

**CENTRO UNIVERSITÁRIO UNIFACVEST  
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO  
JOÃO VITOR ANTUNES**

**PROTÓTIPO DE UM APLICATIVO MÓVEL PARA DELIVERY DE COMIDA  
ORIENTAL (JAPAFOOD)**

**LAGES - SC  
2021**

**CENTRO UNIVERSITÁRIO UNIFACVEST  
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO  
JOÃO VITOR ANTUNES**

**PROTÓTIPO DE UM APLICATIVO MÓVEL PARA DELIVERY DE COMIDA  
ORIENTAL (JAPAFOOD)**

Projeto apresentado à Banca Examinadora do Trabalho de Conclusão de Curso II de Ciência da Computação para análise e aprovação.

Orientação: Prof. Marcelo Goulart

**LAGES - SC  
2021**

**JOÃO VITOR ANTUNES**

**PROTÓTIPO DE UM APLICATIVO MÓVEL PARA DELIVERY DE COMIDA  
ORIENTAL (JAPAFOOD)**

Trabalho de conclusão de curso apresentado á  
Banca Examinadora da Unifacvest como parte  
dos requisitos para obtenção do título de  
bacharel em Ciência da Computação.

Orientação: Prof. Marcelo Goulart

**Lages, SC \_\_/\_\_/\_\_.**

**Nota**\_\_\_\_\_

---

**Coordenador do curso de graduação**

**LAGES - SC  
2021**

# PROTÓTIPO DE UM APLICATIVO MÓVEL PARA DELIVERY DE COMIDA ORIENTAL (JAPAFOOD)

## RESUMO

O projeto abordado no trabalho de conclusão de curso, é um protótipo de um aplicativo móvel para *delivery* de comida oriental chamado JapaFood, o qual tem como objetivo proporcionar aos restaurantes uma vitrine de seus cardápios, além de facilitar e agilizar as entregas de refeições. Além disso, o JapaFood apresenta a culinária oriental de forma inovadora a fim de disponibilizar aos seus usuários, inúmeros pratos refinados. Foram utilizadas as ferramentas de *User Interface Design* (UI) e *User Experience* (UX), Adobe XD, Android Studio. O termo UX se trata, basicamente, de como uma pessoa se sente enquanto usa qualquer produto ou serviço digital que a sua empresa oferece. A ideia do UI é guiar o usuário pela sua aplicação durante o tempo em que ele a usa. Assim, o design do aplicativo visa proporcionar uma melhor experiência para o usuário, com uma programação visual moderna, intuitiva, facilitada e acessível.

**Palavra-chave:** Aplicativo, *Delivery*, Comida Oriental, Ferramentas.

## **ABSTRACT**

The project addressed in the course completion work is a prototype of a mobile app for delivery of oriental food called JapaFood, which aims to provide restaurants with a showcase of their menus, in addition to facilitating and speeding up meal deliveries. In addition, JapaFood presents oriental cuisine in an innovative way in order to provide its users with numerous refined dishes. User Interface Design (UI) and User Experience (UX), Adobe XD, Android Studio tools were used. The term UX is basically about how a person feels while using any digital product or service that your company offers. The idea of the UI is to guide the user through your application as long as he uses it. Thus, the application design aims to provide a better experience for the user, with a modern, intuitive, easy and accessible visual programming.

**Keywords:** Application, Delivery, Oriental Food, Tools.

## **LISTA DE FIGURAS**

Figura 1: Palheta de cores do Protótipo.....	14
Figura 2: Carregamento.....	14
Figura 3: Login .....	14
Figura 4: Código de acesso .....	15
Figura 5: Cadastro .....	15
Figura 6: Tela Inicial .....	15
Figura 7: Side-Bar .....	15
Figura 8: Rastreamento.....	16
Figura 9: Endereço.....	16
Figura 10: Formas de Pagamento .....	16
Figura 11: Rastreamento.....	16
Figura 12: Perfil.....	17
Figura 13: Notificações .....	17

