

E-COMMERCE “POWER TÊNIS”: LOJA VIRTUAL DE VENDA DE CALÇADOS E TÊNIS.

Saymon DALBEM¹
Ana Paula Ambrósio ZANELATO²

RESUMO: Este trabalho procura mostrar o desenvolvimento de um sistema de vendas on-line, o E-commerce, atividade desenvolvida no curso de Bacharelado de Sistemas de Informação. O Sistema conterá informações que tornará possível ser realizadas vendas pela empresa fictícia Power Tennis.

Palavras-chave: Sistemas de Informação, site, desenvolvimento, E-commerce.

1 INTRODUÇÃO

Esse relato tem como objetivo discorrer e apresentar a experiência obtida na área acadêmica e profissional de discentes do curso de Bacharelado de Sistemas de Informação das Faculdades Integradas Antônio Eufrásio de Toledo de Presidente Prudente – SP, na criação de um E-commerce, uma loja fictícia de venda de calçados.

O público alvo a ser abrangido pelo site de atuação comercial, é de pessoas que procuram comodidade na hora de escolher um calçado, sendo uma loja para uso feminino ou masculino.

A causa do desenvolvimento do site de comércio eletrônico foi demandada pela docente Ana Paula Ambrósio Zanelato como forma de avaliação na disciplina cursada “Linguagens e Tecnologias de Programação IV”.

¹ Discente do 4º ano do curso de Bacharelado em Sistemas de Informação das Faculdades Integradas “Antonio Eufrásio de Toledo” de Presidente Prudente. saymon@unitoledo.br.

² Docente do curso de Sistemas de Informação das Faculdades Integradas “Antônio Eufrásio de Toledo” de Presidente Prudente. Orientadora do trabalho, desenvolvido na disciplina Linguagens e Tecnologias de Programação – IV.

O desenvolvimento técnico do E-commerce tinha como meta a publicação da empresa on-line e a apresentação dos produtos a serem vendidos, pois, por ser uma empresa sem local físico a venda pela internet é de extrema importância para sobrevivência da empresa no mercado.

O projeto foi desenvolvido seguindo as instruções e atendendo as solicitações da docente, acarretando em grande conhecimento profissional e técnico da área WEB.

As lojas WEBS vêm crescendo constantemente e movimentando fortemente a economia brasileira segundo o site da UOL (s.d, s.p) “As vendas via Internet devem registrar crescimento de 25% em 2012 na comparação com o ano passado, atingindo faturamento de R\$ 23,4 bilhões, segundo dados da e-bit”, sendo uma forma de comercio que tem dado certo e tendo alto crescimento, por oferecer ao consumidor comodidade e praticidade na hora da compra de seus produtos.

Com base no artigo HISTÓRIA da Internet no Brasil (s.d,s.p) a internet iniciou no Brasil em meados de 90, sendo de uso exclusivo para as universidades e professores de instituições de pesquisa, e em 1995 a internet foi liberada para acesso publico deixando de ser um privilégio exclusivo das universidades. Desde então as empresa utilizam essa ferramenta como base para ampliar seus negócios e aumentar sua receita e conseqüentemente a sua lucratividade.

De acordo com Everis (s.d, s,p) o “Brasil encerrou o ano de 2009 ocupando o primeiro lugar no ranking latino-americano em volume de vendas eletrônicas”, podemos perceber que o Brasil contém grande parque no mercado econômico virtual, gerando demanda de melhorias em sites de comércio eletrônico e aprimoramento na segurança de transações econômicas.

Os sites para serem melhorados devem seguir algumas pré especificações como nos mostra NILSEN apud AS 10 HEURISTICAS (s.d, s.p) as 10 heurísticas para usabilidade de um site como:

1. Visibilidade de Status do Sistema;
2. Relacionamento entre a interface do sistema e o mundo real;
3. Liberdade e controle do usuário;
4. Consistência;
5. Prevenção de erros;
6. Reconhecimento ao invés de lembrança;
7. Flexibilidade e eficiência de uso;

8. Estética e design minimalista;
9. Ajude os usuários a reconhecer, diagnosticar e sanar erros;
10. Ajuda e documentação.

