



**INSTITUTO SUPERIOR UNIVERSITARIO BOLIVARIANO DE
TECNOLOGÍA**

FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y SISTEMAS

**PROYECTO DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DE TÍTULO DE
TECNOLOGO EN ANÁLISIS DE SISTEMAS**

TEMA:

**DESARROLLO DE UNA PLATAFORMA DE VENTAS ONLINE PARA
LA CADENA DE RESTAURANTES PEPES DE LA CIUDAD DE
JIPIJAPA 2021.**

Autor:

García Tola Jairo Steven

Tutor:

Suarez Dioses Julio Cesar

Guayaquil, Ecuador

2021



INSTITUTO SUPERIOR UNIVERSITARIO BOLIVARIANO DE TECNOLOGÍA

FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y SISTEMAS

Proyecto de Investigación previo a la obtención del título de:

TECNÓLOGO EN ANALISIS EN SISTEMAS

**DESARROLLO DE UNA PLATAFORMA DE VENTAS ONLINE PARA
LA CADENA DE RESTAURANTES PEPES DE LA CIUDAD DE
JIPIJAPA 2021.**

Autor: García Tola Jairo Steven

Tutor: Suarez Dioses Julio Cesar

Resumen

La cadena de restaurantes Pepes ubicado en el cantón Jipijapa , desde hace 40 años atrás inicia su actividad comercial con la preparación de todo tipo de ceviches, que mediante a todo su personal y crecimiento de todo ese tiempo se han expandido a MANTA, PORTOVIEJO , GUAYAQUIL Y QUITO , el desarrollo e implementación de una plataforma de ventas online para incrementar las ventas de ceviches a domicilio, por parte del personal administrativo decidieron la implementación de este proyecto, logrando automatizar procesos de ventas que antes se realizaba tradicionalmente , este proyecto tiene como expectativa cumplir con los requerimiento establecidos por los directivos, dando como objetivo de adentrarse a un nuevo mercado y convertirse en una gran competencia.

Plataforma de ventas online	Incremento de ventas	Desarrollo e Implementación
--------------------------------	-------------------------	--------------------------------



**INSTITUTO SUPERIOR UNIVERSITARIO BOLIVARIANO DE
TECNOLOGÍA**

FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y SISTEMAS

Proyecto de Investigación previo a la obtención del título de:

TECNÓLOGO EN ANALISIS EN SISTEMAS

**DESARROLLO DE UNA PLATAFORMA DE VENTAS ONLINE PARA
LA CADENA DE RESTAURANTES PEPES DE LA CIUDAD DE
JIPIJAPA 2021.**

Autor: García Tola Jairo Steven

Tutor: Suarez Dioses Julio Cesar

Abstract

The Pepes restaurant chain located in the Jipijapa canton, for 40 years ago began its commercial activity with the preparation of all kinds of ceviches, which to all its staff and growth throughout that time have expanded to MANTA, PORTOVIEJO, GUAYAQUIL AND QUITO, the development and implementation of an online sales platform to increase the sales of ceviches at home, by the administrative staff decided to implement this project, managing to automate sales processes that were traditionally carried out before, this project is expected to fulfill with the requirements established by the managers, aiming to enter a new market and become a great.

Online sales platform	Increase in sales	Development and implementation
-----------------------	-------------------	--------------------------------

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDOS	Páginas:
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR.....	iv
Resumen	viii
Abstract.....	ix
ÍNDICE GENERAL.....	x

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

UBICACIÓN DEL PROBLEMA EN UN CONTEXTO	1
SITUACIÓN CONFLICTO.....	2
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	4
DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA.....	4
OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN.....	4
Objetivo general.....	4
Objetivo específico.....	4
JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	5

CAPÍTULO II

MARCO TEÒRICO

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

ANTECEDENTES HISTÓRICOS.....	7
FUNDAMENTACIÓN LEGAL.....	9
VARIABLES DE INVESTIGACIÓN.....	14
DEFINICIONES CONCEPTUALES	15

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

PRESENTACIÓN DE LA EMPRESA.....	28
DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	32
POBLACIÓN Y MUESTRA	36
TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN.....	38

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACION DE DATOS

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS.....	39
COSTO DE HARDWARE Y SOFTWARE.....	49
DISEÑO DE LA PROPUESTA.....	51
DICCIONARIO DE LA BASE DE DATOS.....	93
CONCLUSION.....	189
RECOMENDACIONES.....	190
BIBLIOGRAFÍA.....	191

ÍNDICE DE IMÁGENES

Figura 1.1 Actividad comercial de la cadena de restaurantes Pepes	3
Figura 1.2 Proceso comercial del sistema de ventas.....	6
Figura 2.1 Sistema de información	15
Figura 2.2 Ciclo de vida de un sistema de información.....	16
Figura 2.3 Aplicación web.....	18
Figura 2.4 XAMPP en Windows.....	21
Figura 2.5 Arquitectura de una base de datos	22
Figura 2.6 Árbol de Nodos.....	24
Figura 3.1 Estructura Organizativa	30
Figura 4.1 Diagrama caso de uso Modulo Categorías.	52
Figura 4.2 Diagrama caso de uso Modulo Productos.....	54
Figura 4.3 Diagrama caso de uso Modulo Usuarios.	56
Figura 4.4 Diagrama caso de uso Modulo Sliders.	58
Figura 4.5 Diagrama caso de uso Carrito de compras.....	60
Figura 4.6 Diagrama caso de uso Modulo Ordenes.....	62
Figura 4.7 Diagrama caso de uso Modulo Cobertura de envío.	64
Figura 4.8 Diagrama caso de uso Modulo Configuraciones.....	66
Figura 4.9 Diagrama caso de uso Direcciones de usuario.	68
Figura 4.10 Diagrama caso de uso Historial de compras.....	70
Figura 4.11 Diagrama caso de uso Editar perfil de Usuario.	72
Figura 4.12 Diagrama caso de uso Login.....	74

Figura 4.13 Diagrama caso de uso Registro de Usuarios.....	76
Figura 4.14 Diagrama caso de uso Recuperar cuenta.....	78
Figura 4.15 Diagrama de flujo módulo de categorías.....	79
Figura 4.16 Diagrama de flujo módulo de productos	80
Figura 4.17 Diagrama de flujo módulo de usuarios	81
Figura 4.18 Diagrama de flujo módulo de sliders.....	82
Figura 4.19 Diagrama de flujo de contacto	83
Figura 4.20 Diagrama de flujo de menú	84
Figura 4.21 Diagrama de flujo de órdenes	85
Figura 4.22 Diagrama de flujo de cobertura de envíos	86
Figura 4.23 Diagrama de flujo de configuraciones	87
Figura 4.24 Diagrama de flujo del carrito de compras.....	88
Figura 4.25 Diagrama de flujo direcciones de usuario	89
Figura 4.26 Diagrama de flujo historial de órdenes.....	90
Figura 4.27 Diagrama de flujo perfil de usuario	91
Figura 4.28 Diagrama de flujo login.....	92
Figura 4.29 Diagrama Entidad Relación	93
Figura 4.30 Pantalla de autenticación.	109
Figura 4.31 Pantalla de registró.....	111
Figura 4.32 Pantalla de recuperación de contraseña.	113
Figura 4.33 Pantalla de reseteo de la contraseña.	115
Figura 4.34 Pantalla del perfil de usuario.	117
Figura 4.35 Pantalla de inicio.	119
Figura 4.36 Pantalla de contáctanos.....	121
Figura 4.37 Pantalla de menú principal.....	123
Figura 4.38 Pantalla de producto.	125

Figura 4.39 Pantalla carrito de compras.....	127
Figura 4.40 Forma de pago en efectivo.	129
Figura 4.41 Forma de pago transferencia o depósito bancario.....	131
Figura 4.42 Pantalla direcciones de envío del usuario.....	133
Figura 4.43 Pantalla historial de compra.	135
Figura 4.44 Pantalla detalle de la orden.	136
Figura 4.45 Pantalla de mantenimiento principal.	138
Figura 4.46 Pantalla de mantenimiento listado de las categorías.	140
Figura 4.47 Pantalla de mantenimiento listado de las subcategorías.	142
Figura 4.48 Pantalla de mantenimiento editar subcategoría.	144
Figura 4.49 Pantalla de mantenimiento ingresar categorías.	146
Figura 4.50 Pantalla de mantenimiento actualizar categoría.....	148
Figura 4.51 Pantalla de mantenimiento acción eliminar categoría.	150
Figura 4.52 Pantalla de mantenimiento listado de los productos.....	151
Figura 4.53 Pantalla de mantenimiento ingresar producto.	153
Figura 4.54 Pantalla de mantenimiento actualizar producto.....	155
Figura 4.55 Pantalla de mantenimiento inventario del producto.....	157
Figura 4.56 Pantalla de mantenimiento editar inventario del producto. ...	159
Figura 4.57 Pantalla de mantenimiento acción eliminar producto.	161
Figura 4.58 Pantalla de mantenimiento historial de órdenes.	162
Figura 4.59 Pantalla de mantenimiento detalle de la orden.....	164
Figura 4.60 Pantalla de mantenimiento ver usuario	166
Figura 4.61 Pantalla de mantenimiento listado de los usuarios.	168
Figura 4.62 Pantalla de mantenimiento permisos de usuario.	170
Figura 4.64 Pantalla de mantenimiento actualizar cobertura de envío ...	174
Figura 4.65 Pantalla de mantenimiento agregar ciudad para envíos.	176

Figura 4.66 Pantalla de mantenimiento actualizar ciudad para envíos...	178
Figura 4.67 Pantalla de mantenimiento acción eliminar cobertura de envío.	180
Figura 4.68 Pantalla de mantenimiento listado de los sliders.	181
Figura 4.69 Pantalla de mantenimiento actualizar slider.	183
Figura 4.70 Pantalla de mantenimiento acción eliminar slider.....	185
Figura 4.71 Pantalla de mantenimiento de las configuraciones.	186

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 3.1 Población total de la cadena de restaurantes Pepes	36
Tabla 4.1 Satisfacción de la Alimentación.....	41
Tabla 4.2 Por proceso del menú.	42
Tabla 4.3 Control de compras cliente y administración.....	43
Tabla 4.4 Visita de clientes frecuentes.....	44
Tabla 4.5 Horarios.	45
Tabla 4.6 Personal capacitado.	46
Tabla 4.7 Mediación	47
Tabla 4.8 el uso de la plataforma de ventas online.	48
Tabla 4.9 Costo de Hardware.	49
Tabla 4.10 Costo de Software.....	49
Tabla 4.11 Costo Personal.....	50
Tabla 4.12 Costo total del Proyecto.....	50
Tabla 4.13 Diagrama caso de uso Modulo Categorías.....	51
Tabla 4.14 Diagrama caso de uso Modulo Productos.....	53
Tabla 4.15 Diagrama caso de uso Modulo Usuarios.	55
Tabla 4.16 Diagrama caso de uso Modulo Sliders.....	57
Tabla 4.17 Diagrama caso de uso Carrito de compras.....	59
Tabla 4.18 Diagrama caso de uso Modulo Ordenes.....	61

Tabla 4.19 Diagrama caso de uso Modulo Cobertura de envi6.	63
Tabla 4.20 Diagrama caso de uso Modulo Configuraciones.	65
Tabla 4.21 Diagrama caso de uso Direcciones de usuario.	67
Tabla 4.22 Diagrama caso de uso Historial de compras.	69
Tabla 4.23 Diagrama caso de uso Editar perfil de usuario.	71
Tabla 4.24 Diagrama caso de uso Login.	73
Tabla 4.25 Diagrama caso de uso Registro de Usuarios.	75
Tabla 4.26 Diagrama caso de uso Recuperar cuenta.	77
Tabla 4.27 Diagrama de flujo m6dulo de categor6as.	79
Tabla 4.28 Diagrama de flujo m6dulo de productos.	80
Tabla 4.29 Diagrama de flujo m6dulo de usuarios	81
Tabla 4.30 Diagrama de flujo m6dulo de sliders	82
Tabla 4.31 Diagrama de flujo de contacto	83
Tabla 4.32 Diagrama de flujo de men6	84
Tabla 4.33 Diagrama de flujo de 6rdenes.	85
Tabla 4.34 Diagrama de flujo de cobertura de env6os	86
Tabla 4.35 Diagrama de flujo de configuraciones.	87
Tabla 4.36 Diagrama de flujo del carrito de compras	88
Tabla 4.37 Diagrama de flujo direcciones de usuario	89
Tabla 4.38 Diagrama de flujo historial de 6rdenes	90
Tabla 4.39 Diagrama de flujo perfil de usuario	91
Tabla 4.40 Diagrama de flujo login	92
Tabla 4.41 Diccionario de Datos -Tabla Users	94
Tabla 4.42 Diccionario de Datos - Tabla DB_Orders	96
Tabla 4.43 Diccionario de Datos - Tabla DB_Categories	98
Tabla 4.44 Diccionario de Datos - Tabla DB_User_addresses	99

Tabla 4.45 Diccionario de Datos - Tabla DB_Products	100
Tabla 4.46 Diccionario de Datos - Tabla DB_P_galleries.....	102
Tabla 4.47 Diccionario de Datos - Tabla DB_Coverages.....	103
Tabla 4.48 Diccionario de Datos - Tabla DB_Order_items	104
Tabla 4.49 Diccionario de Datos - Tabla DB_Inventories.....	106
Tabla 4.50 Diccionario de Datos - Tabla DB_Sliders.....	107
Tabla 4.51 Diccionario de Datos - Tabla DB_variants.....	108
Tabla 4.52 Pantalla de autenticación.....	109
Tabla 4.53 Pantalla de registró.....	111
Tabla 4.54 Pantalla de recuperación de contraseña.....	113
Tabla 4.55 Pantalla de reseteo de la contraseña.....	115
Tabla 4.56 Pantalla del perfil de usuario.....	117
Tabla 4.57 Pantalla de inicio.....	119
Tabla 4.58 Pantalla de contáctanos.....	121
Tabla 4.59 Pantalla de menú principal.....	123
Tabla 4.60 Pantalla de producto.....	125
Tabla 4.61 Pantalla Carrito de compras.....	127
Tabla 4.62 Pantalla carrito de compras formas de Pago #1.....	129
Tabla 4.63 Pantalla carrito de compras formas de pago #2.....	131
Tabla 4.64 Pantalla de direcciones de envió del usuario.....	133
Tabla 4.65 Pantalla historial de compras.....	135
Tabla 4.66 Pantalla detalle de la orden.....	136
Tabla 4.67 Pantalla de mantenimiento principal.....	138
Tabla 4.68 Pantalla de mantenimiento listado de las categorías.....	140
Tabla 4.69 Pantalla de mantenimiento listado de las subcategorías.....	142
Tabla 4.70 Pantalla de mantenimiento editar subcategoría.....	144

Tabla 4.71 Pantalla de mantenimiento ingresar categorías.....	146
Tabla 4.72 Pantalla de mantenimiento actualizar categoría.....	148
Tabla 4.73 Pantalla de mantenimiento acción eliminar categoría.	150
Tabla 4.74 Pantalla de mantenimiento listado de los productos.	151
Tabla 4.75 Pantalla de mantenimiento ingresar producto.....	153
Tabla 4.76 Pantalla de mantenimiento actualizar producto.....	155
Tabla 4.77 Pantalla de mantenimiento inventario del producto.....	157
Tabla 4.78 Pantalla de mantenimiento editar inventario del producto.....	159
Tabla 4.79 Pantalla de mantenimiento acción eliminar producto.....	161
Tabla 4.80 Pantalla de mantenimiento historial de órdenes.....	162
Tabla 4.81 Pantalla de mantenimiento detalle de la orden.....	164
Tabla 4.82 Pantalla de mantenimiento ver usuario.....	166
Tabla 4.83 Pantalla de mantenimiento listado de los usuarios.....	168
Tabla 4.84 Pantalla de mantenimiento permiso de usuarios.....	170
Tabla 4.85 Pantalla de mantenimiento listado de las coberturas de envíos.	172
Tabla 4.86 Pantalla de mantenimiento actualizar cobertura de envío.....	174
Tabla 4.87 Pantalla de mantenimiento agregar ciudad para envíos.....	176
Tabla 4.88 Pantalla de mantenimiento actualizar ciudad para envíos.	178
Tabla 4.89 Pantalla de mantenimiento acción eliminar cobertura de envío.	180
Tabla 4.90 Pantalla de mantenimiento listado de los sliders.....	181
Tabla 4.91 Pantalla de mantenimiento actualizar sliders.....	183
Tabla 4.92 Pantalla de mantenimiento acción eliminar sliders.....	185
Tabla 4.93 Pantalla de mantenimiento de las configuraciones.....	186

CAPÍTULO I
EL PROBLEMA
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

UBICACIÓN DEL PROBLEMA EN UN CONTEXTO

En la actualidad todo el mundo vive con un cambio drástico debido a un nuevo virus llamado Covid-19, este virus afectó drásticamente la comercialización de producto, debido a las nuevas normativas que el gobierno propone para evitar contagios masivos fue la restricción mobiliaria, el ingreso de un número máximo de personas a un establecimiento comercial, el uso obligatorio de gel o alcohol y cubre bocas, entre otros. Debido a este virus muchos negocios han tenido que llegar a un gran impacto tecnológico con la incorporación de un software o una aplicación móvil.