## **LISTA DE QUADROS**

Quadro 1: Cronograma .....	13
----------------------------	----

## LISTA DE SIGLAS

ABES – *Associação Brasileira de Empresas de Software*

Abrasel – *Associação Brasileira de Bares e Restaurantes*

Adobe XD – *Adobe Experience Design*

App – *Aplicativo*

COVID-19 – *Corona Vírus Disease (Doença do Coronavírus 19)*

GPS – *Global Positioning System (Sistema de Posicionamento Global)*

Sebrae – *Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas*

SO – *Sistema Operacional*

UI – *User Interface Design (Design de Interface do usuário)*

UX – *User Experience (Experiência do usuário)*

WWW – *World Wide Web*

# SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO .....	9
<b>1.1.</b>	<b>Justificativa .....</b>	<b>9</b>
2.	OBJETIVO.....	10
<b>2.1.</b>	<b>Objetivo geral .....</b>	<b>10</b>
<b>2.2.</b>	<b>Objetivos específicos .....</b>	<b>10</b>
3.	REVISÃO DE LITERATURA .....	10
<b>3.1</b>	<b>Internet.....</b>	<b>10</b>
<b>3.2</b>	<b>Serviço de atendimento via telefone e <i>delivery</i> .....</b>	<b>11</b>
4.	FERRAMENTAS DO PROJETO.....	11
<b>4.1</b>	<b>UI e UX Design .....</b>	<b>11</b>
<b>4.2</b>	<b>Adobe XD.....</b>	<b>11</b>
<b>4.3</b>	<b>Android Studio .....</b>	<b>12</b>
5.	METODOLOGIA .....	12
<b>5.1</b>	<b>Caracterização da pesquisa .....</b>	<b>12</b>
<b>5.2</b>	<b>Natureza da pesquisa .....</b>	<b>12</b>
<b>5.3</b>	<b>Método de pesquisa .....</b>	<b>12</b>
6.	CRONOGRAMA .....	13
7.	PROJETO.....	13
<b>7.1</b>	<b>Requisitos do Sistema (APP Delivery JapaFood).....</b>	<b>13</b>
<b>7.2</b>	<b>Palheta de Cores.....</b>	<b>14</b>
<b>7.3</b>	<b>Login.....</b>	<b>14</b>
<b>7.4</b>	<b>Menu.....</b>	<b>15</b>
<b>7.5</b>	<b>Localização/Rastreamento.....</b>	<b>16</b>
<b>7.6</b>	<b>Pagamento.....</b>	<b>17</b>
<b>7.7</b>	<b>Perfil.....</b>	<b>18</b>
8.	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	19
<b>8.1</b>	<b>Trabalhos Futuros.....</b>	<b>20</b>
9.	REFERÊNCIAS .....	20



# 1. INTRODUÇÃO

O mercado mundial de software é um dos que mais cresce nos últimos anos, chegando ao valor de 941 bilhões de dólares em 2011 segundo dados da ABES (Associação Brasileira de Empresas de Software) (ABES, 2011). No Brasil, neste mesmo ano, somente o mercado de software conseguiu alcançar um faturamento de 6,3 bilhões de dólares, e o de serviços 15,1 bilhões de dólares, representando os dois juntos 2,1% do mercado mundial.

Com o início da era digital, ocorreu a pulverização em massa dos smartphones e a popularização dos aplicativos. Assim, os aplicativos de *delivery* começaram a ser utilizados e disseminados devido à praticidade tanto para os restaurantes, quanto para os consumidores, que juntos, criaram um novo mercado com uma oferta e uma demanda cada vez mais crescentes e variadas. Com o advento da pandemia pelo COVID-19 o mercado de aplicativos de entrega sofreu um crescimento expressivo ainda maior.

