

## IMPLEMENTAÇÃO DE UM SITE E-COMMERCE

Rodrigo Costa Guimarães<sup>1</sup>  
Ana Paula Ambrósio ZANELATO<sup>2</sup>

**RESUMO:** *Este artigo trata do desenvolvimento de um website de comércio eletrônico (e-commerce) para a empresa fictícia Materials For Martial Arts, que tem o objetivo de aumentar seus lucros na venda de materiais para a prática de artes marciais, os investidores possuem uma loja física no município de São Paulo - SP. O site foi concebido segundo a abordagem “centrada no usuário”, aliada aos princípios da Engenharia de Software aplicados ao desenvolvimento web. O desenvolvimento do site utilizou os parâmetros de modelagem para projeto de website segundo Nielsen (2000), a fim de atender aos princípios de usabilidade e garantir a qualidade do site. O resultado foi uma interface simples, eficiente, capaz de atender aos objetivos da organização na integração das suas ações com os funcionários e clientes que utilizarão o software.*

**Palavras-chave:** E-commerce, website, desenvolvimento, visual basic, implementação.

### 1 INTRODUÇÃO

Este relato de experiência tem o objetivo de mostrar e esclarecer os passos de um desenvolvimento de um sistema web, mesmo que a empresa seja fictícia o desenvolvimento do sistema e a fase de testes existiu.

No decorrer dos anos o comércio eletrônico vem crescendo muito rapidamente no Brasil, com a popularização de computadores pessoais e acesso a internet, a preferência de alguns consumidores está sendo a compra via web. São vários os motivos para comprar um produto via internet, alguns deles são: a comodidade e a segurança de comprar sem sair de casa, a diversidade de produtos e a disponibilidade de horário que as lojas on-line possuem.

<sup>1</sup> Discente do 4º ano do curso de Sistemas de Informação das Faculdades Integradas “Antonio Eufrásio de Toledo” de Presidente Prudente. Contato: rodrigo\_guimaraes@unitoledo.br.

<sup>2</sup> 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.

A Materials for Martial Arts – M4MA é uma empresa fictícia que atua no ramo de venda de materiais para prática de artes marciais desde 2005 e o espaço físico da loja já está pequeno para as ambições da marca. Sendo assim a opção adotada pelo administrador da empresa é a expansão da loja para uma versão web. Levando em consideração a expansão do mercado e a febre que se tornou a prática de artes marciais, devido à divulgação e disseminação desse esporte pelo Ultimate Fighting Championship - UFC, o site além de vender produtos e aumentar as vendas também ajuda a disseminar a marca na web e abranger um maior público alvo.

## **2 DESENVOLVIMENTO**

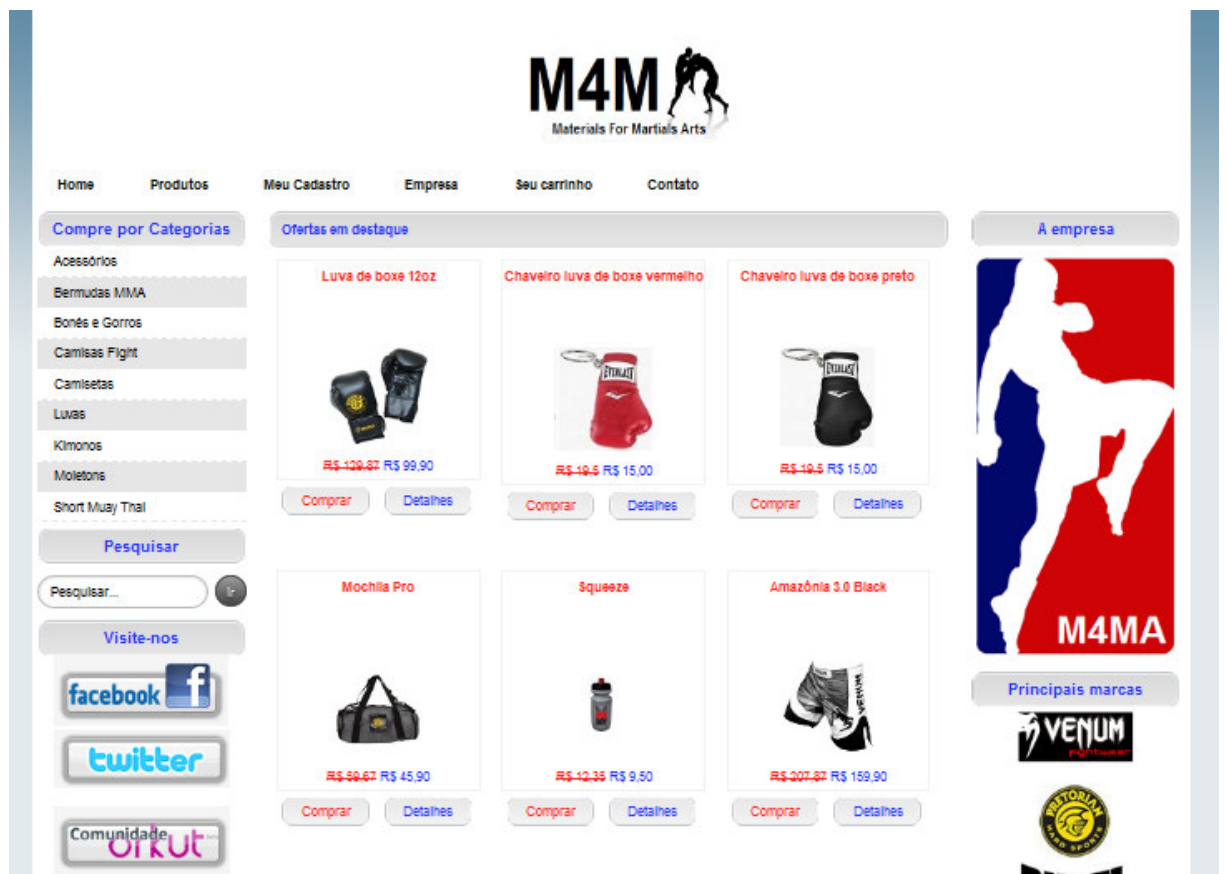
O desenvolvimento do site inicia-se com a fase de planejamento do site, para esse estágio do projeto é necessário algumas definições, como por exemplo, definição de linguagem de programação, escopo e funcionalidades do sistema, tudo isso, para nível de documentação e contrato que pode ser utilizado como acordo entre as partes cliente e desenvolvedor, esta documentação é chamada de Manual do sistema.