Tentando abranger as heurísticas o comércio eletrônico “Power Tennis”, foi desenvolvido, para que possa ser utilizada por qualquer cliente que possua o mínimo de noção a internet, utilizou-se também ícones e um mapeamento do site bem especificado previamente para que pudesse ser um site intuitivo para se navegar.

2 METODOLOGIA

Para o desenvolvimento técnico do E-commerce foi utilizada a plataforma .NET de desenvolvimento da Microsoft, na edição Express, ou seja, gratuita para desenvolvimentos acadêmicos.

A plataforma .NET conta com grandes recursos e facilidades para utilização e desenvolvimento de sistemas, sendo possível programar para meios distintos, como Web ou Desktop, conta com várias linguagens de programação e conexão de banco de dados.

C# ou C Sharp foi a linguagem elegida pela docente para que pudesse ser desenvolvido o comércio eletrônico associado a algumas aplicações JavaScript e a linguagem de interpretação mundial da Web o HTML.

Segundo Sobral, Adilson (s.d, s.p) a programação orientada a objetos “é uma metodologia de programação adequada ao desenvolvimento de sistemas de grande porte, provendo modularidade e reusabilidade”, a programação orientada a objetos é a maior técnica de programação utilizada atualmente pois além de ser modularizada agrada muita reusabilidade de módulos já programados.

Conforme MACORATTI (s.d, s.p) com a programação em camadas percebemos que “o retorno vem em forma de respostas mais rápidas nas requisições, excelente performance tanto em sistemas que rodam na internet ou em intranet e mais controle no crescimento do sistema”, obedecendo essa ideologia o comércio eletrônico foi desenvolvido em 04 camadas sendo: DAL – conexão com banco de dados, BLL – regras de negócio, APRESENTAÇÃO – formulários e MODELOS – onde contém todos os modelos de classes do projeto e faz a conexão entre as outras três camadas.

Tudo isso foi desenvolvido no framework Visual Studio 2010 associado ao SGBD (Sistema Gerenciador de Banco de Dados) SQL Sever Express, o próprio SGBD da Microsoft onde oferece muito mais comodidade e

3 APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS

Os resultados obtidos com o desenvolvimento teórico e prático do trabalho foi concretizado na forma do E-Commerce, suprimindo as necessidades da empresa previamente especificada e fictícia sendo entregue a docente Ana Paula Ambrósio Zanelato e apresentado os padrões de telas e funcionalidades do sistema a seguir:

3.1 TELA INICIAL

A tela de home Page constituída pela logo da empresa contendo o menu horizontal – home, empresa, produtos, meu carrinho, meu cadastro e fale conosco - e o menu vertical com as mesmas especificações do horizontal contendo algumas subclasses em produtos sendo classificados por marca, há também a opção de buscar de produtos e também acesso direto ao carrinho, cadastro e a Login ou Log Off. Temos como principal na tela os produtos destaques, suas descrições, valores e links de compra.

FIGURA 01: TELA INICIAL



Fonte: Elaboração do autor.

3.2 TELA DE CADASTRO

A tela de cadastro é construída por campos onde deverão ser devidamente preenchidos pelo usuário para que possa criar sua conta no site, geando seu login e senha, logo após devidamente preenchida clicar em GRAVAR que será realizado o salvamento dessas informações na base de dados e retornando a home Page já logado no sistema.

FIGURA 02: TELA DE CADASTRO

Power Tennis - A loja que te acompanha em cada passo!

