

JRM MANAGER

¹ROSA, W.G.M.; ²VERONA,E.D; ³RANDO, D.R; MODESTO, L.R.⁴

RESUMO

Objetivo: Implementar um sistema de informação para controle administrativo e financeiro e também gerar relatórios gerenciais para o ramo de oficina de motocicletas. **Método:** Para melhor estruturamento do projeto o método escolhido foi modelo em cascata. **Resultado:** Melhor gerência do fluxo de caixa, entrada e saída de produtos no estoque. **Conclusão:** O sistema especificado está operando de acordo com o seu objetivo inicial.

Palavras-chaves: Gestão, Sistemas de Informação, Controle de estoque.

ABSTRACT

Objective: Implement an information system for administrative and financial control and also generate management reports for the motorcycle workshop branch. **Method:** To better structure the project, the chosen method was the waterfall model. **Result:** Better result of cash flow, entry and exit of products in stock. **Conclusion:** The specified system is operating according to its initial purpose.

Keywords: Management, Information Systems, Inventory Control.

INTRODUÇÃO

O principal objetivo de um sistema de informação é gerir e disponibilizar informações, o que significa a proteção, disponibilidade, privacidade e manutenção da integridade dos dados. (Sommerville, 2011), o sistema deve garantir acesso total aos dados de acordo com as permissões que serão concedidas ao usuário.

¹ Welliton Gabriel Rosa. Acadêmico do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação da Faculdade de Apucarana – FAP. Apucarana – Pr. 2021. Contato: welliton_1_gabriel@hotmail.com

² Edmilson Domaredzki Verona. Professor Especialista do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação da Faculdade de Apucarana – FAP. Apucarana – Pr. 2021.

³ Déverson Rogério Rando. Coordenador do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação da Faculdade de Apucarana – FAP. Apucarana – Pr. 2021.

⁴ Lisandro Rogério Modesto – Professor do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação da Faculdade Apucarana – FAP. 2021. Contato: Lisandro.modesto@fap.com.br

O software distribui o produto mais importante de nossa era — a informação. Ele transforma dados pessoais (por exemplo, transações financeiras de um indivíduo) de modo que possa ser mais útil num determinado contexto; gerencia informações comerciais para aumentar a competitividade; fornece um portal para redes mundiais de informação (Internet) e os meios para obter informações sob todas as suas formas. (Pressman, 2011).

Portanto, o desenvolvimento de softwares de informação inclui a criação de soluções para problemas relacionados à análise e operação de dados e / ou informações. O surgimento dos Sistemas de Informação facilitou os processos que sempre existiram, como a coleta, armazenamento e processamento de dados, que se tornarão objeto de pesquisa de gestão eficiente e rica da informação.

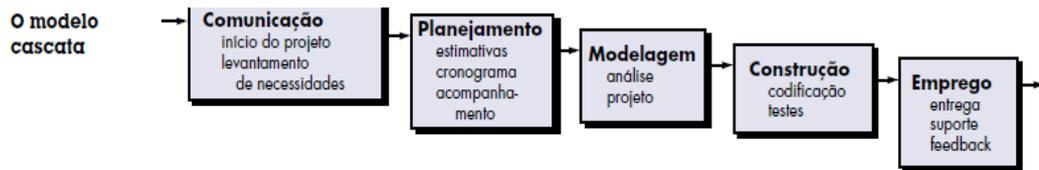
OBJETIVO

Implementar um sistema de informação para controle administrativo e financeiro e também gerar relatórios gerenciais para o ramo de oficina de motocicletas.

MÉTODO

No contexto do desenvolvimento de software, foram realizadas algumas pesquisas e concluiu-se que será usado o modelo em cascata para o desenvolvimento do software. Este modelo inclui a divisão das atividades básicas de construção de software em diferentes estágios. Portanto, desenvolvimento, verificação do projeto e a evolução são planejados antes mesmo do início de cada empreendimento, mas sua construção é concluída em sequência de etapas pré-definidas, de forma que todas as fases sejam concluídas antes de passar para a próxima. Na prática, cada estágio se alimenta um do outro e são dependentes, ou seja, durante o projeto, os problemas com os requisitos são identificados, durante a codificação, problemas de projeto são encontrados e esses servem como *feedback* para as fases posteriores de desenvolvimento.

Figura 1 – Modelo de desenvolvimento em Cascata



Fonte: PRESSMAN, Roger S. Engenharia de Software – 7. ed. São Paulo: AMGH, 2011.

Na fase final do ciclo de construção, o software será colocado em uso. Encontre erros e omissões nos requisitos de software originais. Os erros de programa e projeto aparecem e são identificadas novas necessidades funcionais. (Sommerville, 2011).