Segundo uma pesquisa realizada pelo Sebrae em parceria com a Associação Brasileira de Bares e Restaurantes (Abrasel), 54% dos empresários usavam o *delivery* antes da pandemia. Depois que as medidas de isolamento foram tomadas, esse número subiu para 66%, sendo que os gastos dos usuários cresceram mais de 94%. O estudo ainda apontou que, antes da crise, apenas 25% dos negócios estavam presentes em aplicativos de *delivery*, número que hoje já atinge os 72%.

## 1.1. Justificativa

Com a era digital, o advento da pandemia e o crescimento do mercado de *delivery*, o uso de aplicativos de entrega se disseminou ainda mais a partir do ano de 2020. Sendo assim, novas tecnologias, designers e melhorias são criadas tendo em vista o objetivo de melhorar e enriquecer o mercado.

O uso do Ux design e Ui design (Experiência do Usuário, Interface do Usuário) andam lado a lado com as ferramentas de desenvolvimento. Não adianta mais um aplicativo ser apenas uma ferramenta simples, com cores aleatórias e pouca utilidade. Dessa forma, surgiu a ideia para o protótipo do aplicativo JapaFood, o qual visa uma melhor experiência para o usuário com a presença de telas intuitivas de fácil manejo e designer atual com paleta de cores originais.

## **2. OBJETIVO**

### **2.1. Objetivo geral**

Desenvolver um aplicativo de comida oriental que proporcione ao usuário rapidez e agilidade para realizar seu pedido, de forma prática, intuitiva, facilitada e com um *layout* moderno.

### **2.2. Objetivos específicos**

- a) Fornecer uma variedade ampla de cardápios de comida oriental com informações de preços, tempo e distância para entrega;
- b) Proporcionar ao restaurante uma vitrine do seu cardápio com relatório completo dos seus produtos atingindo a um maior público de forma prática;
- c) Apresentar ao usuário a culinária refinada da cultura oriental, a fim de oferecer uma experiência diferente e nova ao seu paladar;
- d) Atender as demandas e ajudar a superar os imprevistos da rotina e da falta de tempo;
- e) Facilitar a decisão do usuário na hora de escolher a refeição, através da descrição e fotos dos pratos.

## **3. REVISÃO DE LITERATURA**

Neste capítulo apresenta-se informações de aplicativos do ramo de *delivery*, tipos de serviços que são utilizados hoje em dia para fazer agendamentos de pedidos e utilização da internet no cotidiano.

### **3.1 Internet**

Surge nos Estados Unidos, na década de 60, na época da Guerra Fria, a partir de uma rede de informações militares que interliga centros de comando e de pesquisa bélica. Para atender à necessidade militar de proteger os sistemas de defesa do país no caso de um ataque nuclear, a rede não tem um "centro" que poderia servir de alvo principal ao inimigo. Nos anos 70 começa a ser utilizada pela comunidade acadêmica mundial, e, em 1975, são feitas as primeiras ligações internacionais.

Entre a década de 80 e o início dos anos 90, a rede é aperfeiçoada: começam a aparecer os serviços que dão à Internet sua feição atual. O principal deles é a *World Wide Web* (WWW), lançado em 1991, que viabiliza a transmissão de imagens, som e vídeo pela rede.

### **3.2 Serviço de atendimento via telefone e *delivery***

Atendimento via telefone é uma forma de atendimento mais comum, o cliente com auxílio de um telefone fixo ou até mesmo com um celular liga para o estabelecimento para fazer seus pedidos para facilitar e adiantar o processo de agendar ou pedir sua refeição.

O serviço de *delivery* é quando a empresa oferece para o cliente a entrega de seu pedido feito por telefone em sua casa sem precisar que o cliente saia de casa para comer, esse é um serviço muito utilizado.

## **4. FERRAMENTAS DO PROJETO**

Neste capítulo serão abordadas as ferramentas que serão usadas para o desenvolvimento do protótipo do aplicativo.

