A função dessa tela é informar os meios de contatos possíveis da plataforma;
- A tela apresenta informações e elementos visuais.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização deste projeto proporcionou não apenas o desenvolvimento de uma plataforma funcional para reservas digitais do espaço "O Rancho", mas também contribuiu de forma significativa para o aprimoramento técnico e profissional dos envolvidos. A partir das etapas de levantamento de requisitos, modelagem de dados, implementação e testes, foi possível construir um sistema alinhado às necessidades reais de gestão hoteleira, oferecendo uma experiência mais moderna, humanizada e eficiente tanto para os usuários quanto para os gestores do empreendimento.

O sistema desenvolvido demonstrou ser capaz de automatizar processos importantes, como agendamentos, confirmações de reservas, comunicação direta via WhatsApp e gerenciamento financeiro, além de centralizar as informações e tornar o atendimento mais ágil. As tecnologias escolhidas, como PHP, MySQL e ferramentas de front-end como HTML5 e CSS3, mostraram-se adequadas para garantir o desempenho, a segurança e a acessibilidade da plataforma, inclusive em dispositivos móveis.

Durante o processo, o uso da metodologia ágil SCRUM permitiu uma gestão eficiente das atividades, com entregas contínuas e melhorias incrementais baseadas em testes e feedbacks reais. Isso favoreceu a identificação e resolução rápida de impedimentos, garantindo a entrega de um produto estável e alinhado com os valores e identidade do Rancho.

A principal contribuição deste trabalho está na criação de um sistema personalizado que não apenas facilita reservas, mas também traduz digitalmente a proposta de acolhimento e tranquilidade do espaço físico. Essa abordagem diferenciada fortalece a presença digital do Rancho, fideliza clientes e otimiza recursos administrativos, o que representa um avanço significativo no uso de tecnologias voltadas à hospitalidade.

Apesar dos resultados positivos alcançados, algumas melhorias futuras são recomendadas para aprimorar ainda mais a plataforma. Entre elas, destaca-se a integração com sistemas de pagamento reais, como PagSeguro ou Mercado Pago, permitindo transações completas dentro do ambiente da plataforma. Também se sugere a criação de um painel de relatórios e estatísticas, que ofereça suporte à tomada de decisões estratégicas por parte dos gestores. Além disso, a implementação

de ferramentas de marketing digital, como o envio de newsletters e cupons de desconto personalizados, pode contribuir para a fidelização de clientes. Outras ações relevantes incluem o aprimoramento dos recursos de acessibilidade, visando atender melhor a usuários com deficiência, e, futuramente, o desenvolvimento de um aplicativo móvel dedicado, com o objetivo de ampliar o alcance e a praticidade da solução.

Dessa forma, o projeto “O Rancho” consolida-se como um exemplo prático de como a tecnologia pode ser utilizada para potencializar negócios tradicionais, promovendo inovação sem perder a essência da experiência humana e acolhedora.

REFERÊNCIAS

SILBECK. **Sistema para gestão hoteleira**. *Silbeck*. Disponível em: <https://www.silbeck.com.br/blog/sistema-para-gestao-hoteleira/>. Acesso em: 15 mar. 2025.

DIO. **Visual Studio Code: a importância de uma poderosa ferramenta de desenvolvimento**. *D/O*. Disponível em: <https://www.dio.me/articles/visual-studio-code-a-importancia-de-uma-poderosa-ferramenta-de-desenvolvimento>. Acesso em: 15 mar. 2025.

CASTRO, Elizabeth. **HTML e CSS: design e construção de sites**. 6. ed. São Paulo: Novatec, 2012.

MOURA, Maurício Samy Silva. **Criando sites com HTML: sites profissionais para web**. São Paulo: Novatec, 2011.

WELLING, Luke; THOMSON, Laura. **PHP e MySQL: desenvolvimento web**. 5. ed. São Paulo: Novatec, 2017.

SCHWABER, Ken; SUTHERLAND, Jeff. **O guia definitivo do SCRUM: o guia oficial do Scrum Guide**. Scrum.org, 2020. Disponível em: <https://scrumguides.org>. Acesso em: 10 abr. 2025.

BRASIL. *Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018*. Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD). Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/l13709.htm. Acesso em: 10 abr. 2025.

W3C. *Diretrizes de Acessibilidade para Conteúdo Web (WCAG) 2.1*. W3C, 2018. Disponível em: <https://www.w3.org/TR/WCAG21/>. Acesso em: 17 abr. 2025.