Un software es un programa diseñado para facilitar el control y reducir el tiempo de algunas tareas específicas, está adaptado para cualquier tipo de dispositivo. En otras palabras, el concepto de software es aquel que permite controlar y dar instrucciones, lo cual permite el manejo de un ordenador u otro dispositivo, Sin este tipo de sistema, un aparato electrónico no podría funcionar, ya que es el soporte para el control y manejo del hardware y las aplicaciones o programas que posea, se caracterizan por permitir al usuario tener comunicación con el hardware, administrar los recursos del dispositivo tales como los programas, la administración de la memoria utilizada, ofrece al usuario una interfaz que le permita manejarlo y ejecutar los distintos programas, hacer tareas, etc.

Es el medio que permite unificar todo lo que el ordenador puede hacer. (Adrián, 2020).

El desarrollo de software es un proceso complejo que requiere mucha planificación según Solera (2020) afirma que la creación de aplicaciones no implica simplemente su desarrollo, sino también otras tareas indispensables para su funcionamiento, tales como: el diseño del software, el análisis de los sistemas, el mantenimiento, la revisión, la usabilidad, la reingeniería, entre otras, los principales usos del desarrollo de software en la actualidad son llevados por empresas, quienes están creando sus propias aplicaciones tanto web como móviles, con la única finalidad de llevar a cabo los procesos internos, la atención al cliente y la experiencia del usuario.

Por lo cual el software es la mejor vía perfecta para dar a conocer los productos y servicios, llegar de manera más rápida, cómoda y sencilla para los consumidores.

SITUACIÓN CONFLICTO

Los restaurantes Pepes son muy reconocidos en el mercado, están ubicados en el cantón Manabí parroquia jipijapa, y se caracterizan porque cuentan con un personal atento y dispuesto en atender las necesidades de los clientes. El producto más conocido es el ceviche de pescado, ya que tiene un ingrediente especial que es el pescado de especie *Acanthocybium solandri* especie de peces de la familia Scombridae en el orden de los Perciformes más conocido por los pescadores con el nombre "Guaju", otro de sus ingredientes especiales es el maní, gracias a esto se obtiene una combinación de sabores que identifica la autenticidad del ceviche tradicional de Jipijapa.

La actividad comercial consiste en la venta de ceviches en la mañana, y en la tarde, se encarga de vender almuerzos ejecutivos, con entrega a domicilio, a un gran número de personas, para lo cual, tienen que realizar un registro manual de los datos del cliente, lo que ocasiona que exista un

gran número de pedidos de almuerzos, esto genera inconvenientes al momento de hacer las entregas a domicilio ya que a veces la información se pierde.

Si el problema no se resuelve a tiempo, se perderá clientes por la falta de organización dentro del lugar de trabajo y esto afectaría económicamente a los restaurantes. Para esto, se requiere de una solución tecnológica que permita llevar a cabo un control de cada cliente que desee un producto o servicio. Esto ayudaría con solvencia a manejarse de una forma correcta al momento de detectar daños, y dar soluciones dentro del mismo, a corto o largo tiempo, teniendo en cuenta cada una de las acciones que se realizan, proporcionando seguridad para el cliente, así como para el trabajador.

Figura 1.1 Actividad comercial de la cadena de restaurantes Pepes



Fuente: <https://www.revistalideres.ec/lideres/cebiche-mani-marca-familia-manabi.html>

Teniendo en cuenta lo anteriormente descrito el autor de la presente investigación formula como problema.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.

¿Cómo incide la implementación de una plataforma de ventas online en la automatización de los pedidos y órdenes de entrega a domicilio de los restaurantes PEPES?

DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

Aspectos: E-commerce

Campos: Css,JavaScript, Php

Área: My-SQL

Periodo: 2021

OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN

Objetivo general

Desarrollar una plataforma de ventas online para aumentar el flujo de ventas en la cadena de restaurantes Pepes de la ciudad Jipijapa.

Objetivo específico

1. Fundamentar teóricamente los aspectos relacionados a las plataformas de ventas online y su impacto de incrementar las ventas.
2. Diagnosticar el estado actual de las ventas y la necesidad de proponer una plataforma de ventas online.
3. Proponer el diseño y el desarrollo de una plataforma de ventas online.

JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

La finalidad de este proyecto se enfoca en la creación de una plataforma de ventas online, destinado para obtener detalles específicos de los clientes que realizan sus pedidos, se entiende a través de la investigación realizada que esta es la mejor respuesta para resolver el problema que están pasando los restaurantes pepes.

En el sistema que se ha dispuesto desarrollar está decidido que se almacenarán los datos del cliente.

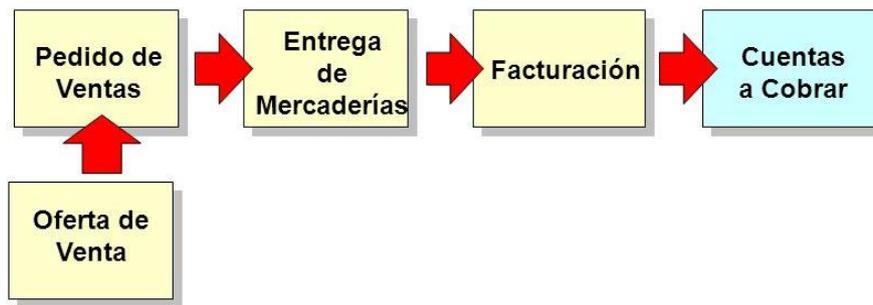
Basándose en esta información se ha dispuesto a desarrollar una plataforma de ventas online donde está decidido que se almacenará la información en una base de datos los datos del cliente, el producto y la materia prima, esto ayudará a llevar un ambiente laboral organizado, este sistema permitirá hacer un seguimiento único por cada orden de pedido realizada por el cliente.

Esto ayudará al personal y a la administración de todos los restaurantes pepes a tener un completo orden de todos los pedidos, gastos e ingresos que se han realizado, con el fin de incrementar más las ventas y que la cadena de restaurantes pepes pueda extenderse fuera de la ciudad, que ayude de una manera más económica el posicionamiento del mercado de comidas, convirtiéndose una gran competitividad para los otros restaurantes de su misma categoría.

La inicialización del software será como una aplicación de escritorio, siendo aquella que solo necesita de un ordenador con determinadas características para realizarse su ejecución, teniendo como factor principal para su funcionamiento el acceso a internet.

Este sistema se puede utilizar en cualquier otro establecimiento que necesite administrar datos específicos de sus productos o servicios que ofrece, además que puede ser ejecutado en cualquier computador básico dado que los requisitos de hardware y software son mínimos para su correcta ejecución.

Figura 1.2 Proceso comercial del sistema de ventas



Fuente: <https://slideplayer.es/slide/5434867/>

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

ANTECEDENTES HISTÓRICOS

Autor: José William Vega

Título: PLAN DE NEGOCIO PARA LA CREACIÓN DE UNA TIENDA ONLINE DE ARTÍCULOS TECNOLÓGICOS

Año: 2020

En esta tesis las actividades referentes a Servicios y Ventas de productos tecnológicos, se realizan de manualmente, trayendo como consecuencia la falta de organización y la pérdida de tiempo al momento de buscar información en el área de las ventas. Por esta razón se planteó el diseño y desarrollo de un sistema de información obteniendo resultados favorables facilitando las actividades cotidianas de dicha área.

Correlación: En esta tesis se tomará como referencia la automatización del proceso de ventas mediante un sistema de información, reduciendo tiempo para la atención de los clientes, mejorando su gestión de información, reduciendo las pérdidas de tiempo e incrementando la productividad en la empresa, se logró el objetivo planteado de reducir tiempos, con esta solución tecnológica de un sistema de información, sus ventas aumentan cada vez más.

Autor: ALEJANDRA PRISCILA AVILÉS GRIJALVA

Título: SISTEMA WEB PARA EL PROCESO DE VENTAS EN LA EMPRESA RYSOFT

Año: 2017

En esta tesis tiene como objetivo el diseño e implementación de un sistema web para el proceso de ventas en la empresa Rysoft , se utilizó la metodología RUP, la cual fue planteado un sistema de desarrollo de software en orden, tomando en consideración los requerimientos del producto a desarrollar y su importancia en realizar actividades de modelamiento de negocio antes de elaborar la construcción del sistema web propuesto, aumenta el índice de fiabilidad de entregas y disminuye el índice de calidad de ventas como resultado del sistema web de la empresa Rysoft.

Correlación: En esta tesis se tomará como referencia las exigencias del producto a desarrollar y su importancia que reside en realizar actividades de modelamiento de negocio antes de elaborar la construcción del sistema web propuesto, se utilizó el lenguaje de programación PHP, para la maquetación se utilizó el Framework Bootstrap y para la base de datos se empleó MYSQL.

Autor: JUAN PABLO TUNJA CASTRO

Título: DESARROLLO DE UNA TIENDA VIRTUAL PARA LA VENTA DE RESPUESTO AUTOMOTRICES EN LA EMPRESA MEGA REPUESTOS.

Año: 2018

En esta tesis tiene como objetivo el desarrollo de una tienda online para la Empresa Mega Repuestos. Esta plataforma proporcionará un servicio que facilita, agiliza y simplifica los procesos de ventas de repuestos automotrices, los clientes pueden realizar sus compras desde cualquier lugar teniendo una conexión a Internet, teniendo como única exigencia que los usuarios se encuentren registrados en la base de datos, de manera que sus transacciones sean realizadas sin complicaciones.

Correlación: En esta tesis se tomará como referencia el desarrollo del progreso económico, el funcionamiento de una tienda virtual las 24 horas del día para la empresa y para sus clientes, permitiendo incrementar más ventas mediante su plataforma virtual, además de aporta con la automatización de procesos de ventas, acortando distancias, disminuyendo costos y como resultado final una nueva forma de ver cómo será el crecimiento del comercio en línea.

FUNDAMENTACIÓN LEGAL

Dentro de este proyecto se mencionarán leyes que respaldan el uso de la plataforma de ventas online para el tema propuesto, también se considera la ley que protege los derechos del autor en el Ecuador.

REGISTRÓ OFICIAL N°320

LEY DE PROPIEDAD INTELECTUAL

Art. 1. El Estado reconoce, regula y garantiza la propiedad intelectual adquirida de conformidad con la ley, las Decisiones de la Comisión de la Comunidad Andina y los convenios internacionales vigentes en el Ecuador. La propiedad intelectual comprende:

1. Los derechos de autor y derechos conexos.
2. La propiedad industrial, que abarca, entre otros elementos, los siguientes:
 - a. Las invenciones.
 - b. Los dibujos y modelos industriales.
 - c. Los esquemas de trazado (topografías) de circuitos integrados.
 - d. La información no divulgada y los secretos comerciales e industriales.
 - e. Las marcas de fábrica, de comercio, de servicios y los lemas comerciales.
 - f. Las apariencias distintivas de los negocios y establecimientos de comercio.
 - g. Los nombres comerciales.
 - h. Las indicaciones geográficas.
 - i. Cualquier otra creación intelectual que se destine a un uso agrícola, industrial o comercial

Art. 2. Los derechos conferidos por esta Ley se aplican por igual a nacionales y extranjeros, domiciliados o no en el Ecuador.

Art. 3. El Instituto Ecuatoriano de la Propiedad Intelectual (IEPI), es el Organismo Administrativo Competente para propiciar, promover, fomentar, prevenir, proteger y defender a nombre del Estado Ecuatoriano, los derechos de propiedad intelectual reconocidos en la presente Ley y en los

tratados y convenios internacionales, sin perjuicio de las acciones civiles y penales que sobre esta materia deberán conocerse por la Función Judicial.

Art. 5. El derecho de autor nace y se protege por el solo hecho de la creación de la obra, independientemente de su mérito, destino o modo de expresión. Se protegen todas las obras, interpretaciones, ejecuciones, producciones o emisión radiofónica cualquiera sea el país de origen de la obra, la nacionalidad o el domicilio del autor o titular. Esta protección también se reconoce cualquiera que sea el lugar de publicación o divulgación.

Art. 7. Para los efectos de este Título los términos señalados a continuación tendrán los siguientes significados:

Autor: Persona natural que realiza la creación intelectual.

Base de datos: Compilación de obras, hechos o datos en forma impresa, en una unidad de almacenamiento de ordenador o de cualquier otra forma.

Programa de ordenador (software): Toda secuencia de instrucciones o indicaciones destinadas a ser utilizadas, directa o indirectamente, en un dispositivo de lectura automatizada, ordenador, o aparato electrónico o similar con capacidad de procesar información, para la realización de una función o tarea, u obtención de un resultado determinado, cualquiera que fuere su forma de expresión o fijación. El programa de ordenador comprende también la documentación preparatoria, planes y diseños, la documentación técnica, y los manuales de uso.

Art. 8. La protección del derecho de autor recae sobre todas las obras del ingenio, en el ámbito literario o artístico, cualquiera que sea su género, forma de expresión, mérito o finalidad. Los derechos reconocidos por el presente Título son independientes de la propiedad del objeto material en

el cual está incorporada la obra y su goce o ejercicio no están supeditados al requisito del registro o al cumplimiento de cualquier otra formalidad.