### **4.1 UI e UX Design**

UI Design é a abreviação do termo *User Interface Design* ou *Design de Interface do Usuário* nesse sentido, ela representa tudo aquilo que é utilizado na interação com um produto, sendo a intermediária visual — ou não — entre o homem e a máquina (celular, computador, TV). Dessa forma, o UI Designer é responsável principalmente pela criação de interfaces funcionais, as quais permitem que usuário navegue intuitivamente por toda sua jornada. No entanto, o trabalho do UI Designer vai além da estética da interface. O seu objetivo é criar interfaces funcionais e com usabilidade, as quais proporcionem boas experiências para o usuário.

Na prática, UX (*User Experience* ou *Experiência do Usuário*) significa a relação entre uma pessoa/usuário e um determinado produto/serviço. User Experience contempla desde o interesse, as pesquisas e a compra de um produto, pelo usuário. Dessa forma, o principal papel do UX Designer é se preocupar com cada etapa com a qual o usuário interage com o produto ou serviço; e fazer com que essa interação ocorra da forma mais tranquila possível.

### **4.2 Adobe XD**

O Adobe XD, conhecido como Adobe Experience Design, é um aplicativo da Adobe Systems que auxilia na organização do fluxo de trabalho para criação de aplicativos móveis e desktop, englobando os passos desde a concepção do projeto até visualização de protótipos e compartilhamento.

### **4.3 Android Studio**

O Android Studio é o ambiente de desenvolvimento integrado oficial do Android. Criado especificamente para esse sistema operacional (SO), ele acelera o desenvolvimento e ajuda a criar apps da mais alta qualidade para todos os dispositivos Android.

## **5. METODOLOGIA**

### **5.1 Caracterização da pesquisa**

No desenvolvimento do projeto foi utilizada a pesquisa exploratória consistindo na realização de um estudo para a familiarização referente a maior utilização e incorporação dos aplicativos de *delivery* no ramo alimentício. Foi utilizado material bibliográfico como artigos, teses e dados estatísticos.

### **5.2 Natureza da pesquisa**

O projeto é de natureza objetiva aplicada, pois o mesmo busca proporcionar praticidade, agilidade e facilidade para as pessoas na compra de comidas orientais através de um aplicativo de *delivery*.

### **5.3 Método de pesquisa**

Para fundamentar o trabalho foi feita uma pesquisa bibliográfica exploratória para amparar o estudo, analisar trabalhos já existentes sobre o serviço de *delivery* de comida e o ramo alimentício, e identificar soluções móveis para empresas que são do mesmo segmento. Pesquisa bibliográfica: quando elaborada de material já publicado, e constitui principalmente de livros, revistas, publicações em periódicos e artigos científicos, jornais, boletins, monografias, dissertações, teses etc. onde tem como objetivo colocar o pesquisador em contato direto com todo o material já escrito sobre o assunto de pesquisa.

## 6. CRONOGRAMA

No quadro abaixo é possível ver o cronograma seguido para o desenvolvimento da pesquisa e viabilidade do projeto.

Quadro 1: Cronograma.

Tarefas / Meses	Fev.	Mar.	Abr.	Mai.	Jun.	Jul.	Ago.	Set.	Out.	Nov.	Dez
Escolha do tema	X										
Definição de metodologias	X	X	X								
Levantamento do problema		X	X								
Funcionalidades e Ferramentas.			X								
Elaboração do Pré-Projeto			X								
Desenvolvimento			X	X	X						
Alterações no projeto				X	X						
Entrega TCC 2						X					

Fonte: Autor.

## 7. PROJETO

O protótipo do aplicativo foi todo elaborado no com Ui e Ux, visando a melhor experiência para o usuário.

### 7.1 Requisitos do Sistema (APP Delivery JapaFood)

- Login e cadastro (Redes sociais, Gmail e telefone)
- Endereço
- Categorias (Foto) > Pratos (Foto) > Ingredientes
- Tempo de entrega > Rastreamento
- Sacola de compras
- Sistema de pagamento online e na entrega com dinheiro ou cartão
- Sistema de *feedback*
- Integração com redes sociais
- Área de customização do vendedor

## 7.2 Palheta de Cores

As paletas de cores são conjuntos de cores pré-selecionadas utilizadas de forma harmônica, visando passar alguma ideia para quem visualiza, gerando assim a identidade visual de algo

Figura 1: Palheta de cores do Protótipo



## 7.3 Login

Figura 2: Tela inicial de carregamento do aplicativo, está presente a logotipo do protótipo do JapaFood.

