

Universidade Paulista - UNIP

Claudiney Salguero de Aguiar

AUTOMATIZAÇÃO DOS ATENDIMENTOS DE UM RESTAURANTE:

Desenvolvimento do aplicativo *SMART WAITER*

**Limeira
2021**

Universidade Paulista - UNIP

Claudiney Salguero de Aguiar

**AUTOMATIZAÇÃO DOS ATENDIMENTOS DE UM RESTAURANTE: Desen-
volvimento do aplicativo *SMART WAITER***

Trabalho de conclusão de curso apresentado à banca examinadora da Faculdade UNIP, como requisito parcial à obtenção do Bacharelado em ciência da computação sob a orientação do professor Me Sandra Maria Crippa.

**Limeira
2021**

Claudiney Salguero de Aguiar

AUTOMATIZAÇÃO DOS ATENDIMENTOS DE UM RESTAURANTE:

Desenvolvimento do aplicativo *SMART WAITER*

Trabalho de conclusão de curso apresentado à banca examinadora da Faculdade UNIP, como requisito parcial à obtenção do Bacharelado em ciência da Computação sob a orientação do professor Me Sandra Maria Crippa.

Aprovada em XX de XXXXX de 202X.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Nome completo

Prof. Me. Nome completo

Prof. Esp. Nome completo

DEDICATÓRIA

Dedico esse trabalho a minha família e a meus amigos por toda força dada durante o curso.

“A menos que modifiquemos a nossa maneira de pensar, não seremos capazes de resolver os problemas causados pela forma como nos acostumamos a ver o mundo”
(Albert Einstein)

RESUMO

Texto em parágrafo único, no máximo 500 palavras...

Palavra-Chave: até cinco palavras, separadas por ponto-e-vírgula.

ABSTRACT

Text...

Key Words: ...

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 – Interação de Valores na Distribuição Normal no GeoGebra 13

LISTA DE QUADROS

Quadro 01 – Tipos de Distribuição Estatística	13
---	----

LISTA DE ABREVIATURAS

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	11
1.1 Objetivo.....	11
1.2 Justificativa.....	11
1.3 Metodologia.....	12
2. REFERENCIAL TEÓRICO.....	14
2.1 Desenvolvimento Híbrido.....	14
2.2 Plataformas Móvel Unificada - Firebase.....	14
2.3 Javascript.....	14
2.4 Estrutura de Dados.....	14
2.5 Banco de Dados.....	14
2.6 Estilização de plataformas móveis.....	14
2.7 Autenticação.....	15
2.8 QRCode.....	15
2.9 Geolocalização.....	15
3. METODOLOGIAS DE DESENVOLVIMENTO.....	16
4. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO.....	17
5. CONCLUSÕES.....	18
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	19

1. INTRODUÇÃO

Os estudos acerca de...

1.1 Objetivo

O objetivo do presente trabalho é desenvolver um aplicativo para informatizar os pedidos em um restaurante e avaliar a satisfação dos clientes quanto ao seu uso, permitindo assim otimizar o tempo de atendimento do estabelecimento e expandir o uso desses aplicativos em outros bares e restaurantes com demandas semelhantes.

Este trabalho se propõe uma discussão acerca da implementação dos avanços tecnológicos em locais que utilizam de pessoas para coleta de informações simples e que poderiam ser automatizadas, como no caso da realização de pedidos em restaurantes.

1.2 Justificativa

O avanço da tecnologia tem trazido melhorias em todos os setores que é implementada, suprimindo o imediatismo que a vida moderna exige. Em contrapartida, processos que não foram automatizados se destacam negativamente por gerarem insatisfação nos clientes e usuários.

Cita-se como exemplo restaurantes e bares que se mantêm utilizando atendimentos convencionais, em que o garçom precisa ir até a mesa, anotar os pedidos e voltar para entregá-los na cozinha. Esse processo leva a demora da entrega dos pratos nas mesas e até a perda da clientela por insatisfação.

Dessa forma, justifica-se o desenvolvimento desse projeto ao se destacar a necessidade de um atendimento mais ágil e modernizado, principalmente quando esses estabelecimentos estão cheios.