DISPOSICIONES ESPECIALES SOBRE CIERTAS OBRAS DE LOS PROGRAMAS DE ORDENADOR

Art. 28. Los programas de ordenador se consideran obras literarias y se protegen como tales. Dicha protección se otorga independientemente de que hayan sido incorporados en un ordenador y cualquiera sea la forma en que estén expresados, ya sea en forma legible por el hombre (código fuente) o en forma legible por máquina (código objeto), ya sean programas operativos y programas aplicativos, incluyendo diagramas de flujo, planos, manuales de uso, y en general, aquellos elementos que conformen la estructura, secuencia y organización del programa.

Art. 29. Es titular de un programa de ordenador, el productor, esto es la persona natural o jurídica que toma la iniciativa y responsabilidad de la realización de la obra. Se considerará titular, salvo prueba en contrario, a la persona cuyo nombre conste en la obra o sus copias de la forma usual. Dicho titular está además legitimado para ejercer en nombre propio los derechos morales sobre la obra, incluyendo la facultad para decidir sobre su divulgación.

DECRETO PRESIDENCIAL N°1014 SOBRE EL USO DEL SOFTWARE LIBRE

Art. 1: Establecer como política pública para las entidades de administración Pública central la utilización del Software Libre en sus sistemas y equipamientos informáticos.

Art. 2: Se entiende por software libre, a los programas de computación que se pueden utilizar y distribuir sin restricción alguna, que permitan el acceso a los códigos fuentes y que sus aplicaciones puedan ser mejoradas. Estos programas de computación tienen las siguientes libertades:

- a. Utilización de programa con cualquier propósito de uso común.
- b. Distribución de copias sin restricción alguna.
- c. Estudio y modificación de programa (Requisito: código fuente disponible)
- d. Publicación del programa mejorado (Requisito: código fuente disponible)

Art. 3: Las entidades de la administración pública central previa a la instalación del software libre en sus equipos, deberán verificar la existencia de capacidad técnica que brinde el soporte necesario para este tipo de software.

Art. 4: Se faculta la utilización de software propietario (no libre) únicamente cuando no exista una solución de software libre que supla las necesidades requeridas, o cuando esté en riesgo de seguridad nacional, o cuando el proyecto informático se encuentre en un punto de no retorno. Para efectos de este decreto se comprende como seguridad nacional, las garantías para la supervivencia de la colectividad y la defensa del patrimonio nacional. Para efectos de este decreto se entiende por un punto de no retorno, cuando el sistema o proyecto informático se encuentre en cualquiera de estas condiciones:

- a. Sistema en producción funcionando satisfactoriamente y que un análisis de costo beneficio muestre que no es razonable ni conveniente una migración a software libre
- b. Proyecto es estado de desarrollo y que un análisis de costo – beneficio muestre que no es conveniente modificar el proyecto y utilizar software libre. Periódicamente se evaluarán

los sistemas informáticos que utilizan software propietario con la finalidad de migrarlos a software libre.

Art. 5: Tanto para software libre como software propietario, siempre y cuando se satisfagan los requerimientos, se debe preferir las soluciones en este orden:

- a. Nacionales que permitan autonomía y soberanía tecnológica.
- b. Regionales con componente nacional.
- c. Regionales con proveedores nacionales.
- d. Internacionales con componente nacional.
- e. Internacionales con proveedores nacionales.
- f. Internacionales.

Art. 6: La subsecretaría de informática como órgano regulador y ejecutor de las políticas y proyectos informáticos en las entidades de gobierno central deberá realizar el control y seguimiento de este decreto. Para todas las evaluaciones constantes en este decreto la subsecretaría de informática establecerá los parámetros y metodologías obligatorias.

Art. 7: Encargue de la ejecución de este decreto los señores ministros coordinadores y el señor secretario general de la administración pública y comunicación.

VARIABLES DE INVESTIGACIÓN

- **Variable independiente:** Plataforma de ventas online.
- **Variable dependiente:** Automatización de los pedidos y órdenes de entrega a domicilio.

DEFINICIONES CONCEPTUALES

Sistema de información

Un sistema de información está conformado por varios componentes que interactúan con un objetivo en común, la mayoría de estos sistemas pueden representarse mediante un modelo compuesto por cinco bloques importantes: objetivo, mecanismo de control, sección de transformación, elementos de salida y elementos de entrada, los elementos son ingresados a través de los elementos de entrada y pasan a hacer modificados por la sección de transformación, estos procesos son controlados mediante el mecanismo de control y una vez realizada la transformación, el resultado obtenido sale a través del elemento de salida.

Figura 2.1 Sistema de información



Fuente: <http://uwiener-isi-dios-jonathan.blogspot.com/2014/09/sistemas-de-informacion.html>

Ciclo de vida de un sistema de información

A principios del desarrollo de un sistema de información, el analista y el director del proyecto deben tener en cuenta algunos principios generales, desde inicios de los 60, hasta hoy se han descrito muchos principios generales para seguir durante el desarrollo de un sistema de información,

los principios que se han vuelto más relevantes son: Diseñar sistemas con visión de mejoras, dividir los problemas y resolverlos, no tener miedo a cancelar o revisar algún objetivo, Documentar el desarrollo del sistema al momento de escribir código, establecer estándares, fases, actividades e implicar a los usuarios del sistemas teniendo como propósito una estrategia para la resolución de problemas.

Figura 2.2 Ciclo de vida de un sistema de información



Fuente: <https://www.gestiopolis.com/ciclo-de-vida-de-un-sistema-de-informacion/>

Partes de un Sistema de Información.

Las partes de un Sistema de Información son:

Hardware: Es un conjunto de dispositivos electrónicos que realizan operaciones y el manejo de la información.

Software: Son aplicaciones con datos que explotan los recursos del hardware.

Personal: Compuesto por usuarios que interactúan con los equipos, permitiendo que sea posible la interacción del desarrollo de software.

Información descriptiva: Es el conjunto de Formularios, manuales o cualquier soporte de ayuda para el uso del sistema.

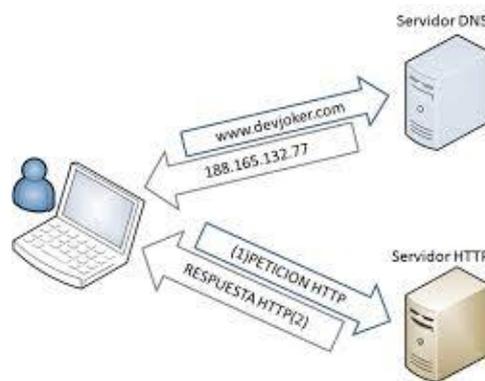
Lenguaje de programación

Es un lenguaje utilizado por desarrolladores, diseñado para realizar procesos, puede usarse para crear sistemas, programas que controlen información, para expresar algoritmos, que sirvan como modo de comunicación, el lenguaje de programación está compuesto por un conjunto de reglas y símbolos que definen su estructura, el significado de sus expresiones y elementos, para que el proceso se lleve a cabo, se debe hacer pruebas, depurar y copilar de ser necesario, a esto se le llama programación.

Aplicación web

Se denomina aplicación web a las herramientas que los usuarios pueden utilizar accediendo a un servidor web que debe estar utilizando internet mediante un navegador, es una aplicación de software que codifica lenguajes de programación, son soportados por cualquier tipo de navegador web (Chrome, Mozilla, Microsoft Edge, etc.), básicamente es un sitio web que podemos ingresar a ella con la finalidad de adaptar a las necesidades del usuario.

Figura 2.3 Aplicación web



Fuente:

<https://sites.google.com/site/aplicacioneswebayalaymondragon/como-funcionan-las-aplicaciones-web>

Java

Es un lenguaje que se usa principalmente para crear páginas web dinámicas, con este lenguaje de programación podemos incorporar efectos visuales como texto que aparece y desaparece, activa acciones que pueden anular la funcionalidad de los botones, presenta ventanas con alertas o mensajes de aviso para el usuario, JavaScript no necesita copilar programas para ejecutarlos, es decir los programas realizados con el lenguaje de programación JavaScript funciona sin otros procesos intermedio. En inicios de los 90 usuarios de todo el mundo se conectaba a internet mediante módems a una velocidad máxima DE 28.8 kbps, dentro de esta época se comenzaban a desarrollar las primeras aplicaciones web donde se estaban incluyendo formularios complejos con una velocidad de navegación lenta, por lo cual toman la decisión de necesitar un lenguaje de programación que se ejecutara en el navegador del usuario, con esto se obtenía de manera más rápida los errores existentes de esta forma si el usuario no rellenaba correctamente un formulario, no esperaba mucho tiempo para que el servidor volviera a cagar el formulario indicando los errores existentes. Desde entonces el diseño y la creación del DOM fue una innovación para el desarrollo de las páginas web dinámicas y de aplicaciones más complejas permitiendo acceder y manipular de forma más sencilla las paginas XHTML como si fueran documentos HTML, el DOM actualmente es una herramienta que se ha convertido de mucha utilidad para la mayoría de los lenguajes de programación principalmente en Java, PHP, JavaScript y la única diferencia que existe entre ambos lenguajes de programación es la forma de implementarlo. Según Hielscher, (2020) Java es un subconjunto bastante restringido pero muy integrado con el navegador, El código va embebido en HTML, El código es público, no se puede ocultar, JavaScript tiene permitido el acceso directo a todas las propiedades definidos como objetos en HTML.

PHP

Es un lenguaje de programación clásico que depende de variables para cumplir con su objetivo es decir usa sentencias condicionales, funciones y bucles, es un lenguaje muy cercano al lenguaje de programación C y JavaScript, PHP Hypertext Preprocessor es un lenguaje de código abierto que es interpretado por páginas con código de lenguaje de marcado HTML y que son ejecutadas por el servidor, con PHP es posible acceder a los recursos almacenados en el servidor y no se necesita un navegador que lo soporte, para que PHP funcione bien el servidor donde se está trabajando debe soportar PHP, se puede utilizar en cualquier tipo de sistema operativos como Microsoft Windows, Mac OS X, RISC OS y otros más, PHP hoy en día soporta a la mayoría de servidores web incluyendo Apache, Personal Web Server, Microsoft Internet Information Server, módulos, bases de datos (PostgreSQL, dBase, MySQL, Oracle, ODBC). Según GROUP, (2021) PHP es un lenguaje código abierto adecuado principalmente hacia el desarrollo web y que puede ser utilizado en HTML.

XAMPP

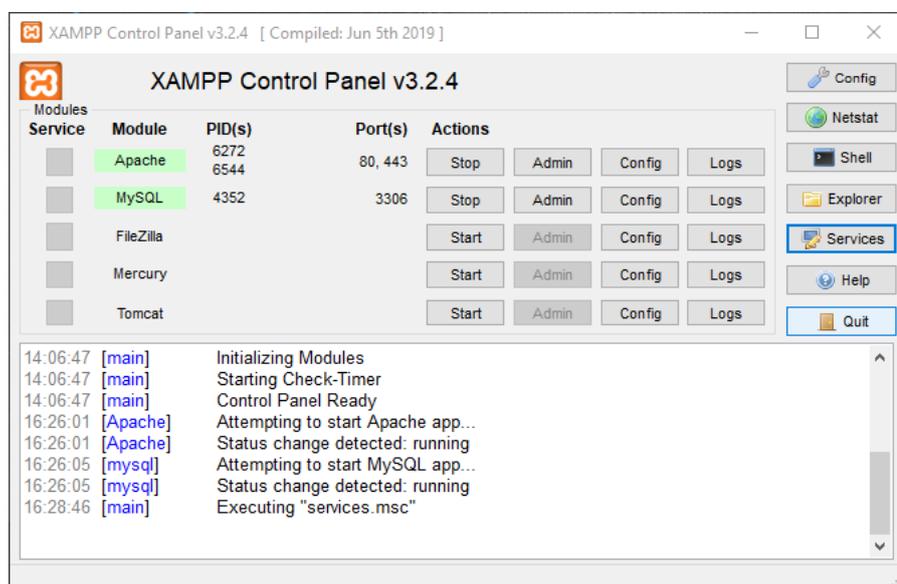
Es una herramienta para desarrolladores web que permite realizar pruebas de sus proyectos, funciona sin tener acceso al internet, no es necesario tener conocimiento sobre las configuraciones de servidores ya que XAMPP provee de una configuración funcional desde el momento que es instalado, esta herramienta no es lo suficientemente seguro para alojar un sistema que esté listo para su producción, XAMPP es una distribución de apache que está compuesto por diferentes softwares libres.

- **Windows:** sistema operativo donde estará instalado nuestra aplicación con una distribución libre y segura.
- **Apache:** esta herramienta se ofrece como software libre como servidor web de código abierto, es la aplicación usada globalmente para el desarrollo de páginas web.
- **MySQL/MariaDB:** XAMPP cuenta con las bases de datos más populares del mundo. MySQL sirve para almacenar datos para los

servicios web. Actualmente XAMPP ha sustituido esta base de datos por MariaDB.

- **PHP:** es un lenguaje de programación de lado del servidor que permite crear páginas web. Es independiente y soporta varias bases de datos.
- **Perl:** lenguaje de programación que se usa la programación de red, el desarrollo web y en la administración del sistema.

Figura 2.4 XAMPP en Windows



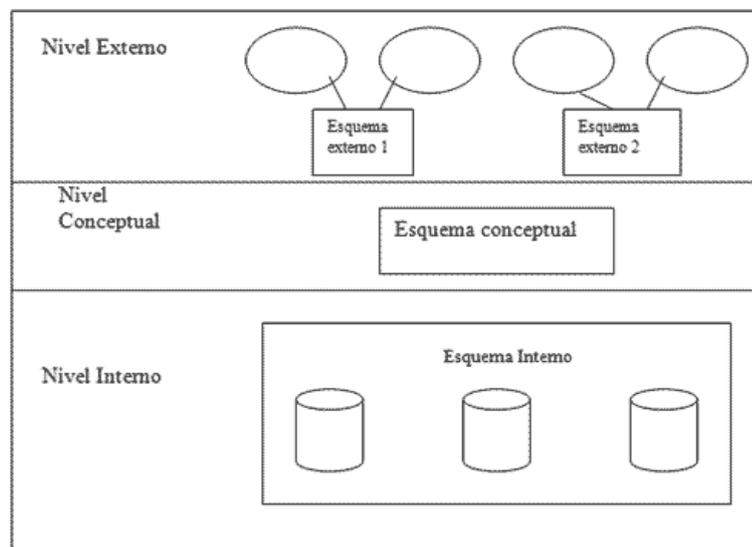
Fuente: <https://www.nettix.com.pe/blog/web-blog/que-es-xampp-y-como-puedo-usarlo>

Base de datos

Una base de datos es una Herramienta que fue creada con la finalidad de coleccionar datos tanto como almacenar datos, organizar información, que brinde integridad e independencia de datos tal que el propósito de esta herramienta es ser utilizada en la posteridad, las bases de datos funcionan de forma online usando internet.

Según Fuentes (2013) una base de datos es un conjunto de opciones utilizadas específicamente para definir, administrar y procesa las aplicaciones de una base de datos y de la misma. Los sistemas administrativos que cuentan con una base de datos también son llamados Sistemas de Gestión de Bases de Datos. Un sistema de administración (bd) es una herramienta de gran ayuda con el único propósito general de crear bases de datos con complejidad, tamaño y con ciertos propósitos específicos.

Figura 2.5 Arquitectura de una base de datos



Fuente: <http://basededatosenweb.blogspot.com/2013/10/arquitectura-y-usuarios-de-bases-de.html>

Otras aplicaciones para el desarrollo web

HTML.

