



HOTEL OÁSIS: SISTEMA WEB DE GERENCIAMENTO DE HOTEL

Gabriely M. ZAGHI¹; Paulo C. dos SANTOS²

RESUMO

Atualmente, mesmo com os avanços tecnológicos integrando cada vez mais na nossa sociedade, e tornando o acesso à informação mais rápido, identifica-se uma carência de websites capazes de conciliar elevados padrões de usabilidade de interface gráfica ao usuário em conjunto com um sistema de tomada de decisões focado em oferecer excelentes condições de estadia, preço e demais características da hospedagem. Nesse contexto, o presente projeto tem como objetivo desenvolver um site para auxiliar pessoas a encontrar hotéis de forma rápida e fácil, proporcionando uma boa estadia a um preço acessível. O projeto está em desenvolvimento e encontra-se em fase de implementação. Como resultados, pretende-se aplicar a metodologia Scrum para validação dos requisitos de projeto, a fim de garantir que a implementação atenda aos objetivos pretendidos.

Palavras-chave: Estadia; Hotel; Desenvolvimento; Projeto.

1. INTRODUÇÃO

As tecnologias web para o setor de hotelaria apresentam elevado potencial de crescimento, permitindo aos estabelecimentos oferecer serviços digitais personalizados que melhoram significativamente a experiência do hóspede. Algumas das soluções avançadas incluem sistema de *check-in* automatizado, acesso à internet gratuito em todas as áreas do hotel e sistemas de monitoramento que permitem que o hotel gerencie remotamente as reservas e o controle de qualidade (SOUZA, 2023).

A hotelaria vem experimentando cada vez mais os grandes avanços tecnológicos, como os sistemas de reserva online, automação de processos como *check-in* e *check-out* eletrônico, pagamentos online, controle de qualidade através de *reviews* e *feedbacks* de hóspedes e dentre muitas outras inovações que chegaram para facilitar a experiência do hóspede (SOUZA, 2023)..

Considerando-se tais fatos e com o objetivo de ajudar os usuários a localizar estabelecimentos que ofereçam excelentes condições de estadia, e ao mesmo tempo visando otimizar ao hóspede melhores condições de preço e de pagamento, desenvolveu-se um software web com a finalidade de realizar reservas virtualmente, mas apenas de um hotel, onde conterà todas as informações necessárias e detalhes sobre o mesmo.

Foram utilizados fundamentos teóricos no desenvolvimento do projeto, especialmente a Engenharia de Software (SOARES, 2015). No processo de modelagem de software foram utilizados os fundamentos da linguagem de modelagem unificada (UML) (GUEDES, 2009).

Para que o projeto de software seja conduzido de forma satisfatória, necessita-se o uso de

¹Discente do Técnico em Informática Integrado, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. E-mail: gabriely.zaghi@alunos.ifsuldeminas.edu.br.

²Orientador, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. E-mail: paulo.santos@muz.ifsuldeminas.edu.br.

uma metodologia para gerenciamento de projetos, como por exemplo o Scrum, que consiste em vários processos e técnicas utilizadas para registrar e coordenar as atividades dos membros da equipe, visando garantir a melhor eficiência possível (MARTINS, 2012).

2. MATERIAL E MÉTODOS

Trata-se de uma pesquisa aplicada desenvolvida no curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio no Instituto Federal de Ciência, Educação e Tecnologia do Sul de Minas Gerais, IFSULDEMINAS - Campus Muzambinho, na disciplina de Projetos de Software Orientado à Objetos.

O desenvolvimento deste projeto está fundamentado em metodologias de Engenharia de Software, como a prototipação, o levantamento e análise de requisitos, modelagem UML e a documentação de requisitos de software.

Para o desenvolvimento do software web frontend foram utilizadas as linguagens HTML, que estrutura os elementos da página, a linguagem CSS que definiu cores, fontes, tamanhos, posicionamento e qualquer outro valor estético para os elementos da página, e a linguagem Javascript, que garante experiência mais dinâmica aos usuários, permitindo interações entre as páginas. E para o desenvolvimento do *backend*, foi utilizada a linguagem PHP que atua ao lado do servidor, e o banco de dados MySQL, que é um sistema open-source de gerenciamento relacional.

Foram realizados também testes unitários de software, gerenciamento de projeto de software através de Scrum, com o uso do software Notion. E ao longo do desenvolvimento a aplicação foi publicada em servidor de hospedagem gratuita chamado Infinity Free.

Os materiais utilizados no processo do projeto foram: PC: modelo Core(TM) i3-9100 CPU @ 3.60 GHz, RAM de 8,00 GB, Sistema Operacional Windows 11Pro de 64 bits; Notebook: modelo Dell Inspiron 15 3000 Intel® Pentium® Gold 7505 (2-core, cache de 4MB, até 3.5GHz), Sistema Operacional Windows 10, Memória de 4GB DDR4 (1x4GB) 2666MHz; Expansível até 16GB (2 slots soDIMM), SSD de 128GB PCIe NVMe M.2; Celular: modelo Samsung S20 FE Dual Sim LTE 4G, Android 13, 8 Core 2.3 GHz, Display 6.5 2400x1080, Memória 128 GB EXP, RAM 6GB, FPS 120 Hz. e Samsung S21 FE Dual Sim 5G, Android 13, 8 Core 2.5 GHz, Display 6.4 2340x1080, Memória 128 GB, RAM 6GB, FPS 120 Hz.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após a conclusão do projeto, foi possível atingir os principais objetivos definidos inicialmente. A figura 1 demonstra a interface da página principal e a figura 2 demonstra o diagrama de caso de uso, e a figura 3 demonstra a modelagem do banco de dados.

4. CONCLUSÃO

A iniciativa de conduzir este projeto foi motivada pela necessidade de auxiliar os usuários a localizar estabelecimentos que ofereçam excelentes condições de estadia, e ao mesmo tempo visando otimizar ao hóspede melhores condições de preço e de pagamento.

O software foi desenvolvido por meio da aplicação de métodos de Engenharia de Software e todo o projeto foi planejado e gerenciado com a utilização de conceitos do framework Scrum. As atividades foram desenvolvidas e acompanhadas em tempo real, e também pelo orientador. Os resultados obtidos estão de acordo com o planejamento inicial do projeto, demonstrando satisfação. Para trabalhos futuros, a intenção é validar a aplicação com usuários reais.

REFERÊNCIAS

SOUZA, **História da hotelaria: você sabe como tudo começou?** 2023. Disponível em: <<https://blog.hospedin.com/historia-hotelaria/>>. Acesso em: 14 ABRIL. 2023.

MARTINS, L. **SCRUM *framework* e sua usabilidade com a ferramenta de princípios ágeis, Trello.** 2012. Disponível em: <<https://m.uniara.com.br/arquivos/file/cca/artigos/2016/leticia-souza-martins.pdf>>. Acesso em: 09 ago. 2023.

GUEDES, G. T. **UML 2 uma abordagem prática.** 2009. Disponível em: <<capítulo-9788575222812.pdf> (novatec.com.br)>. Acesso em: 09 ago. 2023.

SOARES. S. **Tudo é software. Qual é a importância da Engenharia de Software para o mercado e para a geração de conhecimento?** Revista da Sociedade Brasileira de Computação Brasil. Porto Alegre RS. 2015. Disponível em: <https://www.sbc.org.br/images/flippingbook/computacaobrasil/computa_28/cb2015-03.pdf>. Acesso em: 16 ago. 2022