

SISTEMA DE GERENCIAMENTO PARA EMPRESAS DE SUPRIMENTOS DE INFORMÁTICA

Felipe Marques Limonta¹
limonta8@gmail.com

Rafael Lucas Monteiro²
rafaelmonteiro100@hotmail.com

Carlos Alberto Lucas³
profcarloslucas@gmail.com

Resumo

O presente artigo apresenta e discute um sistema de informação para lojas de informática. Este sistema gira em torno da satisfação do cliente e da implantação de processos tecnológicos nas lojas. Primeiramente o artigo relata a visão geral do sistema de gerenciamento de informática, o propósito de sua criação e suas vantagens. O principal objetivo do artigo é apresentar o Sistema de Gerenciamento de Informática e suas funcionalidades. Desenvolvido em linguagem de programação Java seguindo todos os conceitos do paradigma de desenvolvimento orientado a objetos e sistema gerenciador de banco de dado MySQL para a confecção da base de dados. Contando com dez módulos de consulta, edição, exclusão e cadastro sendo cadastro (cliente, fornecedor, produto, grupo e funcionário), o financeiro (Conta cliente, conta fornecedor, estoque e vendas). O resultado desse estudo é concluído com a demonstração do sistema e dos seus benefícios.

Palavra Chave: Sistema de Gerenciamento de Informática, Java, Cliente,MySQL

Abstract

This article discusses about an Information System for stores of informatics. This system revolves around customer satisfaction and implantation of technological processes in stores. First of all the article relates the overview of management system of informatics, the objective of its creation and its advantages. The principal objective of the article is to present the "Management system of informatics" and its functionalities. It is developed in language of programming "Java" and follows all concepts of paradigm of object-oriented development

^{1 1 2} Discente do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação do Centro Universitário de Franca Uni-FACEF

³ Docente do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação do Centro Universitário de Franca Uni-FACEF

system and database manager as "MySQL" for making the database. It contains ten modules of cadastre, consultation, edition and deletion. Cadastre refers to customer, provider, product, group and employee; financial refers to customer account, provider account, stock and sale. The result of this study is concluded with demonstration of the system and its benefits.

Keywords: Management system of informatics, Java, customer, "MySQL"

INTRODUÇÃO

No atual cenário que estamos vivendo, onde na maioria dos processos há uma intensa utilização das novas tecnologias, exigindo assim a nossa alfabetização digital, que facilitará na resolução dos processos de negócios e conseqüentemente com o alinhamento destes processos, a evolução, visando sempre melhorias em termos de produtividade e criação de ideias.

Com as inúmeras modernidades, as empresas estão necessitando de algo que deslumbre a sociedade, agilizando seus negócios e atraindo mais clientes fidelizados, visando a redução hierárquica, a diminuição de custos e o aumento de riqueza.

Seguindo esse pensamento propomos e desenvolvemos um sistema para automatizar lojas de suprimentos de informática, no intuito de agilizar a busca por informações e facilitar não apenas a vida do cliente e fornecedor, porém melhorar as vendas e organização das mesmas.

1. PROPÓSITO

No decorrer do tempo o mundo está ficando cada vez mais informatizado e criativo, com as pessoas sempre buscando o que é oferecido de melhor e mais inovador no mercado, para facilitar seu cotidiano.

Visando esse momento, lojas e empresas estão na busca por algo novo e moderno, que possa auxiliá-los no crescimento e fortalecimento em sua regra de negócio, pois cada vez mais a concorrência está acirrada.

Analisando todos esses requisitos, é que surgiu a ideia deste projeto, e a criação de uma ferramenta inovadora e informatizada para atrair clientes e melhor atendê-los, criando assim um relacionamento duradouro e eficaz.

Esta ferramenta é um **Sistema de Gerenciamento de Informática** que abrange não só melhorias para seus clientes e fornecedores, mas também a segurança e a organização da loja no controle de estoque.

PÚBLICO ALVO

Empresas que possuem como regra de negócio – loja de suprimentos de informática.