Figura 3 e 4: Ao carregar o aplicativo é necessário cadastrar o número do telefone, após isso, o usuário irá receber um SMS para confirmar o seu número, continuando assim o cadastro.

Figura 5: Tela de cadastramento com dados pessoais (nome, sobrenome, E-mail).

Figura 2: Carregamento



Figura 3: Login



Figura 4: Código de acesso



Faça seu pedido online

Código de acesso

Digite o código que enviamos por SMS

|

Não recebi o código

Figura 5: Cadastro



Entregamos na sua casa sua comida

Dados pessoais

Informe seus dados para finalizar

Nome Sobrenome

Email

ACESSAR

## 7.4 Menu

Figura 6: Tela de menu, onde o usuário poderá realizar a pesquisa das refeições disponíveis, é possível ver fotos dos cardápios, ingredientes de cada prato e preços. Pode-se acessar a sacola de compras e adicionar um filtro de pesquisa.

Figura 7: Tela side-bar, na qual estão disponibilizadas categorias de diferentes comidas orientais.

Figura 6: Tela Inicial

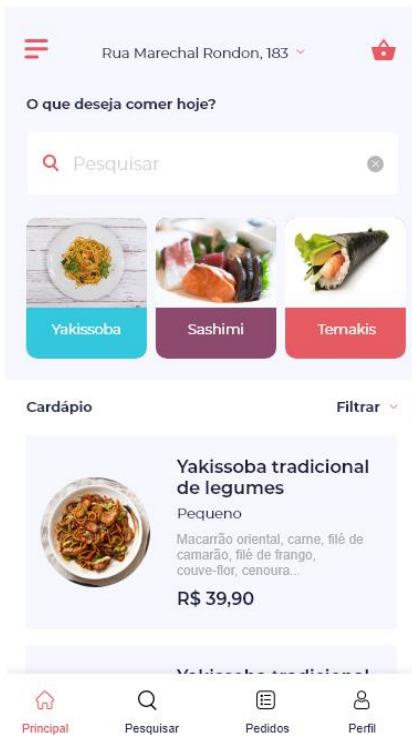
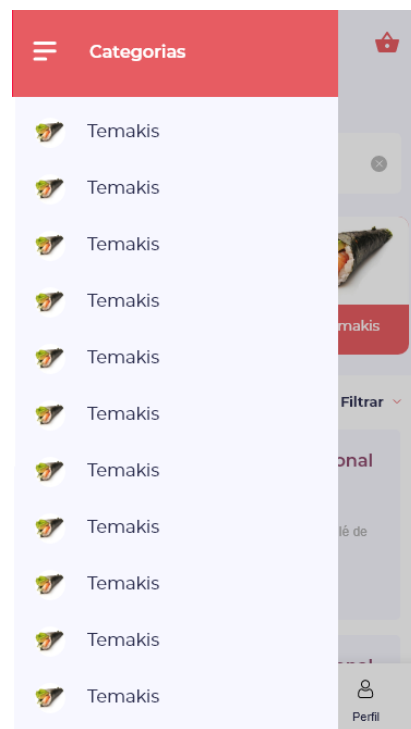


Figura 7: Side-Bar



## 7.5 Localização/Rastreamento

Figura 8: Tela de rastreamento do pedido, nela é possível acompanhar a distância do entregador até o local de entrega, além disso, mostra quando o pedido é aceito, quando está em produção e quando foi enviado. Através desta tela, o usuário pode também entrar em contato com o entregador e com o estabelecimento.

Figura 9: Tela de endereço, na qual o usuário pode cadastrar endereços para a entrega. O endereço pode ser detectado pelo GPS para realizar um pedido na localização atual do usuário.