Ainda na fase de planejamento e/ou documentação do sistema, é feito uma projeção do sistema por meio de diagramas e modelagens. A parte da documentação chamada de projeção do sistema é constituída pelos seguintes itens: Diagrama de caso de uso, Especificação de caso de uso, Modelo conceitual, Diagrama de atividades, Diagrama de Sequência, Diagrama de classes e Mapeamento OO-Relacional. Estes diagramas foram construídos em um software chamado StarUML, StarUML é um software que modela vários tipos de diagramas (Diagramas UML – Unified Modeling Language e MDA – Model Driven Architecture) e também é uma ferramenta case free e open-source, além de gerar a código-fonte a partir dos diagramas para C++, C# e Java (XAVIER Andressa,s.d.,s.p.).

Após a fase de planejamento do site, inicia-se a fase de desenvolvimento que é basicamente a implementação das funcionalidades, planejadas na fase anterior, em forma de site. O desenvolvimento foi feito na linguagem Visual Basic utilizando a plataforma .NET. Segundo Vitor Santos (s.d., s.p.) .NET é “Uma plataforma de desenvolvimento: interfaces, componentes e ferramentas para desenvolver software.”. O site foi desenvolvido em três camadas, o que aumenta a manutenibilidade do sistema, assim, se tornando mais fácil uma futura manutenção ou alteração do sistema.

A seguir, segue algumas imagens das telas que são os resultados obtidos após a fase de desenvolvimento.

FIGURA 1: Tela principal do sistema desenvolvido.



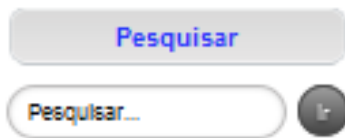
FONTE: Elaboração do autor.

FIGURA 2: Categorias de produtos.



FONTE: Elaboração do autor.

FIGURA 3: Ferramenta de busca de produtos.



FONTE: Elaboração do autor.

FIGURA 4: Página de cadastro de clientes.

Home   Produtos   Meu Cadastro   Empresa   Seu carrinho   Contato

**Compre por Categorias**

- Acessórios
- Bermudas MMA
- Bonés e Gorros
- Camisas Fight
- Camisetas
- Luvras
- Kimonos
- Moletons
- Short Muay Thai

**Pesquisar**

Pesquisar...

**Visite-nos**

facebook

**M4M**  
Materials For Martial Arts

**Dados pessoais**

Nome:

Sexo: **Feminino** ▼

Data de Nascimento (dd/mm/aaaa):

Telefone (00) 0000-0000:  Cpf 000.000.000-00:

Endereço:  Número:

Complemento:  Cep:

Cidade:  Estado: **Acre** ▼

**Dados cadastrais**

Email:

Senha:

**A empresa**

**Principais marcas**

FONTE: Elaboração do autor.

FIGURA 5: Página de carrinho de compras.



FONTE: Elaboração do autor.

Para o projeto ser concluído, além do manual do sistema completo e o sistema desenvolvido. Faz-se necessário implantar uma bateria de testes, essa nova fase, os testes do sistema, foi feita em 80 horas, testando as funcionalidades e os processos realizados dentro do sistema, como por exemplo, o processo de compra de um ou vários produtos. Com os testes concluídos o sistema foi hospedado em um servidor web e colocado no ar.

### 3 CONCLUSÃO

A internet é uma ferramenta de comunicação, que consegue atingir, de maneira rápida e eficiente, os objetivos de divulgação e de vendas que a marca M4MA tem com esse projeto.

A baixo, um gráfico que representa o crescimento do comércio eletrônico no Brasil:

FIGURA 6: Gráfico de faturamento do e-commerce no Brasil.



FONTE: ebit – [www.e-commerce.org.br](http://www.e-commerce.org.br).

O site tem como objetivo principal contribuir com os serviços de vendas de produtos via web, ampliando o mercado de atuação da loja M4MA para o Brasil inteiro. Também servirá como meio de divulgação e de interação para viabilizar o acesso dos seus clientes em potencial.

Usado de forma estratégica, este site de e-Commerce será a nova ferramenta de marketing da empresa e também representa uma nova área de atuação que a empresa se projetará para fazer parte e competir com outras lojas do ramo, fazendo com que cada vez mais pessoas acessem o site e realizem compras, se tornando clientes da empresa.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

SANTOS Vitor (s.d., s.p.). [Link](#)

XAVIER Andressa,s.d.,s.p. <http://www.baixaki.com.br/download/staruml.htm>

eBit - [www.e-commerce.org.br](http://www.e-commerce.org.br). <http://www.e-commerce.org.br/stats.php>