Carrinho de Compras
Meu Cadastro
Olá Sr.(a) Visitante

HOME | A EMPRESA | PRODUTOS | MEU CARRINHO | MEU CADASTRO | FALE CONOSCO

PEQUISA

CATEGORIAS

- Home
- Produtos
 - Adidas
 - Nike
 - Olympikus
 - Rebook
- A Empresa
- Meu Carrinho
- Produtos

Dados Pessoais

Nome completo *

CPF * (somente números)

Sexo * Feminino Masculino

Telefone * ()

Endereço

CEP *

Estado *

Cidade *

Endereço *

Número *

Bairro *

Usabilidade

Fonte: Elaboração do autor.

3.3 CARRINHO

A tela de carrinho será exibida assim que o cliente depois de verificado o produto e clicado em COMPRAR aparecerá em uma lista todos os produtos reservados pelo cliente e a quantidade, contendo preços individuais e subtotal. Pode se alterar e atualizar a quantidade de produtos ou até mesmo excluí-los, tendo a opção de voltar a home Page para realizar mais compras ou finalizar a compra, salvo que para a finalização da compra deverá ser preenchido o campo CEP para que possa ser calculado o frete e atualizado o subtotal.

FIGURA 03: TELA DE CARRINHO

Power Tennis - A loja que te acompanha em cada passo!

Carrinho de Compras

Meu Cadastro

Olá Sr.(a) Saymon Dalbem (Log off)

HOME | A EMPRESA | PRODUTOS | MEU CARRINHO | MEU CADASTRO | FALE CONOSCO

PESQUISA

CATEGORIAS

- Home
- Produtos
 - Adidas
 - Nike**
 - Olympikus
 - Rebook
- A Empresa
- Meu Carrinho
- Produtos

Meu Carrinho

Consulte o valor de seu frete [Calcular Frete](#)

Descrição do Produto	Quantidade	Excluir	Valor	SubTotal
Adidas Evo	<input type="text" value="1"/>	<input type="button" value="X"/>	199,00	199,00

[Alterar](#)

SUBTOTAL: R\$ 199,00
FRETE: R\$ 10,00
TOTAL: R\$ 209,00

© Copyright 2011 Power Tennis - Todos os direitos reservados

Fonte: Elaboração do autor.

3.4 DETALHES DO PRODUTO

A tela de detalhe será exibida assim que o usuário clicar em DETALHES, será aberta a pagina contendo em foto destaque o produto com as suas devidas especificações como nome, detalhe do produto e valor, caso queira comprar o produto deverá ser clicado no botão COMPRAR ou voltar a home Page para visualização de mais produtos.

FIGURA 04: DETALHES DO PRODUTO



Fonte: Elaboração do autor.

3.5 A EMPRESA

A tela da Empresa será exibida quando clicado no menu horizontal ou vertical no link A EMPRESA, essa página contém a historia, criação e missão da empresa.

FIGURA 05: TELA A EMPRESA



Fonte: Elaboração do autor.

3.6 FALE CONOSCO

A tela de Fale Conosco será exibida quando clicado no menu horizontal ou vertical no link FALE CONOSCO, nessa tela contém o nome da empresa, endereço, telefone e fax, site e e-mail para que possa de várias maneiras contatar a empresa, seja por dúvidas, sugestões, reclamações ou solicitações de troca de produtos.

FIGURA 06: TELA FALE CONOSCO



Fonte: Elaboração do autor.

3.7 TIPOS DE PAGAMENTO

A tela de tipo de pagamento será exibida assim que a compra no carrinho for finalizada, o cliente devidamente identificado. Pensando na comodidade e facilidade de pagamento foi desenvolvida três formas: boleto, Cartão de crédito ou Débito em conta corrente. Assim que selecionada a opção será aberta alguns campos para preenchimentos que a seguir serão apresentados.

FIGURA 07: TELA TIPOS DE PAGAMENTO



Fonte: Elaboração do autor.

3.8 TIPOS DE PAGAMENTO – BOLETO

Essa tela será exibida quando assim que escolhida a opção de pagamento com Boleto, aparecerá a quantidade de parcelas disponíveis e valor de cada parcela, assim que escolhida a melhor forma clicar em FINALIZAR.