2. VISÃO GERAL DO SISTEMA

O sistema será usado como ferramenta no gerenciamento de lojas de informática. Tem como objetivo básico o cadastramento de clientes, produtos, funcionários, fornecedores e organização e manutenção de estoque e vendas, proporcionando detalhes para a tomada de decisão.

Devido à automatização de alguns processos, o sistema proporcionará vários benefícios, como agilidade nos processos de cadastros, organização financeira, CRM, estoque, compras e vendas.

3. TECNOLOGIAS UTILIZADAS NO DESENVOLVIMENTO

3.1. HISTÓRIA DO JAVA

O Java foi criado na década de 90, foi desenvolvido por uma equipe de programadores chefiada por James Gosling.

Diferente das linguagens que tínhamos na época, que são compilados por “códigos nativos”, a linguagem Java era interpretada para um bytecode que é executado por uma máquina virtual.

A linguagem Java nasceu do projeto *7 (leia-se star seven) que visava o desenvolvimento de aplicativos para convergência entre computadores e aparelhos eletrodomésticos. Foi desenvolvida uma linguagem específica para o projeto, chamada “Oak”.

Mas, com a grande utilização da internet, a equipe do *7 resolveu adaptar, em meados de 1995, sua linguagem para a internet, resultando em uma nova tecnologia intitulada Java.

A partir daí, a velocidade dos acontecimentos seguintes foi assustadora. O número de usuários cresceu rapidamente, e grandes fornecedores de tecnologia como a IBM anunciaram suporte para a tecnologia Java.

“Devido a seu desempenho e adaptabilidade, a linguagem de programação Java teve um crescimento meteórico chegando em 2003 à casa de 4 milhões de desenvolvedores.” MORAES (2009, p. 1)

3.2. PORTABILIDADE

Dentre as vantagens no desenvolvimento com a plataforma Java, uma bastante relevante é a sua portabilidade, pois é executada em qualquer micro, desde que possua um interpretador “Java”, como destaca MORGAN (2000, p. 7), Java não se trata de uma linguagem específica para um determinado sistema operacional, diferentemente das tecnologias .NET, aplicáveis somente ao ambiente Windows, Java, por não possuir um compilador mas sim uma máquina virtual responsável pela transformação de pacotes em bibliotecas independentes, pode ser implementada em qualquer ambiente de trabalho.

3.3. ORIENTAÇÃO E OBJETO

Outra grande vantagem da plataforma Java é sua facilidade de implementar seus fundamentos e permite a descendência e reutilização de código de maneira estática.

Segundo Araújo (2008, p.17) ainda acrescenta que “outro fator considerado como vantagem é a “manutenibilidade”, ou seja, a facilidade na manutenção nos projetos.”.

3.4. SEGURANÇA

Mais uma funcionalidade e vantagem da plataforma Java é sua segurança, que pode executar programas via rede com restrições de execução.

4. DESCRIÇÃO DOS USUÁRIOS

Funcionário operacional: é o usuário que utilizará o sistema principalmente para os processos operacionais da loja, por exemplo, cadastrar clientes, receber faturas e cadastrar informações da loja.

Funcionário administrativo: é o usuário que gerencia as informações da loja. Fará uso de relatórios para ter uma visão mais abrangente sobre todos os processos: como contas a receber e a pagar, controle de estoque, e assim poderá tomar decisões com mais segurança.

Diretor ou Gerente: utilizará o sistema para avaliar as informações através de gráficos, relatórios e extratos.

5. PREMISSAS E RESTRIÇÕES

- **Premissa 1:** é assumido que as pessoas que irão interagir com o sistema sejam capacitadas quanto à utilização básica de informática.
- **Premissa 2:** é assumido que a loja possua toda a estrutura e equipamento para a implantação do sistema: computadores e rede elétrica instalada.

6. SISTEMA DE INFORMÁTICA

6.1. LOGIN: Esta tela é responsável pelo “Login” dos usuários, seu funcionamento é verificar quem é o usuário e liberar suas permissões.