Figura 8: Rastreamento

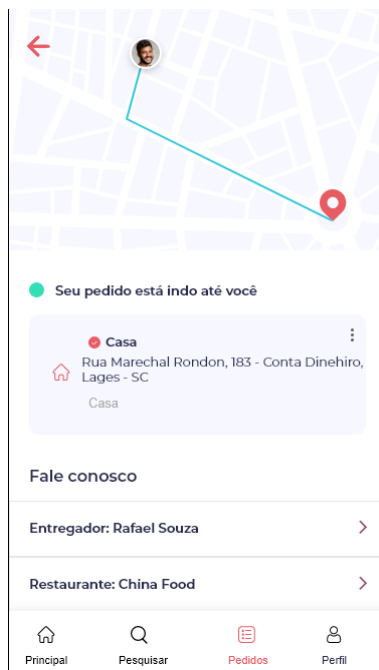


Figura 9: Endereço



## 7.6 Pagamento

Figura 10: Tela de Pagamento, nela estão dispostas as formas de pagamento, sendo o possível pagar online, em cartão e em dinheiro, além disso, o usuário pode deixar cadastrados os seus cartões.

Figura 11: Tela de resumo da compra, na qual aparecem os produtos a serem comprados, com os preços, o total a se pagar, a forma de pagamento e o endereço a ser entregue o pedido.

Figura 10: Formas de Pagamento

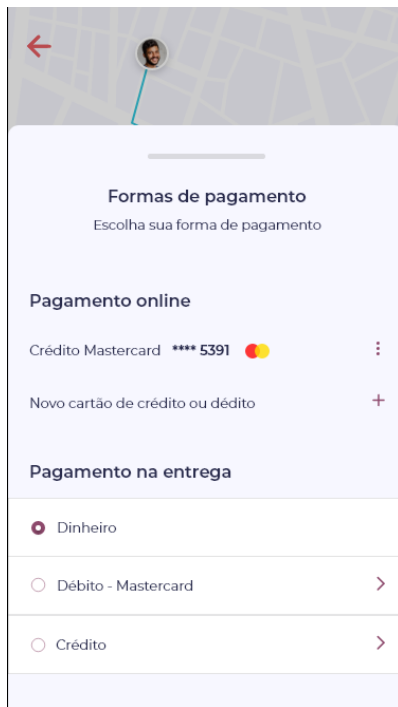


Figura 11: Resumo da compra



## 7.7 Perfil

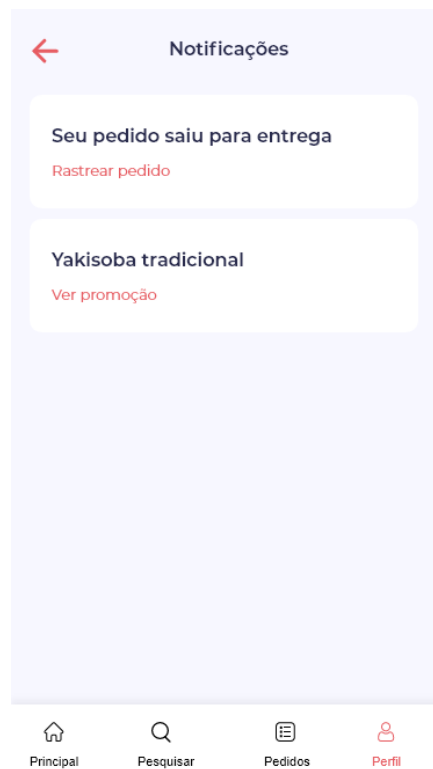
Figura 12: Tela de perfil, o usuário pode colocar sua foto e editar seu perfil. Ele pode visualizar suas notificações, formas de pagamento e seus endereços. Além disso, o usuário pode acessar aba de helpdesk.

Figura 13: Tela de notificações, nela o usuário receberá notificações sobre seus pedidos e promoções.