FIGURA 08: TELA PAGAMENTO VIA BOLETO

The screenshot shows the payment interface for 'Power Tennis'. At the top, there is a logo for 'Power tennis RECIBO FÁCIL' and the slogan 'Power Tennis - A loja que te acompanha em cada passo!'. On the right, there are links for 'Carrinho de Compras', 'Meu Cadastro', and a user greeting 'Olá Sr.(a) Saymon Dalbem (Log off)'. A navigation bar contains links for 'HOME', 'A EMPRESA', 'PRODUTOS', 'MEU CARRINHO', 'MEU CADASTRO', and 'FALE CONOSCO'. Below this is a search bar with the text 'PESQUISA' and a 'Buscar' button. A 'CATEGORIAS' sidebar lists 'Home', 'Produtos' (with sub-items: Adidas, Nike, Olympikus, Rebook), 'A Empresa', 'Meu Carrinho', and 'Produtos'. The main content area is titled 'Escolha a forma de pagamento:' and features three radio button options: 'Boleto' (selected), 'Cartão', and 'Débito'. Below the options, there is a 'Parcelas' section with a dropdown menu showing '1' and the value 'R\$ 209,00'. A 'Finalizar' button is located at the bottom of the form.

Fonte: Elaboração do autor.

3.9 TIPOS DE PAGAMENTO – CARTÃO DE CRÉDITO

Essa tela será exibida quando assim que escolhida a opção de pagamento com Cartão de Crédito, aparecerá os campos de numero de cartão, o código de segurança a bandeira aceita no site dos cartões, a data de vencimento e o nome impresso no cartão, para que sejam devidamente preenchidos logo após escolher a quantidade de parcelas disponíveis e valor de cada parcela, assim que escolhida clicar em FINALIZAR.

FIGURA 09: TELA PAGAMENTO VIA CARTÃO DE CRÉDITO

Power Tennis - A loja que te acompanha em cada passo!

Carrinho de Compras
Meu Cadastro
Olá Sr.(a) Saymon Dalbem [\(Log off\)](#)

HOME | A EMPRESA | PRODUTOS | MEU CARRINHO | MEU CADASTRO | FALE CONOSCO

PESQUISA

CATEGORIAS

- Home
- Produtos
 - Adidas
 - Nike
 - Olympikus
 - Rebook
- A Empresa
- Meu Carrinho
- Produtos

Escolha a forma de pagamento:

Boleto
 Cartão
 Débito

Número do Cartão
 Código de Segurança
 Bandeira do Cartão
 MasterCard Visa

Data Vencimento
 Nome (impresso no cartão)

Parcelas
 R\$ 20,90

Fonte: Elaboração do autor.

3.10 TIPOS DE PAGAMENTO – DÉBITO

Essa tela será exibida quando assim que escolhida a opção de pagamento com Débito em conta corrente, os campos de código do banco, agência , numero da conta e digito que deverão ser devidamente preenchidos e logo AP[os escolhida a quantidade de parcelas disponíveis e valor de cada parcela, assim que escolhida clicar em FINALIZAR.

FIGURA 10: TELA PAGAMENTO VIA DÉBITO

The screenshot shows the 'Power Tenis' website interface. At the top left is the logo 'Power tenis REGISTRADO' with the tagline 'Power Tenis - A loja que te acompanha em cada passo!'. On the top right, there are links for 'Carrinho de Compras' (with a shopping cart icon), 'Meu Cadastro', and a user greeting 'Olá Sr.(a) Saymon Dalbem (Log off)'. A navigation bar contains links: HOME | A EMPRESA | PRODUTOS | MEU CARRINHO | MEU CADASTRO | FALE CONOSCO. Below this is a search bar labeled 'PESQUISA' with a 'Buscar' button. A left sidebar titled 'CATEGORIAS' lists: Home, Produtos (Adidas, Nike, Olympikus, Rebook), A Empresa, Meu Carrinho, and Produtos. The main content area is titled 'Escolha a forma de pagamento:' and features three radio buttons: 'Boleto', 'Cartão', and 'Débito' (which is selected). Below the radio buttons are four input fields: 'Código do Banco', 'Agência', 'Numero da Conta', and 'Digito'. Underneath these fields is a 'Parcelas' section with a dropdown menu showing '1' and the value 'R\$ 209,00'. At the bottom of the form is a 'Finalizar' button.