Es un lenguaje de marcado de hipertexto sencillo y fácil de aprender, que permite crear y estructurar páginas web, HTML no es un lenguaje de programación por lo que no tiene la capacidad de crear una funcionalidad dinámica por lo cual utiliza una estructura de código simple (etiquetas y atributos) para organizar y formatear documentos igual que Microsoft Word, HTML fue inventado por TIM BERNERS LEE físico del instituto de investigación CERN en Suiza, HTML es la idea de un sistema de hipertexto basado en internet significa un texto que contiene enlaces (links) a otros textos con el fin que muchos usuarios puedan acceder de inmediato.

La primera versión de HTML fue publicada en 1991, que constaba de 18 etiquetas HTML, cada nueva versión del lenguaje HTML viene con nuevos modificadores de etiquetas y atributos, actualmente hay 140 etiquetas HTML, aunque muchas etiquetas están obsoletas y no son compatibles para los navegadores modernos, la actualización más importante del lenguaje fue la introducción de HTML5 en el 2014. Se crearon nuevas etiquetas semánticas en el mercado tales como: **<article>**, **<header>** y **<footer>**.

Debido a estas nuevas actualizaciones de versiones se ha aumentado rápidamente la popularidad de HTML que ahora se considera un estándar web oficial. Las especificaciones y descripciones de HTML aún se encuentran conservadas, mantenidas y desarrolladas por el World Wide Web Consortium (W3C).

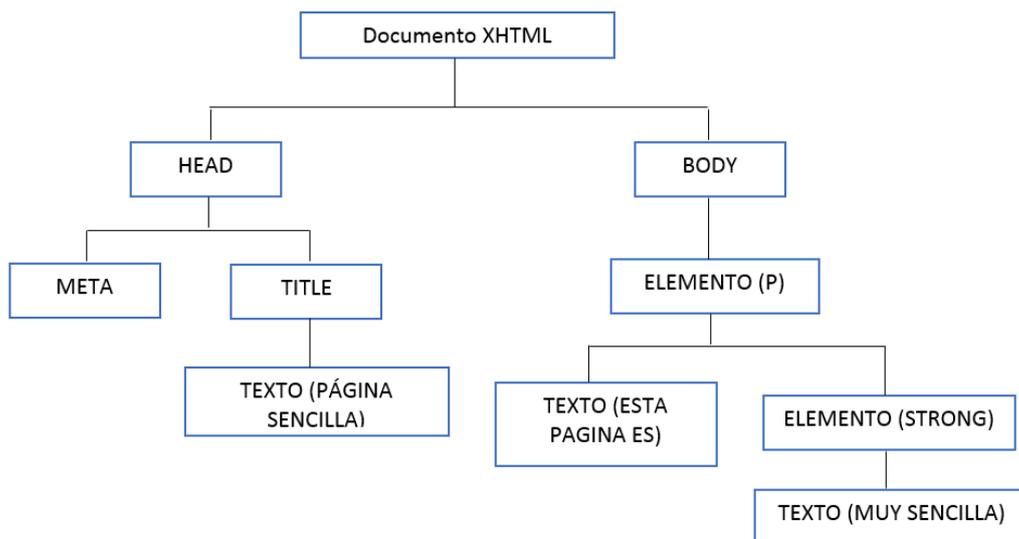
Según Bauza, (2019) afirma que “HTML determina el contenido de la página web, pero no su comportamiento. Mas tecnologías diferentes a HTML son utilizadas normalmente para describir la presentación de una página web o su funcionalidad”.

Relaciones HTML, CSS y JavaScript

HTML funciona perfectamente bien con otros dos lenguajes de front-end: CSS y JavaScript, juntos pueden crear una experiencia única para el usuario implementando funciones avanzadas, CSS es la tecnología encargada de dar y especificar estilos como: los colores, los diseños, el espaciado, el fondo y las animaciones.

JavaScript es el encargado de permitir agregar funcionalidades dinámicas como deslizantes, galerías de fotos y ventanas emergentes.

Figura 2.6 Árbol de Nodos



Elaborado por: Jairo García Tola.

Stylus

Es un nuevo lenguaje revolucionado, permite escribir código css de una manera más eficiente y rápida, tiene algunas características principales tales como: no requiere el uso de llaves, comas, punto y coma, proporciona un script, el cual nos permite hacer uso de variables, funciones y condicionales, también registra con una librería que nos proporciona muchas clases para utilizar.

Stylus se usa primero creando un archivo con la extensión .styl, escribimos código en stylus, para convertirlo en css es necesario abrir la terminal y ubicarnos donde se encuentra el archivo para ejecutar el siguiente comando.

Stylus name.styl -c -w

Una vez el archivo se haya copilado se puede apreciar los cambios realizados en la página.

Laravel

Es un framework de código abierto dedicado para desarrollar aplicaciones web con la versión de PHP 5 y PHP 7 de forma sencilla, elegante y expresiva, fue creado en el 2011 y tiene como objetivo ser un framework, que permita aprovechar y aplicar una multitud de funcionalidades y características de otros frameworks con las últimas versiones de PHP, Laravel facilita las tareas muy comunes en los proyectos web como la autenticación, enrutamiento, sesiones y almacenamiento en caché.

Sublime text

Es un editor de código multiplataforma, ligero que sirve como herramienta para programar sin distracciones, tiene una interfaz oscura y una sintaxis colorida, permite tener varios documentos abiertos mediante pestañas e incluso puede dividir la vista en columnas o filas si es necesario, ocupa todo el espacio visual disponible de la pantalla, cuenta con 22 combinaciones de colores, cuenta con mini mapa , un panel que permita la facilidad de moverse a través del código de una manera muy rápida y es capaz de soportar un gran número de lenguajes de programación.

CSS.

El CSS (hojas de estilo en cascada) es un lenguaje que describe la presentación de un archivo o documento con extensión .html y escrito en un lenguaje de marcado (HTML), CSS permite separar estructura y presentación que contiene una página web, es muy importante, ya que permite que solo cambiando los CSS se cambia completamente la apariencia de una página web, esto facilita que otros usuarios puedan utilizar estilos personalizados estableciendo una mayor accesibilidad, La adopción de CSS en los navegadores ha requerido llevar un largo periodo de tiempo.

El lenguaje CSS inicio poco después del lenguaje de etiquetas SGML en el año 1970, En la creación de las etiquetas SGML se vio la necesidad de implementar un nuevo mecanismo que permita aplicar diferentes formas de estilos de una manera consistente para las diferentes etiquetas del lenguaje de marcado HTML, el gran impacto de los estilos se produjo gracias al boom del internet y el crecimiento de las páginas web.

El organismo W3C encargado de crear y modificar los estándares relacionados con la web, propuso crear lenguaje de hojas de estilos específicamente para el lenguaje de HTML, entre 1994 y 1995 se define un nuevo lenguaje que presenta cada propuesta, llamado CSS, en 1995 se decidió por el desarrollo y estandarización de CSS.

La versión de CSS que utilizan los navegadores de hoy en día es CSS nivel 3, Al mismo tiempo, la siguiente recomendación oficial de "CSS nivel 3", continúa en desarrollo desde 1998, hasta el momento sólo se han publicado borradores.

(Bauza, 2019) afirma que CSS "Es el lenguaje que indica cómo se mostrará ese contenido en el aspecto de los elementos".

Soporte de CSS en los navegadores

El trabajo para los diseñadores web siempre estará limitado por ciertas posibilidades en los navegadores que usan los usuarios para acceder a sus páginas web, por esta razón es imprescindible dar a conocer el soporte de CSS en cada uno de los navegadores más utilizados en el mercado por esta razón muchos de los navegadores están dividido internamente en varios componentes y el más importante de ellos es el que se encarga de interpretar el código HTML y CSS. Actualmente todos los navegadores excepto Internet Explore cumplen con los soportes necesarios para poder agregar Selectores, propiedades y clases.

CSS 3

Introduce nuevas características de estilos para definir la apariencia de una página web de una manera más avanzada, con CSS 3 se obtuvo una actualización importante de estilos que incluye características potentes tanto para ayudarnos a realizar una maquetación más precisa, el objetivo principal de CSS 3 es que los desarrolladores de páginas web sean capaces de aplicar estilos avanzados en documentos HTML, facilitando la separación entre contenido y presentación, CSS 3 es una versión del lenguaje que fue adoptada especialmente por los navegadores.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

PRESENTACIÓN DE LA EMPRESA

- **Nombre completo del establecimiento**

Cevichería Pepes

- **Fecha, Ley o Resolución en que fue aprobada o construida**

16 de diciembre de 1994

Objetivos institucionales

Objetivo General

Los restaurantes Pepes tienen como objetivo de promover y promocionar sus productos de calidades y calidad, con precios asequibles, satisfaciendo las necesidades del cliente, ayudándolos a transportar la comida de la cocina a su mesa.

Objetivo Especifico

- Mantener una comunicación permanente con organizaciones que puedan aportar y apoyar, para llevar a cabo las actividades planteadas por la cadena de restaurantes pepes.
- Identificar y seleccionar personal calificado que tenga voluntad y capacidad, buscando ser líderes de sí mismo, siendo este un motivo de orgullo y satisfacción en cuanto a calidad, responsabilidad moral

y productividad, para quienes laboran en la cadena de restaurantes Pepes.

- Capacitar y asesorar a los profesionales seleccionados en la plataforma de ventas online.
- Establecer servicios de atención al cliente donde se aconsejará al usuario (a) de nuestros mejores productos.
- Diseñar y distribuir trípticos informativos o folletería, sobre los diversos productos que ofrece la cadena de restaurantes Pepes.
- Supervisar el funcionamiento y equipamiento de los demás restaurantes.
- Establecer contactos con personas, Sociedades, Instituciones públicas y privadas, que permitan incrementar la venta y mejorando la imagen de los restaurantes.
- Contar con el servicio de zona de parqueo, zona de desinfección seguridad privada y fácil accesibilidad del cliente al llegar al restaurante en busca de un producto.

Objetivo Estratégicos

- Proveer más productos basándose en estándares de calidad.
- Optimizar el uso adecuado de los recursos económicos, humano y material que hay disponibles en los restaurantes.
- Promover el conocimiento y aprendizaje de cultura e historia de los ceviches tradicionales de Jipijapa.

Misión

Brindar un servicio de calidad satisfaciendo las necesidades de nuestros clientes ofreciendo un servicio de primera en todo momento.

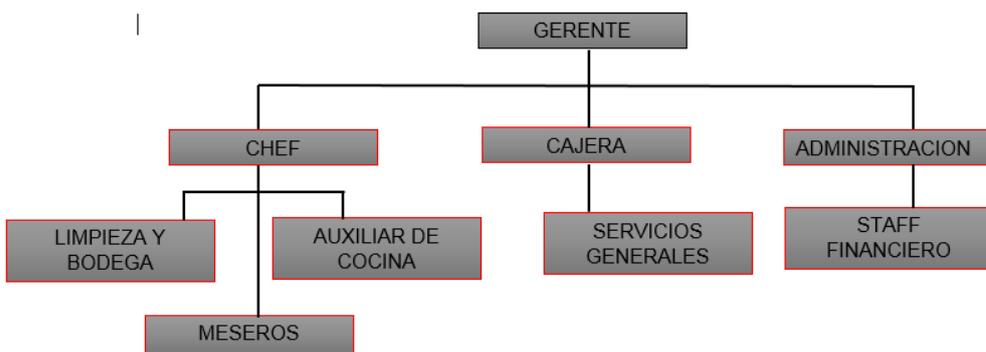
Visión

Ser empresa líder, reconocidos por brindar a nuestros clientes la excelencia en servicio.

Estructura Organizativa

El organigrama de la cadena de restaurantes pepes muestra las diferentes jerarquías que consiste de tres grupos: primero el chef que se encarga del personal de cocina, 8 personal de cocina, 4 personal de auxiliar de cocina, 10 personal de meseros, segundo la cajera encargada de todos los servicios generales y tercero en el administrador que abarca el departamento financiero y el personal de servicio para así tener un mejor desempeño en las funciones de los restaurantes y de cada empleado.

Figura 3.1 Estructura Organizativa



Elaborado por: Jairo García Tola.

Valores

Honradez e Integridad: El profesionalismo de la institución se verá reflejada en la satisfacción y en los deseos a cumplir de los clientes que los visiten.

Responsabilidad: La atención de primera, realizada a través de protocolos creados en los procedimientos que llevan a la clasificación y calificación de la calidad del producto ofrecido.

Ética: Ejecuta de forma conjunta los principios y normas que fueron regidos a las actividades del personal.

Innovación y mejora continua: Introducen nuevas ideas con el fin de mejorar internamente y externamente la imagen de la cadena de restaurantes Pepes.

Trabajo en equipo: las personas que integran en la cadena de restaurantes Pepes se ayudan mutuamente colaborando en unas a otras personas con el fin que se trabaje en forma organizativa y coordinada.

Afán de Servicio: Mejorar la atención de entrega y compromiso hacia los clientes.

Filosofía Organizacional

Planificación: Cuenta con 3 planes: plan estratégico, plan operativo y el plan de trabajo que facilitaran el alcance de las metas propuestas establecidas por la cadena de restaurantes Pepes.

Organización: La cadena de restaurantes cuenta con un equipo de trabajo, organigrama, reglamentos, normas y procedimientos.

RR. HH: Tener un departamento de Recursos Humanos capacitado, motivado y con deseos de superación, para la selección de personas que saben y quieren hacer un trabajo de calidad para así tener un mejor

desempeño en las diferentes funciones de los restaurantes Pepes en los que han sido distribuidos adecuadamente.

Administración / Dirección:

Estar pendientes a los empleados, orientar las actividades que se ejecutaran, resolver conflictos que se presenten en el trabajo, entender que el dinero es la mejor manera de motivar al personal, por lo que se quiere implementar un nuevo método de producción con remuneraciones específicas, dependiendo el número de ventas realizadas, de tal forma que a mayor producción se generan mayores ingresos.

Control: realizar un seguimiento de las actividades del personal, vigilar el desempeño y su motivación, con el único fin de corregir fallas por parte del trabajador.

Planeación: oportunidad que lleva a fijar un objetivo y meta, por lo cual se plantea y se desarrollan varias alternativas que permitan alcanzar lo establecido por la cadena de restaurantes pepes.

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Según explorable.com (2021) afirma que “El diseño constituye en la estructura de cualquier trabajo o proyecto científico. Brinda dirección y sistematiza la investigación. Por lo cual los diferentes tipos de diseños de investigación tienen diferencias”.

El diseño de la investigación se refiere a una estrategia o un plan para dar respuesta a las preguntas concebidas al objeto de estudio que procede a elegir un diseño específico, una vez ya elegido el tipo y el alcance de la investigación se debe alcanzar los objetivos de estudios planteados como responder interrogantes, analizar hipótesis ya formuladas.

La Metodología es un fenómeno que está conformado por todos los instrumentos que involucra la resolución de un problema desarrollada por el conocimiento a través de la transformación que implica, la respuesta como objetivo a la resolución del problema de estudio se puede utilizar los métodos, técnicas, actividades y estrategias que aporten a la investigación.

Por lo cual es importante Desarrollar una vía objetiva que facilite la creación de un sistema de ventas online para la venta de comidas a domicilio, por ellos la gran parte de estas tecnologías que forman parte de nuestras actividades diarias poseen una metodología que utilizan y disponen de estrategias dentro del objeto de estudio como la recopilación de información de los resultados.