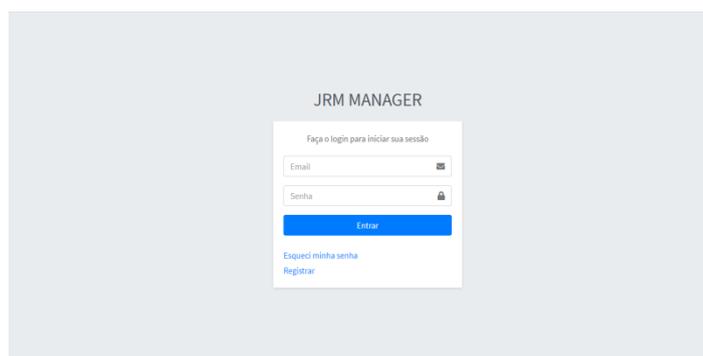
No andamento do projeto já foram concluídas três etapas, onde a primeira delas foi o levantamento das reais necessidades da empresa e o levantamento de requisitos, na segunda etapa foram definidas as estimativas e também um cronograma de acompanhamento, já na terceira foi executado a modelagem do projeto, na fase atual do projeto está sendo feito a codificação do projeto e os testes do mesmo, sempre tentando envolver o problema imediato a um contexto mais amplo, sempre tentando tomar conhecimento do cenário em maior escala. (Hunt, Thomas, 2010).

Como ferramentas para o desenvolvimento estão sendo usadas algumas ferramentas, como Visual Studio Code, como linguagem de programação o PHP e para estilização HTML, CSS e Bootstrap e o banco de dados MySql.

RESULTADOS

O sistema conta com uma tela de login já funcional, onde os usuários já cadastrados poderão ter acesso ao restante do sistema.

Figura 2 – Tela de Login



Fonte: Autor do trabalho (2021).

O sistema também conta com alguns cadastros funcionais, sendo eles o cadastro de Clientes, Produtos, Marcas, Modelos, Cores, Despesas, Fornecedores, Condições de Pagamento.

Figura 3 – Tela de Cadastro de Produto

The screenshot displays the 'Cadastro de Produtos' form. The sidebar on the left contains the following menu items: JRM MANAGER, Welliton Gabriel, Cadastros (expanded), Clientes, Produtos (expanded), Produto, Marca, Modelo, Cor, Despesas, Fornecedor, Condições de Pagamento, and Movimentações. The main content area has a blue header with 'Cadastro' and 'Consulta' tabs. The form fields are: 'Nome' (text input), 'Marca' (dropdown menu with 'Selecionar Marca'), 'Modelo' (dropdown menu with 'Selecionar Modelo'), 'Cor' (dropdown menu with 'Selecionar Cor'), 'Un. Medida' (dropdown menu with 'Unidade'), 'Quantidade Mínima' (text input), and 'Quantidade Máxima' (text input). A red error banner at the bottom reads 'Não foi possível cadastrar o produto!'. Below the banner are 'Cadastrar' and 'Cancelar' buttons.

Fonte: Autor do trabalho (2021).

Como movimentação o sistema atualmente conta com as telas de compra de produtos (entradas de produtos no estoque), venda de produtos (saída de produtos no estoque) e orçamento.

Figura 4 – Tela de Orçamentos

The screenshot displays the 'Orçamentos' form. The sidebar on the left contains the following menu items: JRM MANAGER, Welliton Gabriel, Cadastros (expanded), Clientes, Produtos (expanded), Produto, Marca, Modelo, Cor, Despesas, Fornecedor, Condições de Pagamento, and Movimentações. The main content area has a blue header with 'Cadastro' and 'Consulta' tabs. The form fields are: 'Cliente' (dropdown menu with 'Selecionar Cliente'), 'Data do orçamento' (text input with '05/10/2021' and a calendar icon), and 'Validade' (text input with 'Ex: 10 dias'). Below these is a table of products with the following data:

Código	Descrição	Marca	Modelo	Cor	Quantidade	Valor Unit.	Valor Total		
3	Capacete	Oxy	Air max	Preto	1	R\$ 550,00	R\$ 550,00		
4	Chuteira	Adidas	Racing	Azul	2	R\$ 400,00	R\$ 800,00		

Subtotal: R\$ 1.350,00

Fonte: Autor do trabalho (2021).

O sistema ainda contará com algumas outras funcionalidades que ainda não foram implementadas, como Ordem de Serviço e Baixa de Saldo Devedor e também tópicos de ajuda para facilitar o uso do sistema para o usuário.

“Considerando a situação em que as características de um produto não estão escritas em nenhum documento e são transmitidas apenas oralmente, há muita possibilidade de que sejam compreendidas de diversas maneiras por diferentes indivíduos. O pior é que é muito provável que as informações sejam simplesmente esquecidas.” (FILHO; 2000, p.11);

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Do levantamento realizado, com base no conteúdo que vem sendo implementado no sistema, pode-se afirmar que o modelo de desenvolvimento em cascata trouxe benefícios para o desenvolvimento do sistema por se basear no desenvolvimento faseado.

O sistema não conta com todas as funcionalidades até o momento pelo fato de não só desenvolver o sistema, mas também pelo desafio de aprender uma linguagem nova.

REFERÊNCIAS

SOMMERVILLE, Ian. **Engenharia de Software – 9. ed.** São Paulo: ED: PEARSON PRENTICE HALL, 2011;

PRESSMAN, Roger S. **Engenharia de Software – 7. ed.** São Paulo: AMGH, 2011.

HUNT, Andrew; THOMAS, David. **O Programador Pragmático de aprendiz a mestre.** São Paulo: ARTMED EDITORA S.A, 2010.

KOSCIANSKI, André; SOARES, Michel dos Santos. **Qualidade de Software.** São Paulo: NOVATEC, 2007.