A imagem mostra uma janela de navegador com o título "Login". No topo, há o logotipo "núcleo informática" em vermelho e cinza. Abaixo, há dois campos de entrada: "Usuário:" e "Senha:". Abaixo dos campos, há um botão "Login". Abaixo do botão, há o texto "Esqueceu Sua Senha?" e um botão "Clique Aqui!".

Figura 1 – Login dos Funcionarios

Observa-se na Figura 1 que os campos necessários para efetuar o “Login” são o nome do funcionário e sua senha. O campo “Clique Aqui”, caso o funcionário venha esquecer por algum motivo de sua senha, clicando no campo assim automaticamente o funcionário receberá um mail, obtendo sua nova senha. O botão “Login” permitirá o acesso ao sistema e suas permissões.

6.2. CLIENTE

Esta tela é responsável pelo cadastro de clientes, seu funcionamento é cadastrar na base de dados as informações para identificação de um cliente.

Cod	Nome
14	Gabriel Antonio Nunes
15	Cairo Ribeiro Bertanha
16	Testando Conta

Figura 2 – Tela de cadastro de Cliente

Como na Figura 2, os campos necessários para o cadastro são nome, CPF, cidade, endereço residencial, número do endereço, e CEP. O campo “busca”, recupera todos os cadastros de clientes. O botão “gravar” registra os dados no banco --- “novo” registra novos clientes e o “excluir” apaga todos, caso o usuário queira reiniciar o cadastro.

6.3. FORNECEDOR

A tela ilustrada na Figura 3 é responsável pelo cadastro de fornecedor, seu funcionamento é cadastrar na base de dados as informações de seus fornecedores e para identificação de seus produtos.

Digite os Dados do Fornecedor

Codigo: 4 Nome Fornecedor: Clone CNPJ: . . / -

Representante CPF: . . -

Cidade: UF:

Endereço: Bairro:

CEP: Telefone 1: () - Telefone 2: () -

Email:

Cod	Nome
4	Clone
5	MaxiNFO

Cod	Produto
-----	---------

Figura 3 – Tela de cadastro de Fornecedor

Na figura acima, os campos para o cadastro são nome, CPF, CNPJ, cidade, endereço, número do endereço, CEP, telefone e mail do **fornecedor**. O campo “busca”, recupera todos os cadastros de fornecedores e seus respectivos produtos fornecidos. O botão “gravar” registra os dados no banco --- “novo” registra novos fornecedores e o “excluir” apaga todos, caso o usuário queira reiniciar o cadastro.

6.5 PRODUTO

A tela ilustrada na Figura 4 é responsável pelo cadastro de produto, seu funcionamento básico é cadastrar na base de dados às informações de seus produtos e grupos.

Cadastro de Produto

Buscar:

Cod	Produto
13	Fonte ATX
14	Mouse Pixo Sem Fio
15	HD Externo 500 GB Samsung
16	HD Interno 1TB MAXTOR

Cadastrar Produto

Codigo: 13 Nome Do Produto: Fonte ATX

Grupo: Hardware Fornecedor: Clone

Valor Compra: 40 Margem Lucro (%): 0.5 Valor Venda (R\$): 60

Código de Barra: 0000000001

Tela Compra

Figura 4 - Tela de Cadastro de Produto

Acima, os campos necessários para o cadastro são nome do produto e a escolha do grupo e fornecedor já cadastrados. O campo “busca”, recupera todos os cadastros de produtos. As opções dos botões são “gravar” registra os dados no banco --- “novo” registra novos produtos, “excluir” apaga todos, caso o usuário queira reiniciar o cadastro e o “Adicionar Estoque” o produto cadastrado automaticamente ficará disponível em estoque.

6.6 FUNCIONÁRIO

A tela da Figura 5 é responsável pelo cadastro de funcionário, seu funcionamento é cadastrar na base de dados às informações dos funcionários da loja.