Según Pérez & Merino (2015) Indica que un “proyecto factible se hace referencia a aquellas propuestas y sus características con la finalidad de que se pueda materializarse cuyo objetivo es dar solución a ciertos y determinados problemas”.

El proyecto está basado por hipótesis de antecedentes bibliográficos, hechos y el uso técnicas como la encuesta que faciliten el desarrollo de conclusiones para un mejor acercamiento a la atención al cliente, que posee grandes probabilidades para ser desarrollado.

Este proyecto está ligado a proyectos que puede ser parte de la fundamentación teórica, planteamiento, actividades, recursos, análisis, ejecución y viabilidad del proyecto, La metodología seleccionada del estudio con lleva a un paradigma cualitativo que realiza un diagnostico perceptivo, investigativo y cuantitativo de la encuesta.

TIPOS DE INVESTIGACIÓN

Arias (2021) Indica que “Todos los tipos de investigación son agrupando según el objetivo que encuentra persiguiendo y comparten el mismo propósito, la forma de manipular variables, la forma de hacer estadística con del tipo de dato o el período de tiempo de estudio”.

La investigación se conforma por una variedad de propuestas en relación al tipo de investigación efectuada, por ello se propone un análisis que conlleve de entrevistas, hipótesis, estadísticas, etc.

A continuación, se proponen los tipos de investigación bibliográfico, exploratoria, explicativa y de campo.

Investigación Bibliográfica

Según UNIR (2018) afirma que “La investigación bibliográfica en general es caracterizada por el uso de datos secundarios como fuente principal de información”.

Este tipo de investigación bibliográfica realiza investigaciones basándose en documentos de todo tipo sea impreso o grabado, con el único objetivo de obtener datos fundamentalmente para la formulación de hipótesis atreves de fuentes recopiladas, se centra en la crítica y en la innovación de estos conceptos recopilados.

Investigación Exploratoria

De acuerdo con Olascoaga (2014) “la investigación exploratoria son aquellas que se realizan sobre un tema u objeto con poco conocimiento desconocido o por poco estudiado, ya que por sus resultados que constituyen a un objeto superficial de conocimiento”.

Este tipo de investigación está relacionada con los problemas de investigación, que va precisamente dedicado para la formulación de problemas, misma que se aplica a la observación de clientes que se encuentran relacionados con el control de ventas, esto genera que se involucre la factibilidad de un sistema de ventas online.

Investigación Explicativa

Según Hidalgo I. V. (2015) afirma que la investigación explicativa “Busca encontrar las razones o causas que ocasionan ciertos fenómenos.

La investigación Explicativa se relaciona con las causas y hechos que se encuentran integrados por la relación causa-efecto, lo cual facilita tener una idea para la explicación de las consecuencias sobre el control de ventas.

Los estudios explicativos están determinados para experimentar y probar resultados como hipótesis y conclusiones, ya que en la definición de la investigación explicativa se requiere de la fundamentación de causa y efecto que abarca en el problema de la investigación.

Investigación de Campo

Guzmán (2012) afirma que las investigaciones de campo se deben de realiza en el lugar de los hechos donde el fenómeno acontece y se mantiene apoyado en el método de campo que consta de un determinado plan o un diseño de la investigación con recolección, análisis de datos, utilizando las técnicas de observación y encuesta.

La investigación de campo esa formada por el procesamiento, construcción y el diseño de datos cuantitativos y cualitativos obtenidos a lo largo de la problemática para dar a conocer de forma directa la realidad de formar un sistema de ventas online usadas en el control de ventas de ceviches domicilio par a cadena de restaurantes Pepes.

POBLACIÓN Y MUESTRA

Población

Se hace referencia a todas aquellas personas que se encuentran involucradas en la investigación que pueda facilitar información para detectar el problema mediante una favorable propuesta.

En esta investigación los clientes y los trabajadores de la misma compañía para obtener resultados en base a sus afirmaciones y brindar la solución de crear una plataforma de ventas online para que la cadena de restaurantes Pepes promocione sus productos.

Para el presente proyecto de investigación por parte del autor se tomará como población a los trabajadores y clientes de la cadena de restaurantes Pepes los cuales ser va a encuestar:

Tabla 3.1 Población total de la cadena de restaurantes Pepes

GRUPO	CANTIDAD	TÉCNICA
TRABAJADORES	28	ENCUESTA
CLIENTES	125	ENCUESTA
TOTAL	153	

Elaborado por: Jairo García Tola.

Muestra

La muestra es un subgrupo de población que consiste de críticas y verificaciones tanto negativas como positivas; en esta investigación se tomara en cuenta a los clientes de la cadena de restaurantes Pepes, en este caso para la muestra se utiliza la formula finita, ya que la población de esta investigación supera por los 100 individuos, Por lo tanto, los 153 individuos entre clientes y trabajadores serán encuestados de forma directa mediante las encuestas Google que se les enviará al correo.

N=153	Es la población dentro de la cadena de restaurantes Pepes.
Z=1.65	Equivale al 90% de nivel de confianza.
E= 5%	Es un error de estimación.
P=0.5	La probabilidad a favor.
Q=0.5	La probabilidad en contra.

$$n = \frac{Z^2 * N * P * Q}{(N - 1) * E^2 + Z^2 * P * Q}$$

$$n = \frac{1.65^2 * 153 * 0.5 * 0.5}{(153 - 1) * 5^2 + 1.65^2 * 0.5 * 0.5}$$

$$n = \frac{104.135,625}{3.800'680,625} = 36.497$$

TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

La encuesta

De acuerdo con Reyes (2015) Una encuesta realiza un conjunto de preguntas todas sobre diferentes temas hacia las personas que fueron seleccionadas con la finalidad de estar siguiendo una serie sencilla de reglas científicas que hacen que esa muestra sea su conjunto de información.

La encuesta es una técnica para obtener o recopilar información empleado a través de un formulario impreso organizado por varias preguntas empleadas en forma de afirmaciones o juicios, siendo una técnica totalmente validada bajo el presente criterio del autor permite la obtención de opiniones, necesidades, interés y actitudes; Cada pregunta que conforma la encuesta posee un valor numérico determinado, ya que se puede obtener una puntuación total con las afirmaciones. Entre las opciones propuestas se hallan:

5. Totalmente de Acuerdo
4. De acuerdo
3. Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
2. En desacuerdo
1. Totalmente en desacuerdo

CAPÍTULO IV
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

MARCO DE PREGUNTAS EN GENERAL

1 ¿ESTÁ USTED SATISFECHO(A) CON LA ALIMENTACIÓN QUE OFRECE LA CADENA DE RESTAURANTES PEPES?

2 ¿USTED CONFIA TOTALMENTE EN LA INTEGRIDAD DE LAS PERSONAS QUE TRABAJAN EN LA CADENA DE RESTAURANTES PEPES?

3 ¿ESTÁ USTED DE ACUERDO CON EL PROCESO ACTUAL DE PRESENTAR EL MENU DE LAS COMIDAS EN CARTILLAS O SERÍA UNA MEJORA HACERLA MEDIANTE UNA PLATAFORMA DE VENTAS ONLINE PÓR LA CADENA DE RESTAURANTES PEPES?

4 ¿ESTÁ DE ACUERDO CON LA INNOVACIÓN QUE SE LLEGE A PLANTEAR QUE EL CLIENTE TENGA UN REGISTRO DE TODAS LAS COMPRAS QUE HA REALIZADO CON EL FIN DE TENER UN CONROL DE TODAS LAS ORDENES QUE HAY DIRECTAMENTE ENTRE EL CIENTE?

5 ¿ESTÁ USTED SEGURO CON QUE LA PLATAFORMA DE VENTAS ONLINE PERMITA REALIZAR TRANSACCIONES DE PAGO?

6 ¿SERVIRÁ AGREGAR A LA PLATAFORMA UNA OPCION QUE INDIQUE QUE PERSONA CON FRECUENCIA VISITA NUESTROS RESTAURANTES Y PUEDA OBTENER DESCUENTOS?

7 ¿ESTARÍA DE ACUERDO QUE LA PLATAFORMA DE VENTAS ONLINE DE LA CADENA DE RESTAURANTES PEPES OFREZCA HORARIOS CONVENIENTES PARA TODOS LOS CLIENTES QUE LA VISITAN?

8 ¿ESTÁ USTED DE ACUERDO(A) ¿CON QUE LA PLATAFORMA DE VENTAS ONLINE SU PERSONAL DEMUESTRE CAPACIDAD PARA RESPONDER PREGUNTAS, CAPACIDAD DE ORGANIZACIÓN Y QUE DEMUESTREN IGUALDA PARA TODOS SUS CLIENTES?

9 ¿ESTÁ USTED DE ACUERDO CON QUE LOS RESTAURANTES PEPES MANEJE UNA PLATAFORMA DE VENTAS ONLINE?

10 ¿ESTÁ USTED DE ACUERDO SI SE RECOMENDASE EL USO DE LA PLATAFORMA DE VENTAS ONLINE PARA MANTENER BIEN INFORMADOS A LOS CLIENTES CON OFERTAS, DESCUENTOS Y NOVEDADES?

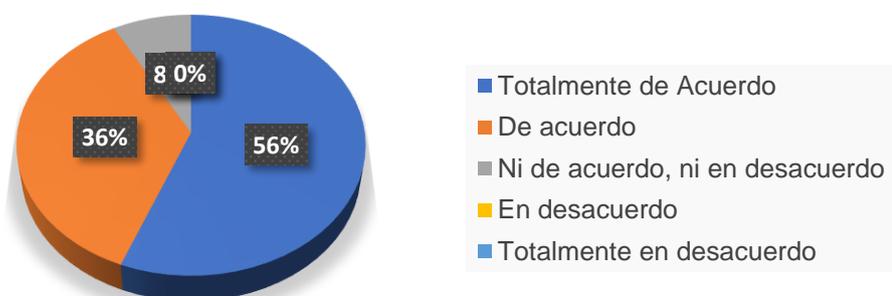
1 ¿ESTÁ USTED SATISFECHO(A) CON LA ALIMENTACIÓN QUE OFRECE LA CADENA DE RESTAURANTES PEPES?

Tabla 4.1 Satisfacción de la Alimentación.

CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Item N° 1	Totalmente de Acuerdo	20	56%
	De acuerdo	13	36%
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	3	8%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTALES		36

Elaborado por: Jairo García Tola.

Gráfico 4.2 Alimentación



Elaborado por: Jairo García Tola.

ANÁLISIS DE LOS CLIENTES

El resultado del 100% de las encuestas indican que el 56% de los clientes se encuentra totalmente de acuerdo con la alimentación que ofrece la cadena de restaurantes Pepes, mientras que el 36% se encuentra de acuerdo, y un 8% se encuentra en ni de acuerdo, ni en desacuerdo.

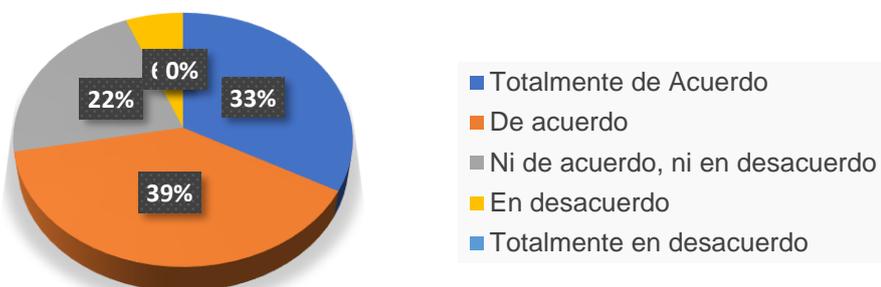
2 ¿ESTÁ USTED DE ACUERDO CON EL PROCESO ACTUAL DE PRESENTAR EL MENU DE LAS COMIDAS EN CARTILLAS O SERÍA UNA MEJORA HACERLA MEDIANTE UNA PLATAFORMA DE VENTAS ONLINE PÓR LA CADENA DE RESTAURANTES PEPES?

Tabla 4.2 Por proceso del menú.

CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 3	Totalmente de Acuerdo	12	33%
	De acuerdo	14	39%
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	8	22%
	En desacuerdo	2	6%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTALES		36

Elaborado por: Jairo García Tola.

Gráfico 4.3 Proceso del menú



Elaborado por: Jairo García Tola.

ANÁLISIS DEL PERSONAL

Del 100% de las encuestas, el resultado muestra que el 33% está totalmente de acuerdo en que sería una mejora presentar el menú en la plataforma de ventas online de la cadena de restaurantes Pepes, el 39% solo de acuerdo y un 22% Ni de acuerdo, ni en desacuerdo, y el otro 6% en desacuerdo.

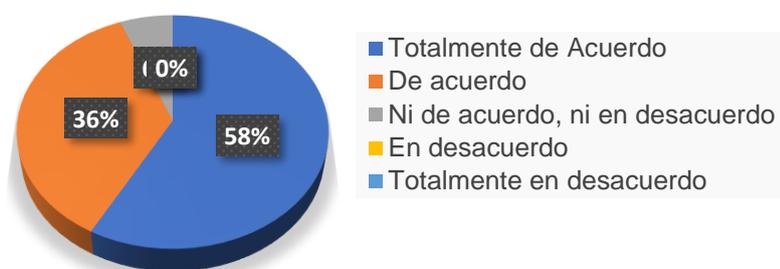
3 ¿ESTÁ DE ACUERDO CON LA INNOVACIÓN QUE SE LLEGE A PLANTEAR QUE EL CLIENTE TENGA UN REGISTRO DE TODAS LAS COMPRAS QUE HA REALIZADO CON EL FIN DE TENER UN CONTROL DE TODAS LAS ORDENES QUE HAY DIRECTAMENTE ENTRE EL CIENTE?

Tabla 4.3 Control de compras cliente y administración.

CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 5	Totalmente de Acuerdo	21	58%
	De acuerdo	13	36%
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	2	6%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTALES		36

Elaborado por: Jairo García Tola.

Gráfico 4.5 Control de compras cliente y administración.



Elaborado por: Jairo García Tola.

ANÁLISIS CLIENTES Y ADMINISTRACIÓN

Del personal administrativo y clientes que fueron encuestados el 58% se encuentra totalmente de acuerdo con llevar un registro de compras y un control de todas las ventas en el lado de la administración, mientras que el 36% se encuentra de acuerdo, y el otro 6% se encuentra en ni de acuerdo, ni en desacuerdo.

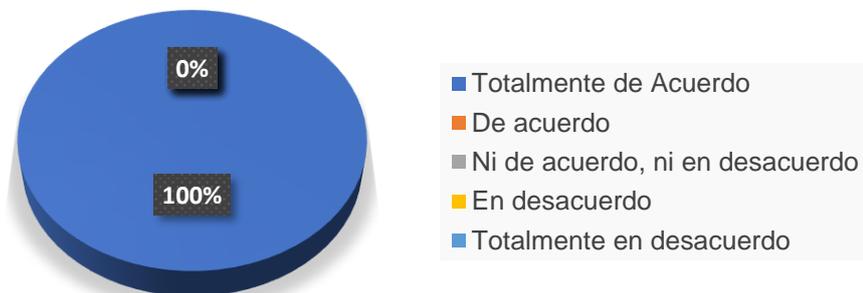
4 ¿SERVIRÁ AGREGAR A LA PLATAFORMA UNA OPCION QUE INDIQUE QUE PERSONA CON FRECUENCIA VISITA NUESTROS RESTAURANTES Y PUEDA OBTENER DESCUENTOS?