Figura 12: Perfil



Figura 13: Notificações



## 8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No desenvolvimento desse trabalho, foi colocado em prática diversos assuntos que foram discutidos durante o decorrer do curso de graduação. A realização deste trabalho de conclusão de curso possibilitou a aplicação de pesquisa e construção de um protótipo de um aplicativo de *delivery* responsivo, com o desenvolvimento de telas com designer moderno, intuitivo e prático.

O projeto teve como objetivo facilitar a entrega de comidas orientais tanto para os restaurantes quanto para os usuários, por meio do protótipo do JapaFood, é possível que os clientes tenham acesso à culinária oriental de forma rápida e fácil, fornecendo conforto e praticidade no seu dia-a-dia. Além disso, o aplicativo fornece também mobilidade e um controle maior dos seus pedidos, facilitando o serviço dos restaurantes e empresas.

Segundo estudos realizados, no atual momento pandêmico houve um crescimento no mercado de *delivery*, assim há uma procura muito grande pelos aplicativos de entrega tanto pelos usuários, quanto pelos estabelecimentos de comida. Então, conclui-se que o mercado de *delivery* está em expansão, apresentando diariamente mais utilidade, atualizações e melhorias. O que faz do JapaFood um protótipo que possui características das quais os restaurantes procuram nos dias atuais.

## 8.1 Trabalhos Futuros

Como trabalhos futuros, o aplicativo de *delivery* será desenvolvido e instituído nas plataformas de Android e IOS, posteriormente o aplicativo será adicionado na versão WEB.

## 9 REFERÊNCIAS

CONGRESSO INTERNACIONAL DE FOOD SERVICE. **O Mercado de Food Service.**

Disponível em: <https://www.abia.org.br/cfs2020/omercadofoodservice.html>. Acesso em: 05 mar. 2021.

CONTENT, Abril Branded. **7 tendências para o mercado de food service.** 2017.

Disponível em: . Acesso em: 01 mar. 2021

IFB. Instituto Foodservice Brasil. **Atuação do IFB.** 2018. Disponível em: . Acesso em:

13 jun. 2021.

IFOODLABS. **A Revolução da Alimentação na Era Digital.** Disponível em:

<https://revolucaodelivery.ifood.com.br/#/>. Acesso em: 19 jun. 2021.

JOO, Heonsik. A Study on Understanding of UI and UX, and Understanding of Design According to User Interface Change. **International Journal of Applied Engineering**

**Research:** v. 12, n. 20, p. 9931, dez./2005. Disponível em: [http://www.ripublication.com/ijaer17/ijaerv12n20\\_96.pdf](http://www.ripublication.com/ijaer17/ijaerv12n20_96.pdf). Acesso em: 22 jun. 2021.

JORNAL DA USP. **Delivery transformou tendência em necessidade e continua em crescimento.** Disponível em: <https://jornal.usp.br/atualidades/deliverytransformou-tendencia-em-necessidade-e-continua-em-crescimento/>. Acesso em: 20 mai. 2021.

MACHADO, Gabriela. **Alimentação fora do lar: tendências e implicações.** Disponível em: . Acesso em: 02 set. 2017.

MANANCIAL REPOSITÓRIO DIGITAL DA UFSM. **Sistema de recomendação mobile: um estudo de caso para delivery.** Disponível em:

<https://repositorio.ufsm.br/handle/1/12843>. Acesso em: 22 jun. 2021.

MEIO E MENSAGEM. **Delivery deve continuar crescendo no pós-pandemia.**

Disponível

em:

<https://www.meioemensagem.com.br/home/marketing/2020/05/26/deliverydeve-continuar-crescendo-no-pos-pandemia.html>. Acesso em: 20 mai. 2021.

SCIELO BRASIL. **COVID-19 e ambiente alimentar digital no Brasil: reflexões sobre a influência da pandemia no uso de aplicativos de delivery de comida.** Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/csp/a/pX8fFSjkVQXLLwFwbhWPYJd/?format=html&lang=pt>. Acesso em: 25 jun. 2021.