Fonte: Elaboração do autor.

3.11 FINALIZAÇÃO DA COMPRA

A tela de finalização será exibida assim que finalizada a compra, escolhida a melhor forma de pagamento e a transação financeira devidamente aceita pela instituição, assim exibindo o numero do pedido.

FIGURA 11: TELA FINALIZAÇÃO DE COMPRA



Fonte: Elaboração do autor.

3.12 LOGIN

A tela de login será exibida quando o cliente clicar em meu cadastro ou em finalizar comprar para que possa ser devidamente identificado pelo sistema do comércio eletrônico. Caso o cliente ainda não tenha login e senha poderá clicar em “quero me cadastrar” que será devidamente redirecionado para a tela de cadastro de usuário.

FIGURA 12: TELA LOGIN



Fonte: Elaboração do autor.

4 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Podemos finalizar o relato como um grande aprendizado na projeção e desenvolvimento técnico de todo o campo teórico acadêmico, podendo implementar o que foi aprendido em questão de projetos, programação, banco de dados e layouts.

Podemos notar que o sistema do comércio foi desenvolvido em camadas, orientado a objetos, abrangendo as 10 heurísticas de Nielsen e tentando ter um bom mapeamento de navegação e um layout amigável e intuitivo.

O aspecto mais relevante dos resultados obtidos é o da usabilidade que como apresentado anteriormente o comércio eletrônico no Brasil vem apresentando ascensão e ganhando cada vez mais adeptos, sendo uma área onde os desenvolvedores tem que cada vez tomar mais cuidados com a usabilidade do sistema e em contrapartida da segurança.

Vale ressaltar que ao desenvolver um projeto de comércio eletrônico acarretou em grande carga teórica e técnica para a minha vida profissional, aprendendo a cumprir prazos, metas, estudar mais o usuário e grande carga na área de programação e soluções em banco de dados, sem mensurar a gratidão por ver o sistema de comércio eletrônico executar os resultados particulares são satisfatórios.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

COMÉRCIO Eletrônico deve crescer 25% em 2012, para R\$ 23,4 Bi. **Site da UOL – Notícias e Economia**. Disponível em:
<<http://economia.uol.com.br/ultimas-noticias/reuters/2012/03/14/comercio-eletronico-deve-crescer-25-em-2012-para-r-234-bi.jhtm>> Acesso em: 18 mar. 2012.

HISTÓRIA da internet no Brasil. **Site Wikipédia**. Disponível em:
<http://pt.wikipedia.org/wiki/Hist%C3%B3ria_da_Internet_no_Brasil> Acesso em 18 mar. 2012.

ESTUDO da Everis aponta Brasil como líder em ranking de comércio eletrônico na América Latina. **Site Everis**. Disponível em:
<<http://www.everis.com/brazil/pt-BR/sala-de-imprensa/noticias/Paginas/brasil-lider-comercio-eletronico-america-latina.aspx>> Acesso em 22 mar. 2012.

AS 10 heurísticas de usabilidade do Nilsen. **Site TidBits**. Disponível em:
<<http://www.tidbits.com.br/as-10-heurísticas-de-usabilidade-do-nielsen>> Acesso em 22 mar. 2012.

PROGRAMAÇÃO Orientada a Objetos – Poo. Site WebArtigos. Disponível em:
<<http://www.webartigos.com/artigos/programacao-orientada-a-objeto-poo/20199/>> Acesso em: 22 mar. 2012.

PADRÕES de Projeto : O Modelo MVC - Model View Controller. **Site Macoratti**. Disponível em: <http://www.macoratti.net/vbn_mvc.htm> Acesso em: 22 mar. 2012.