Tabla 4.4 Visita de clientes frecuentes.

CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 6	Totalmente de Acuerdo	36	100%
	De acuerdo	0	0%
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTALES		36

Elaborado por: Jairo García Tola.

Gráfico 4.6 Visita de clientes frecuentes.



Elaborado por: Jairo García Tola.

ANÁLISIS DE LOS CLIENTES

El resultado del 100% de las encuestas muestra que el 100% están totalmente de acuerdo con que el cliente que visita nuestros restaurantes frecuentemente reciba pequeños descuentos en nuestros restaurantes.

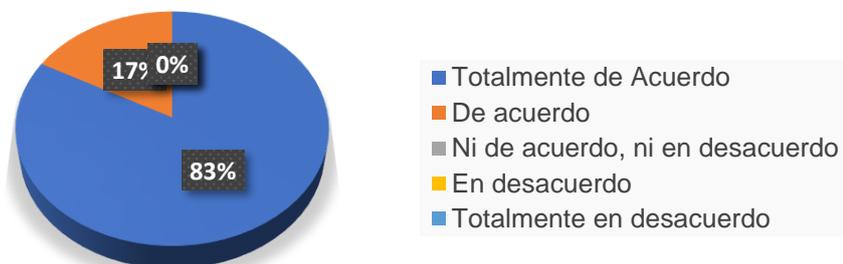
5 ¿ESTARÍA DE ACUERDO QUE LA PLATAFORMA DE VENTAS ONLINE DE LA CADENA DE RESTAURANTES PEPES OFREZCA HORARIOS CONVENIENTES PARA TODOS LOS CLIENTES QUE LA VISITAN?

Tabla 4.5 Horarios.

CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 8	Totalmente de Acuerdo	28	78%
	De acuerdo	8	22%
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTALES		36

Elaborado por: Jairo García Tola.

Gráfico 4.7 Horarios.



Elaborado por: Jairo García Tola.

ANÁLISIS DE LOS HORARIOS CONVENIENTES PARA LOS CLIENTES

El resultado del 100% de los encuestados muestra como respuesta que el 82 % está en totalmente de acuerdo ya que sería de gran ayuda una planificación y distribución anticipada de las actividades de los establecimientos, mientras que el otro 12% se encuentra de acuerdo

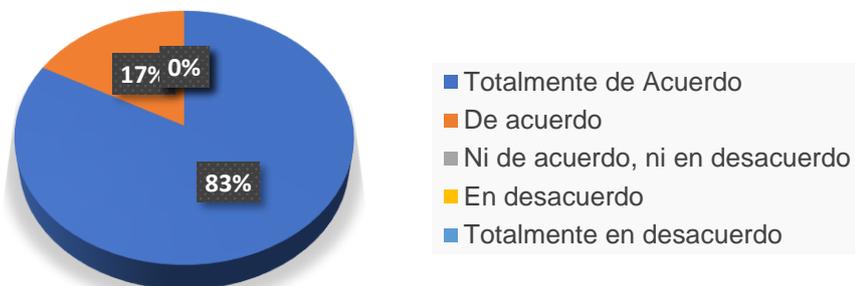
6 ¿ESTÁ USTED DE ACUERDO(A) ¿CON QUE LA PLATAFORMA DE VENTAS ONLINE SU PERSONAL DEMUESTRE CAPACIDAD PARA RESPONDER PREGUNTAS, CAPACIDAD DE ORGANIZACIÓN Y QUE DEMUESTREN IGUALDA PARA TODOS SUS CLIENTES?

Tabla 4.6 Personal capacitado.

CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 7	Totalmente de Acuerdo	30	83%
	De acuerdo	6	17%
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTALES		36

Elaborado por: Jairo García Tola.

Gráfico 4.7 Personal capacitado.



Elaborado por: Jairo García Tola.

ANÁLISIS DE PERSONAL DEDICADO AL MANEJO DE LA PLATAFORMA DE VENTAS ONLINE

El resultado del 100% de las encuestas muestra que el 83% están totalmente de acuerdo con que el personal deba tener las capacidades organización, de responder todas las preguntas con la misma igualdad para todos los clientes, mientras que el 17% se encuentra de acuerdo.

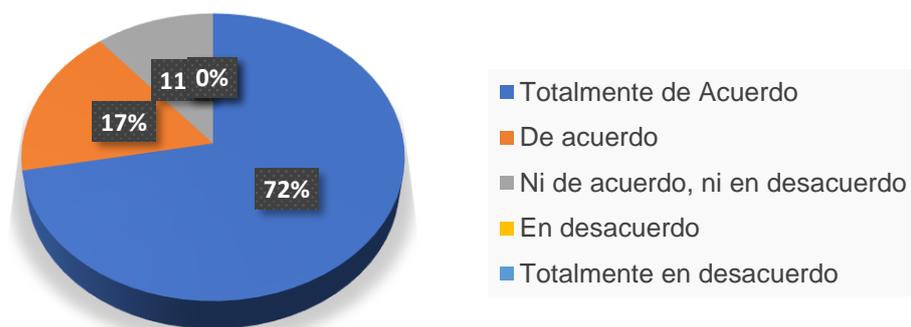
7 ¿ESTÁ USTED DE ACUERDO CON QUE LOS RESTAURANTES PEPES MANEJE UNA PLATAFORMA DE VENTAS ONLINE?

Tabla 4.7 Mediación

CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Item N° 1	Totalmente de Acuerdo	26	72%
	De acuerdo	6	17%
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	4	11%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTALES		36

Elaborado por: Jairo García Tola.

Gráfico 4.1 Mediación



Elaborado por: Jairo García Tola.

ANÁLISIS DE LOS CLIENTES

El resultado de las encuestas indica que el 72% se encuentra totalmente de acuerdo con que la cadena de restaurantes Pepes maneje su propia plataforma de ventas online, mientras que el 17% se encuentra de acuerdo, y los otros 11% se encuentra en ni de acuerdo, ni en desacuerdo.

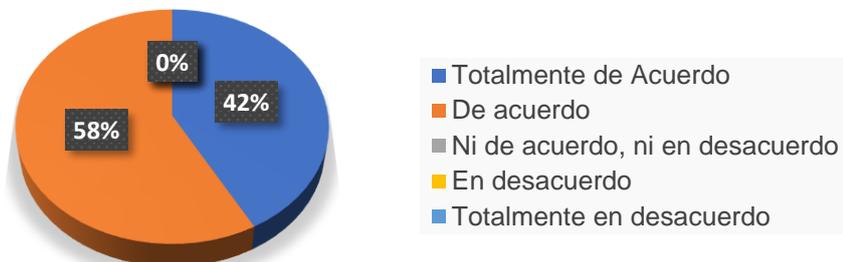
8 ¿ESTÁ USTED DE ACUERDO SI SE RECOMENDASE EL USO DE LA PALATAFORMA DE VENTAS ONLINE PARA MANTENER BIEN INFORMADOS A LOS CLIENTES CON OFERTAS, DESCUENTOS Y NOVEDADES?

Tabla 4.8 el uso de la plataforma de ventas online.

CÓDIGO	CATEGORÍAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Ítem N° 4	Totalmente de Acuerdo	15	42%
	De acuerdo	21	58%
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTALES		36

Elaborado por: Jairo García Tola.

Gráfico 4.4 El uso de la plataforma de ventas online.



Elaborado por: Jairo García Tola.

ANÁLISIS DEL PERSONAL ADMINISRATIVOS

El resultado del 100% de las encuestas indica que el 42% se encuentra totalmente de acuerdo con que se recomendase el uso de una plataforma de ventas online, mientras que el 58% se encuentra de acuerdo.

COSTO DE HARDWARE Y SOFTWARE

Costo de Hardware

Tabla 4.9 Costo de Hardware.

Cantidad	Descripción	Valor unitario	Valor total
1	Smartphone (Samsung A20 S)	\$145.00	\$145.00
1	Computadora Windows 10	\$429.50	\$429.50
TOTAL			\$574.50

Elaborado por: Jairo García Tola.

Costo de Software

Tabla 4.10 Costo de Software

Cantidad	Descripción	Valor unitario	Valor total
1	Hosting, dominio, licencia Base de Datos (10.000 items) y certificado SSL.	\$39.30	\$39.30
1	Licencia de Windows 10 Home Edition	\$152.00	\$152.00
1	Licencia Microsoft Visual Studio 2015 (profesional)	\$176.00	\$176.00
TOTAL			\$367.30

Elaborado por: Jairo García Tola.

Costo de Personal

Tabla 4.11 Costo Personal

Cantidad	Descripción	Valor unitario	Valor total
Sr. Nicolás Ibarra	Programador	\$850.00	\$850.00
PHD. Luis álzate	Guía – Seminario	\$428.70	\$428.70
Sr. Raúl Gómez	Diseñador	\$420.00	\$420.00
TOTAL			\$1698.70

Elaborado por: Jairo García Tola.

Costo total del Proyecto

Tabla 4.12 Costo total del Proyecto

Descripción	Valor total
Costo de hardware	\$574.50
Costo de software	\$367.30
Coso de personal	\$1698.70
TOTAL	\$2640.50

Elaborado por: Jairo García Tola.

DISEÑO DE LA PROPUESTA

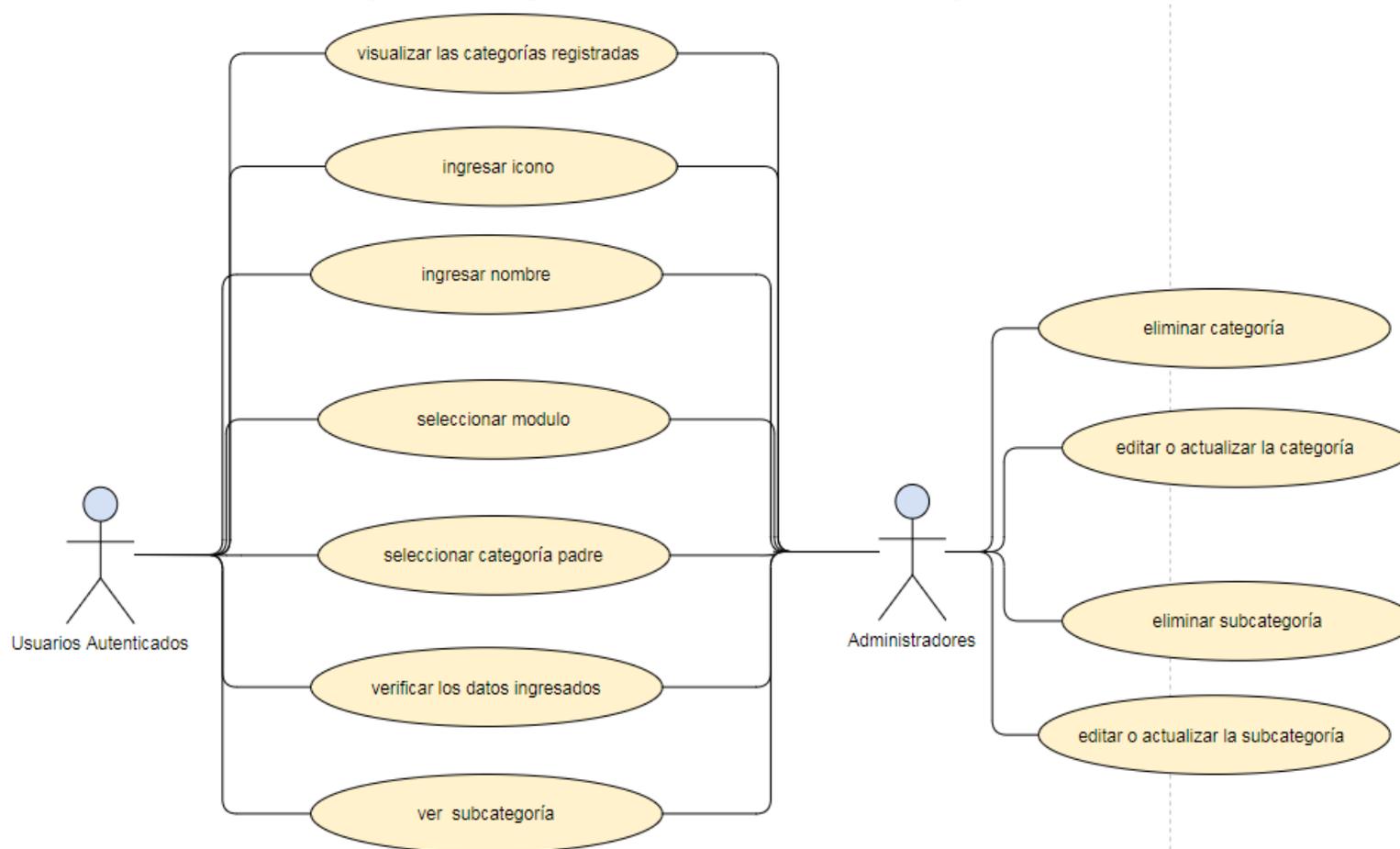
DIAGRAMA CASO DE USO

Tabla 4.13 Diagrama caso de uso Modulo Categorías.

Nombre:	Modulo Categorías
Autor:	Jairo García
Fecha:	16/07/2021
Descripción:	Permite crear un nuevo registro en el módulo de las categorías, edita y elimina los datos almacenados.
Actores:	Usuarios Autenticados/ Administradores.
Precondiciones:	El usuario debe estar logeado y autenticado en la plataforma web.
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none">1. El actor pulsa sobre el botón para crear o editar un registro.2. Si el actor pulsa sobre el botón de eliminar se muestra una alerta de aviso que si está seguro de eliminar esta categoría.3. La plataforma en la vista para crear o editar muestran cajas de texto y de imágenes para introducir el nombre, modulo, icono y el tipo de categoría (categoría padre, categoría hijo).4. El actor introduce los datos del mismo.5. La plataforma web comprueba, valida los datos y los almacena en la base de datos.6. La plataforma web re direcciona al actor al listado de todas las categorías registradas.
Flujo Alternativo:	<p>A La plataforma web comprueba la validación de los datos, si los datos no son correctos, se muestra una alerta de aviso con un mensaje que los corrija.</p> <p>B El actor rechaza la alerta de aviso, de modo que es devuelto para crear o editar los registros.</p>
Postcondiciones:	Los datos de las categorías fueron almacenados en la base datos de la plataforma web para posteriormente ser usadas en el módulo de los productos.

Elaborado por: Jairo García Tola.

Figura 4.1 Diagrama caso de uso Modulo Categorías.