Um aplicativo como esse poderá ajudar o restaurante em questão, tornando o atendimento mais rápido, com menor chance de erros de anotação do pedido e ainda menores custos com funcionários/melhor rearranjo das funções em vista da automatização que o aplicativo oferece.

Por fim, pretende-se utilizar o local como modelo para outros estabelecimentos, expandindo a implementação do mesmo e oferecendo, assim, melhor atendimento aos consumidores num geral.

1.3 Metodologia

A princípio, será avaliado o atendimento do estabelecimento escolhido, Bar do Pimenta, coletando as opiniões de indivíduos frequentadores do local sobre os aspectos que geram maior insatisfação e possíveis melhorias, bem como avaliado o tempo entre a chegada do cliente, a realização do pedido e a entrega do mesmo.

Depois, será desenvolvido aplicativo para atendimento informatizado, a partir de diversas tecnologias, tais como Json, Typescript, IONIC, javascript, Angular e Node. Este será dividido em dois usuários: Cliente, com instruções para o uso, campo para cadastro do nome, área de escolha dos pedidos e local para comentários/observações; Gerente, para recebimento dos pedidos.

Em seguida, será instituído o uso do aplicativo no local. Os clientes serão informados que haverá um *QR code* na entrada e na mesa para baixar o aplicativo e informações para acessar o *wi-fi* do local. As instruções no aplicativo guiarão os clientes para a realização do pedido.

Com o pedido feito, os gerentes receberam pelo mesmo aplicativo todas as informações, em um usuário específico para o estabelecimento. Após o preparo dos pedidos, os mesmos serão servidos na mesa por garçons.

No final do consumo, quando os clientes desejarem ir embora, eles apenas encerram o atendimento e aparecerá um campo para opinarem sobre a sa-

tisfação com o aplicativo desenvolvido, sendo mensurados: satisfação, tempo de atendimento e comodidade.

Por último, serão comparadas as pesquisas de satisfação antes e depois da implementação do aplicativo, avaliando assim a eficiência do mesmo.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

A

2.1 Desenvolvimento Híbrido

A

2.2 Plataformas Móvel Unificada - Firebase

A

2.3 Javascript

A

2.4 Estrutura de Dados

A

2.5 Banco de Dados

A

2.6 Estilização de plataformas móveis

A

2.7 Autenticação

A

2.8 QRCode

A

2.9 Geolocalização

3. METODOLOGIAS DE DESENVOLVIMENTO

A.

4. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

A

5. CONCLUSÕES

A.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bayron, Ryan. *What is a QR Code and how does it work?* 29/09/2011. Disponível em: <<http://www.ucreative.com/articles/what-is-a-qr-code-and-how-does-it-work/>>. Acessado em: 04 de Março de 2021.

Boyd, Ryan. *Getting Started with OAuth 2.0*. 1st edition. Sebastopol: O'Reilly Media, 2012. 67p.

Brito, Ricardo W. *Bancos de dados NoSQL x SGBDs relacionais: Análise comparativa*. Ceará: InfoBrasil, s.d. Disponível em: <<http://www.infobrasil.inf.br/userfiles/27-05-S4-1-68840-Bancos%20de%20Dados%20NoSQL.pdf>>. Acessado em: 20 de Março de 2021.

Chapman, Stephen. *Introduction to JavaScript*. September 12, 2017. Disponível em: <<https://www.thoughtco.com/what-is-javascript-2037921>>. Acessado em: 04 de Março de 2021.

FLANAGAN, David. *Javascript: O Guia Definitivo*. 6.^a edição. Porto Alegre: Editora Bookman, 2012. 1.080p.

FOWLER, Adam. *NoSQL for Dummies*. 1st edition. New Jersey: John Wiley & Sons Inc, 2015. 456p.

Ries, Eric. *The Lean Startup: How Today's Entrepreneurs Use Continuous Innovation to Create Radically Successful Businesses*. 1st Edition. New York: Crown Publishing Group, 2014. 320p.