Cod	Funcionário
7	Administrador
8	Funcionário

Figura 5 – Tela de Cadastro de Funcionário

Os campos necessários para o cadastro são: nome do funcionário, CPF, função que exercida, login, senha, salário e mail. Nas opções o botão “salvar” registra os dados no banco --- “novo” registra novos funcionários e “excluir” apaga todos, caso o usuário queira reiniciar o cadastro.

6.7 TELA DE VENDA

A tela ilustrada na Figura 6 tem como objetivo identificar a venda do produto e seu funcionamento é cadastrar na base de dados às informações dos produtos escolhidos.

Data: 10:12:12

Cod: 14 Cliente: Gabriel Antonio Nunes Procurar

Opções:

Código Venda: 17 Cod Item Venda: 20

Desconto (%): 0 Quantidade: 1 Código de Barra: 000000003 Adicionar Remover

Busca Rápida

Item Venda	Código de Barra	Produto	Preço	Qtde	SubTotal
19	000000001	Fonte ATX	60.0	1	60.0
20	000000002	Mouse Pixo Sem Fio	30.0	1	30.0

Finalizar Compra

Valor Total (R\$)

90.0

Figura 6 – Tela de Venda

Como podemos observar para efetuar a compra, o usuário no caso o funcionário, deverá identificar o cliente, os produtos escolhidos e suas quantidades. Nas opções, o botão “Adicionar” registra novos produtos, “Remove” apaga os produtos escolhidos e “Finalizar Compra” efetuará a compra pelo cliente.

6.8 ESTOQUE

A tela ilustrada na Figura 7 tem como objetivo identificar todos os produtos em estoque da loja, seu funcionamento é cadastrar na base de dados às informações dos produtos armazenados.

Código	Código de Barra	Qte Atual	Produto	Qtd Saída
5	000000001	7	Fonte ATX	3
6	000000002	8	Mouse Pixo Sem Fio	2
7	000000003	0	HD Externo 500 GB Samsung	3
8	000000004	0	HD Interno 1TB MAXTOR	3

Figura 7 – Tela Estoque

Como visto acima a tela estoque registra todos os produtos armazenados, basta apenas o usuário identificar o produto, que logo suas informações de código, código de barra, quantidade atual e quantidade de saída surgirá automaticamente.

7. OUTROS MÓDULOS DO SISTEMA

Além destes módulos já apresentados, ainda existem outros auxiliares, são eles **Conta cliente** (responsável por controlar débitos do cliente). **Conta fornecedor** (responsável por analisar os débitos). **Cadastro de Grupo** (responsável por cadastrar cada produto em seu determinado grupo). **Menu Principal** (onde todas as funcionalidades do sistema estão disponíveis) e **Tela Compra** (responsável pelas compras elaboradas pela loja).

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo o desenvolvimento de um inovador sistema para lojas de suprimentos de informática.

O projeto foi implementado com o principal objetivo de demonstrar e confirmar, como a tecnologia é parceira das empresas. Tratando-se de uma ferramenta propulsora, ou seja, não existindo nenhuma pretensão de substituir o trabalho humano, mas sim, colaborar e agilizar com precisão, em todos os processos.

Vários requisitos da Engenharia de Software foram contemplados, facilitando a usabilidade, a portabilidade, a manutenibilidade, a facilidade, a segurança, com uma interface gráfica amigável, respeitando a psicologia cognitiva e a percepção humana, promovendo assim um diferencial sobre as demais lojas.

Todos os produtos criados através deste artigo, foram com base em softwares livres.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAÚJO, Everton Coimbra de. **Orientação e objetos com JAVA: Simples, fácil e eficiente**, Florianópolis: Visual Books, 2008, 186 p.

MORAES, Marcelo. **A história do surgimento da linguagem JAVA**, 2009. Disponível: <http://www.marcelomoraes.com.br/conteudo/marcelo/java/historia_java.pdf>. Acesso em: 26/10/2012.

MORGAN, Micheal. **JAVA 2 para programadores profissionais: A solução definitiva**. Tradução de Eveline Vieira Machado, Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna Ltda., 2000, 713 p.