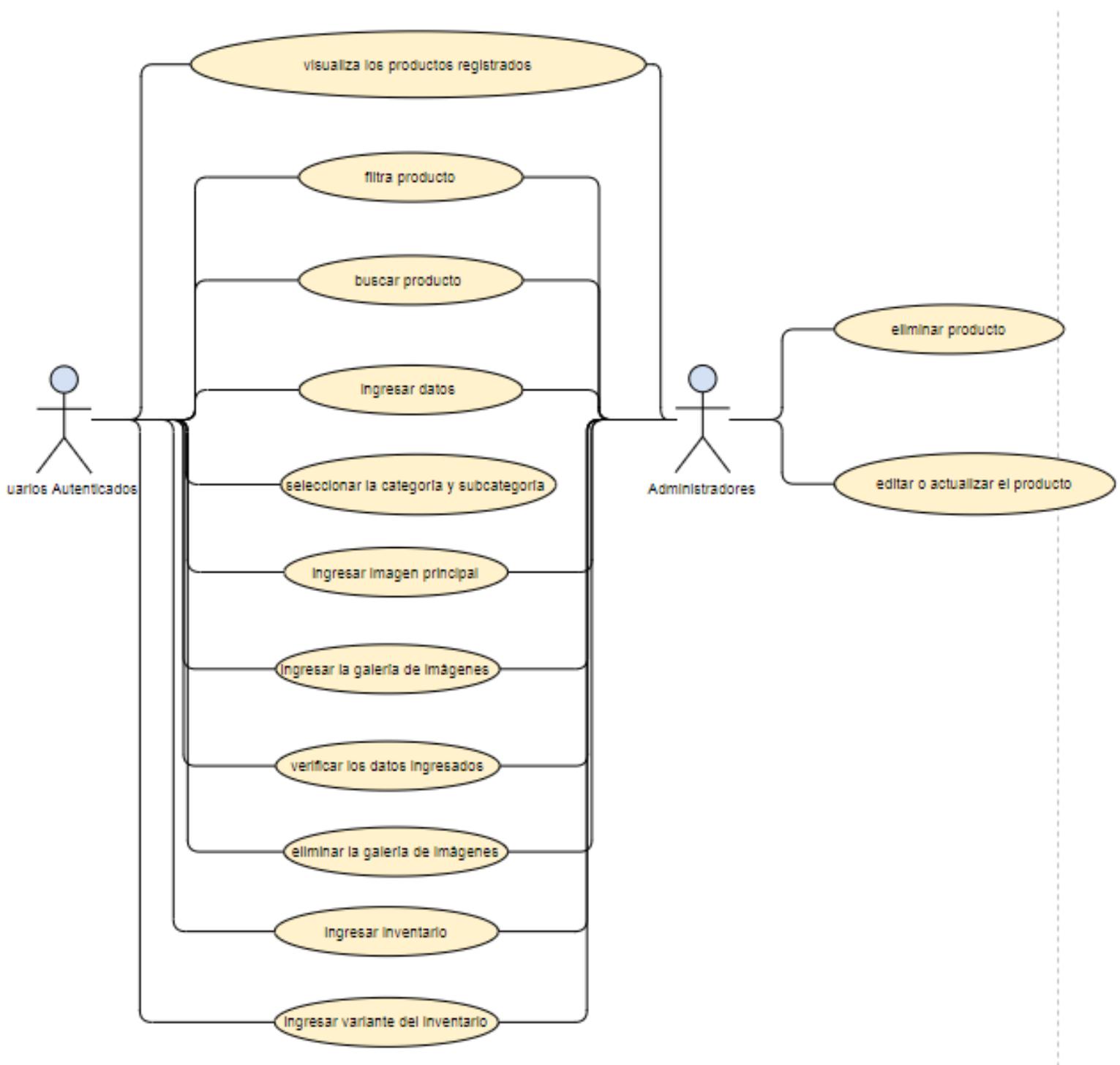
Elaborado por: Jairo García Tola.

Tabla 4.14 Diagrama caso de uso Modulo Productos.

Nombre:	Modulo Productos
Autor:	Jairo García
Fecha:	16/07/2021
Descripción:	Permite crear un nuevo registro en el módulo de los productos, edita y elimina los datos almacenados.
Actores:	Usuarios Autenticados/ Administradores.
Precondiciones:	El usuario debe estar logeado y autenticado en la plataforma web.
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El actor pulsa sobre el botón para crear o editar un registro. 2. Si el actor pulsa sobre el botón de eliminar se muestra una alerta de aviso con un mensaje que si está seguro de eliminar este producto. 3. La plataforma en la vista para crear o editar se muestran cajas de texto y de imágenes para introducir el nombre, categoría, subcategoría, descuento, valor del descuento, imagen del producto, precio, límite del inventario, mínimo del inventario, cantidad del inventario, código, descripción y el estado puede se publicó o borrado. 4. El actor introduce los datos del mismo. 5. La plataforma web comprueba, valida los datos y los almacena en la base de datos. 6. La plataforma web re direcciona al actor al listado de todos los productos registrados. 7. La plataforma web publica los productos para su venta si el estado es público.
Flujo Alternativo:	<p>A La plataforma web comprueba la validación de los datos, si los datos no son correctos, se muestra una alerta de aviso con un mensaje que los corrija.</p> <p>B El actor rechaza la alerta de aviso, de modo que es devuelto para crear o editar los registros.</p>
Postcondiciones:	Los datos han sido almacenados en la plataforma web y fue publicado para su venta.

Elaborado por: Jairo García Tola.

Figura 4.2 Diagrama caso de uso Modulo Productos.



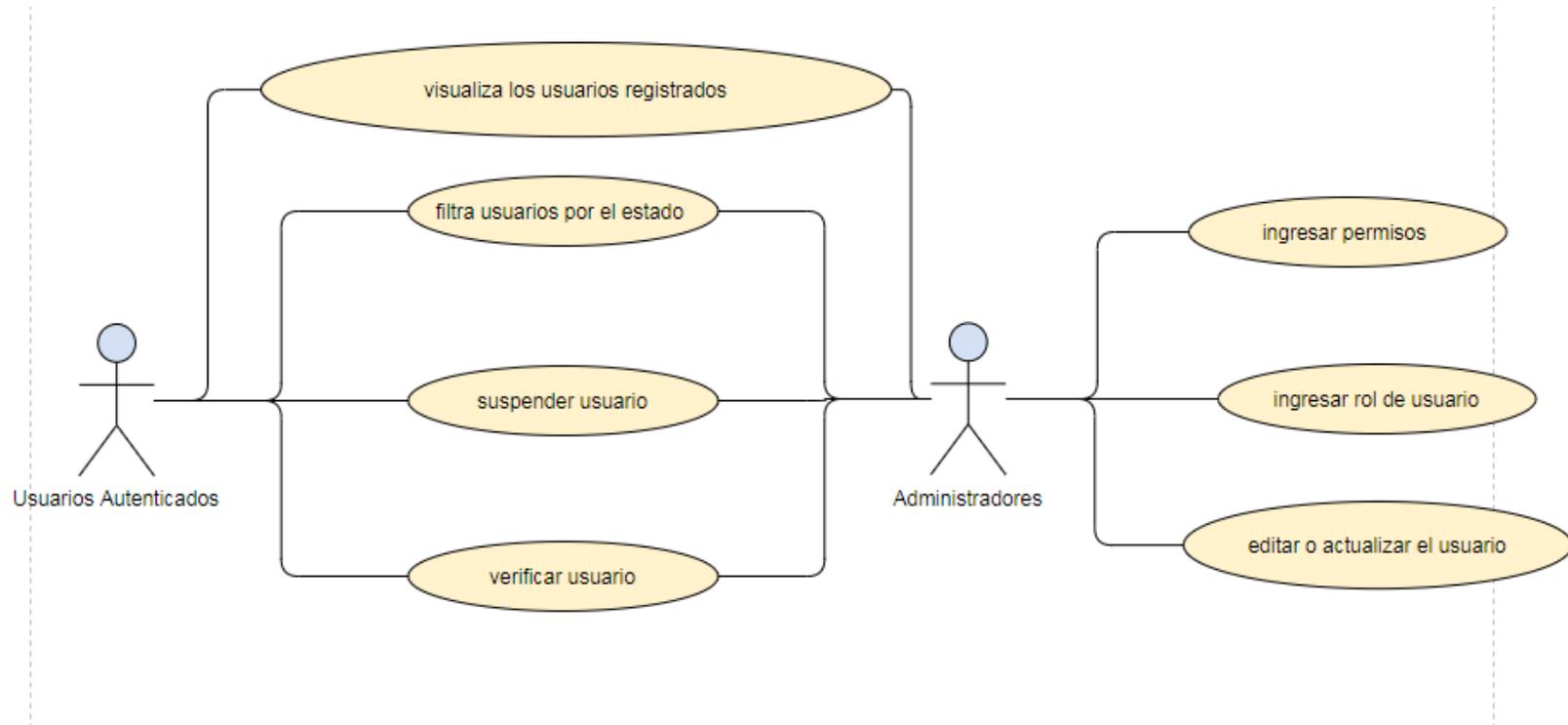
Elaborado por: Jairo García Tola.

Tabla 4.15 Diagrama caso de uso Modulo Usuarios.

Nombre:	Modulo Usuarios
Autor:	Jairo García
Fecha:	16/07/2021
Descripción:	Permite visualizar, filtrar y editar los usuarios registrados en la plataforma web.
Actores:	Usuarios Autenticados/ Administradores.
Precondiciones:	El usuario debe estar logeado y autenticado en la plataforma web.
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El actor pulsa sobre el botón filtrar (todos, verificados, no verificados, suspendidos) para buscar un subconjunto que comparten el mismo criterio. 2. Si el actor pulsa sobre el botón de editar la plataforma en la vista se muestra el nombre, estado, correo electrónico, fecha de registro y el rol, edita el estado del usuario y el tipo de usuario ha administrador o usuario normal 3. La plataforma web almacena la información en la base de datos. 4. La plataforma web re direcciona al actor.
Flujo Alternativo:	<p>A La plataforma web comprueba si los datos no fueron almacenados correctamente se muestra una alerta de aviso con un mensaje de error.</p> <p>B El actor rechaza la alerta de aviso, de modo que es devuelto para editar los registros.</p>
Postcondiciones:	Los datos de los usuarios fueron almacenados en la base datos de la plataforma web.

Elaborado por: Jairo García Tola.

Figura 4.3 Diagrama caso de uso Modulo Usuarios.



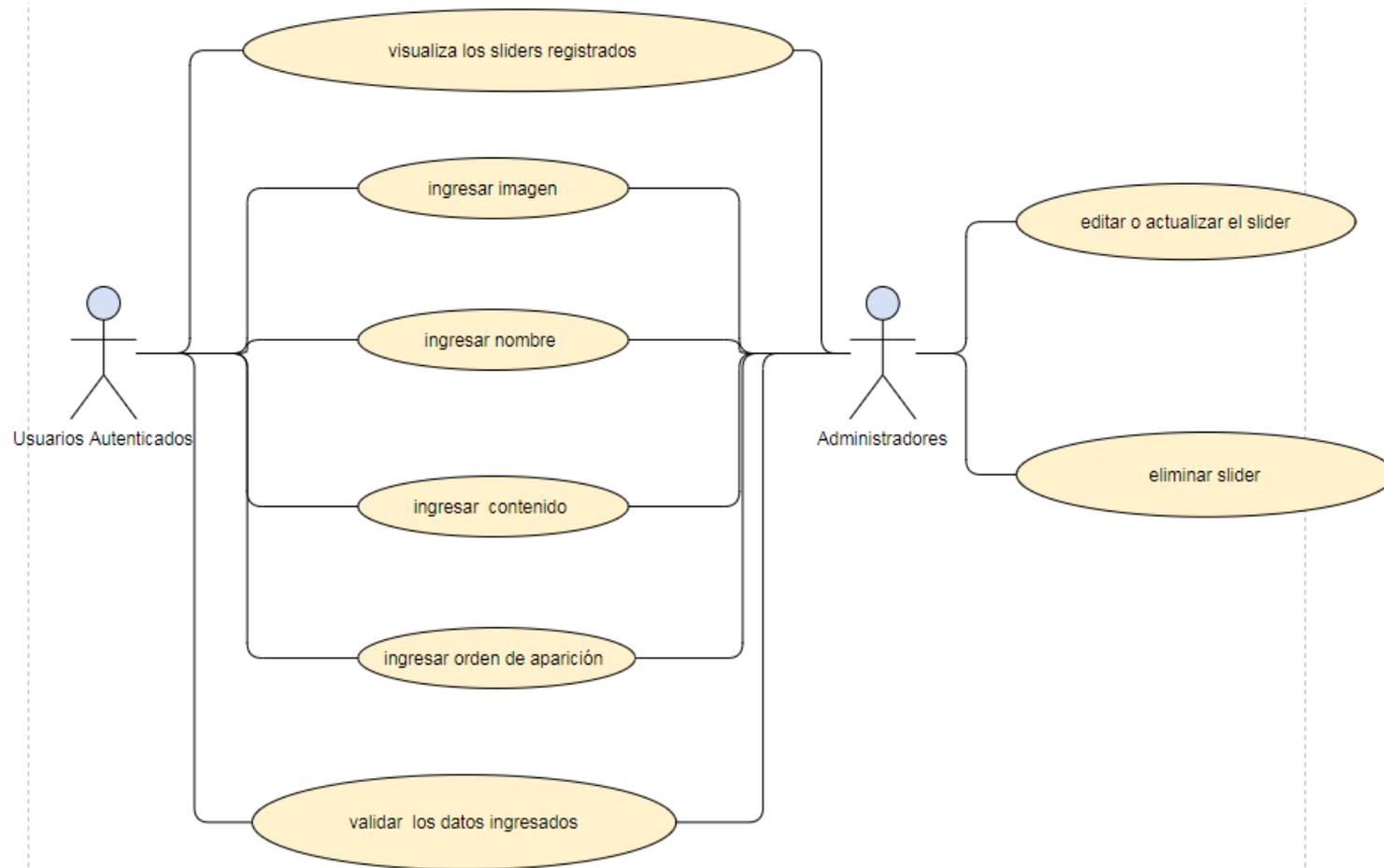
Elaborado por: Jairo García Tola.

Tabla 4.16 Diagrama caso de uso Modulo Sliders.

Nombre:	Modulo Sliders
Autor:	Jairo García
Fecha:	16/07/2021
Descripción:	Permite crear un nuevo registro en el módulo de las sliders, edita y elimina los datos almacenados.
Actores:	Usuarios Autenticados/ Administradores.
Precondiciones:	El usuario debe estar logeado y autenticado en la plataforma web.
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El actor visualiza las sliders registrados. 2. Pulsa el botón para crear o editar un registro. 3. Si el actor pulsa sobre el botón de eliminar se muestra una alerta de aviso que si está seguro de eliminar estas sliders. 4. La plataforma en la vista para crear o editar se muestran cajas de texto y de imágenes para introducir el nombre, estado de la slider (visible y no visible), imagen destacada, contenido, y el orden de aparición. 5. El actor introduce los datos del mismo. 6. La plataforma web comprueba, valida los datos y los almacena en la base de datos. 7. La plataforma web re direcciona al actor al listado de todos los sliders registrados. 8. Si el estado del slider es visible la plataforma web muestra al cliente un carrusel de imágenes con el orden de aparición.
Flujo Alternativo:	<p>A La plataforma web comprueba la validación de los datos, si los datos no son correctos, se muestra una alerta de aviso con un mensaje que los corrija.</p> <p>B El actor rechaza la alerta de aviso, de modo que es devuelto para crear o editar los registros.</p>
Postcondiciones:	Los datos de los sliders fueron almacenados en la base datos de la plataforma web y ha sido publicado.

Elaborado por: Jairo García Tola

Figura 4.4 Diagrama caso de uso Modulo Sliders.



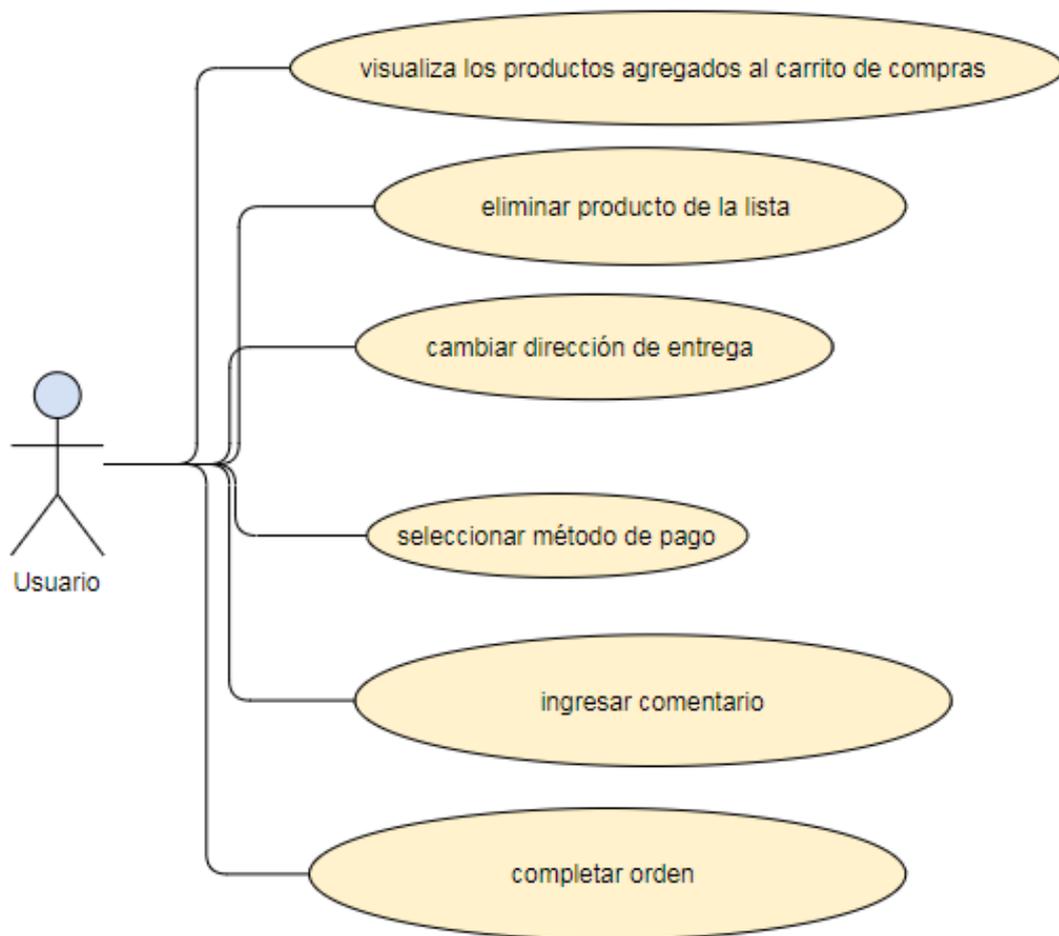
Elaborado por: Jairo García Tola.

Tabla 4.17 Diagrama caso de uso Carrito de compras.

Nombre:	Carrito de compras
Autor:	Jairo García
Fecha:	16/07/2021
Descripción:	Permite visualizar en detalle todos los productos seleccionados a comprar.
Actores:	Usuarios
Precondiciones:	El usuario debe estar logeado en la plataforma web.
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El actor visualiza la información de los productos que se desea comprar como: el nombre, categoría, subcategoría, precio y la cantidad del producto 2. Si el actor pulsa sobre el botón eliminar producto del carrito de compra se muestra una alerta con un mensaje de aviso que si está seguro de eliminar este producto. 3. El actor en la plataforma web en la vista del carrito de compras se muestra una caja de texto para cambiar la cantidad del producto. 4. Si el botón editar cantidad de inventario es pulsado la plataforma web comprueba, valida y almacena los datos en la base de datos. 5. La plataforma web muestra una alerta de aviso con un mensaje de que la cantidad del producto fue actualizada con éxito o que la cantidad ingresada supera la cantidad del inventario de este producto.
Flujo Alternativo:	<p>A La plataforma web comprueba la validación de los datos, si los datos no son correctos, se muestra una alerta de aviso con un mensaje que los corrija.</p> <p>B El actor rechaza la alerta de aviso, de modo que es devuelto para ingresar una nueva cantidad de inventario.</p>
Postcondiciones:	Los ítems eliminados y las cantidades actualizadas de los productos a comprar fueron registrados en la base datos de la plataforma web.

Elaborado por: Jairo García Tola.

Figura 4.5 Diagrama caso de uso Carrito de compras.



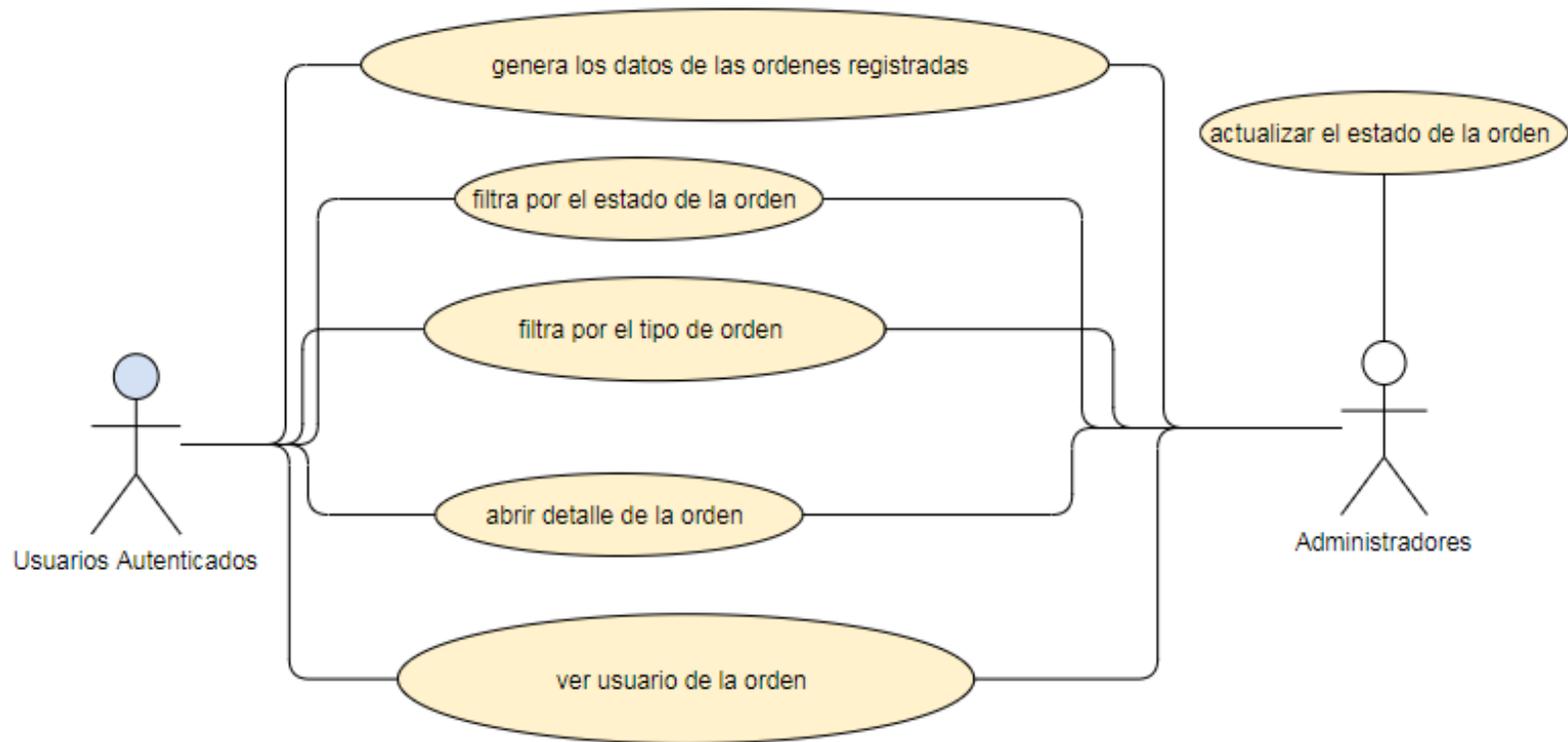
Elaborado por: Jairo García Tola.

Tabla 4.18 Diagrama caso de uso Modulo Ordenes.

Nombre:	Modulo Ordenes
Autor:	Jairo García
Fecha:	17/07/2021
Descripción:	Permite gestionar el proceso de las órdenes recibidas.
Actores:	Usuarios Autenticados / Administradores.
Precondiciones:	El usuario debe estar logeado y autenticado en la plataforma web.
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El actor visualiza todas las órdenes con el nombre de usuario, email, tipo de entrega, fecha de entrega y el total de la orden. 2. El actor filtra las órdenes por: todas, pago pendiente de confirmación, pago recibido, procesando la orden, orden enviada, orden lista para recoger, órdenes entregadas, orden rechazada y por tipo de la orden to go o envió a domicilio. 3. El actor pulsa sobre el botón ver detalles de la orden para ver el nombre y el email del usuario que realizo esa orden, el tipo de orden, los productos, cantidad, subtotal, total, comentario, estado de la orden, el método de pago en efectivo, transferencia o depósito bancario, la actividad del proceso de la orden solicitada, pagada, procesando, lista para enviar y entregada. 4. La plataforma en la vista para ver el detalle de la orden se muestra un select para actualizar el proceso de la orden. 5. El actor actualiza los datos y se muestra una alerta de aviso con un mensaje que el estado de la orden fue actualizado con éxito o que no se puede cambiar el estado de esta orden.
Flujo Alternativo:	<p>A La plataforma web comprueba la validación de los datos, si los datos no son correctos, se muestra una alerta de aviso con un mensaje que los corrija.</p> <p>B El actor rechaza la alerta de aviso, de modo que es devuelto para cambiar el estado de la orden.</p>
Postcondiciones:	Los datos del estado de las órdenes fueron actualizadas y almacenadas en la base datos.

Elaborado por: Jairo García Tola.

Figura 4.6 Diagrama caso de uso Modulo Ordenes.



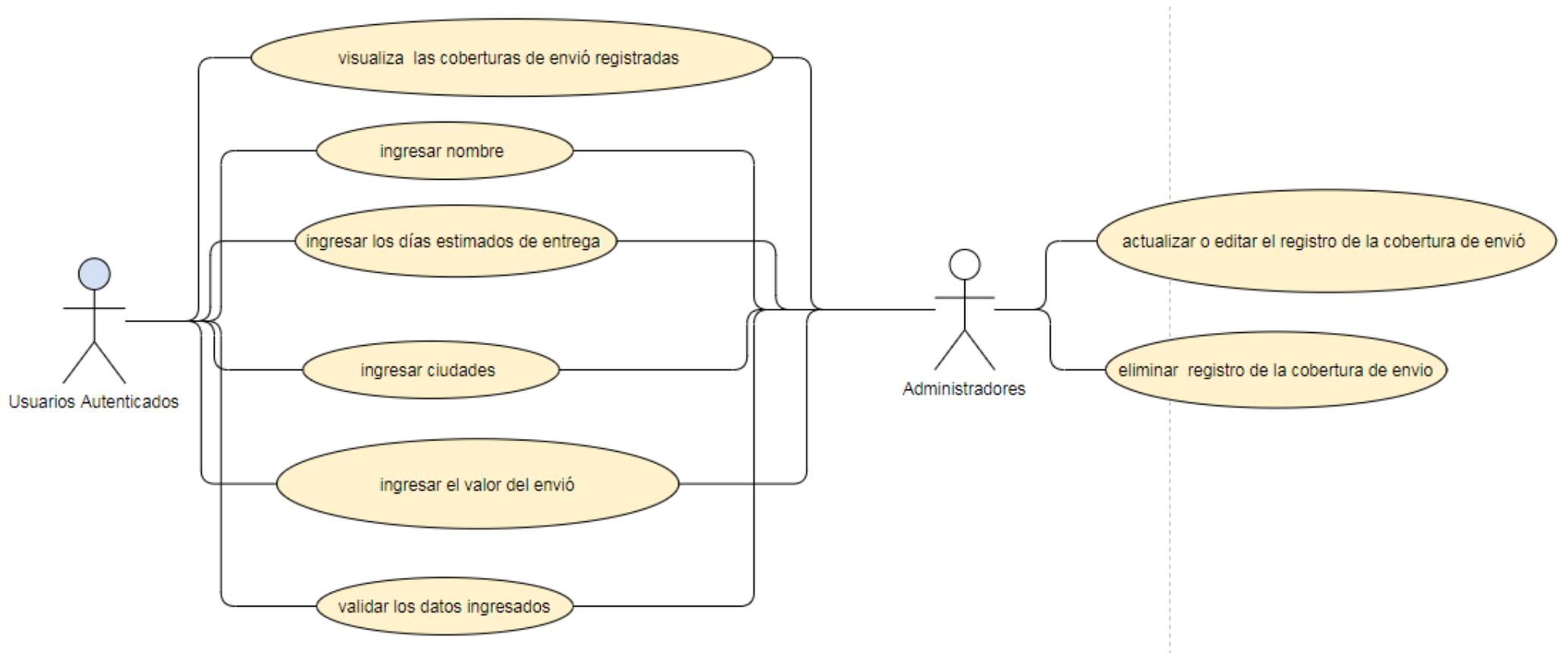
Elaborado por: Jairo García Tola

Tabla 4.19 Diagrama caso de uso Modulo Cobertura de envió.

Nombre:	Modulo Cobertura de envió
Autor:	Jairo García
Fecha:	17/07/2021
Descripción:	Permite crear nuevas coberturas de envíos, edita y elimina los datos almacenados.
Actores:	Usuarios Autenticados / Administradores.
Precondiciones:	El usuario debe estar logeado y autenticado en la plataforma web.
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El actor visualiza el listado de las coberturas de envíos registrados con su respectivo nombre, estado o departamento y los días de entrega estimada. 2. Si el actor pulsa sobre el botón de eliminar se muestra una alerta de aviso que si está seguro de eliminar esta cobertura de envió. 3. La plataforma en la vista para crear o editar se muestran cajas de texto y de imágenes para introducir el nombre y los días de entrega. 4. La plataforma web comprueba, valida los datos y los almacena en la base de datos. 5. El actor actualiza los datos y se muestra una alerta de aviso con un mensaje que la cobertura de envió fue actualizada con éxito o algún error al momento de almacenar los datos. 6. Si el actor pulsa sobre el botón ciudades donde se muestra una vista que permite con campos de texto ingresar el nombre, el valor de la distancia a cobrar, los días de entrega y el registro del estado.
Flujo Alternativo:	<p>A La plataforma web comprueba la validación de los datos, si los datos no son correctos, se muestra una alerta de aviso con un mensaje que los corrija.</p> <p>B El actor rechaza la alerta de aviso, de modo que es devuelto para crear o editar los registros.</p>
Postcondiciones:	Los datos de las coberturas de envíos fueron almacenados en la base datos para posteriormente ser usadas por el cliente al momento de ingresar sus direcciones de entrega.

Elaborado por: Jairo García Tola.

Figura 4.7 Diagrama caso de uso Modulo Cobertura de envió.



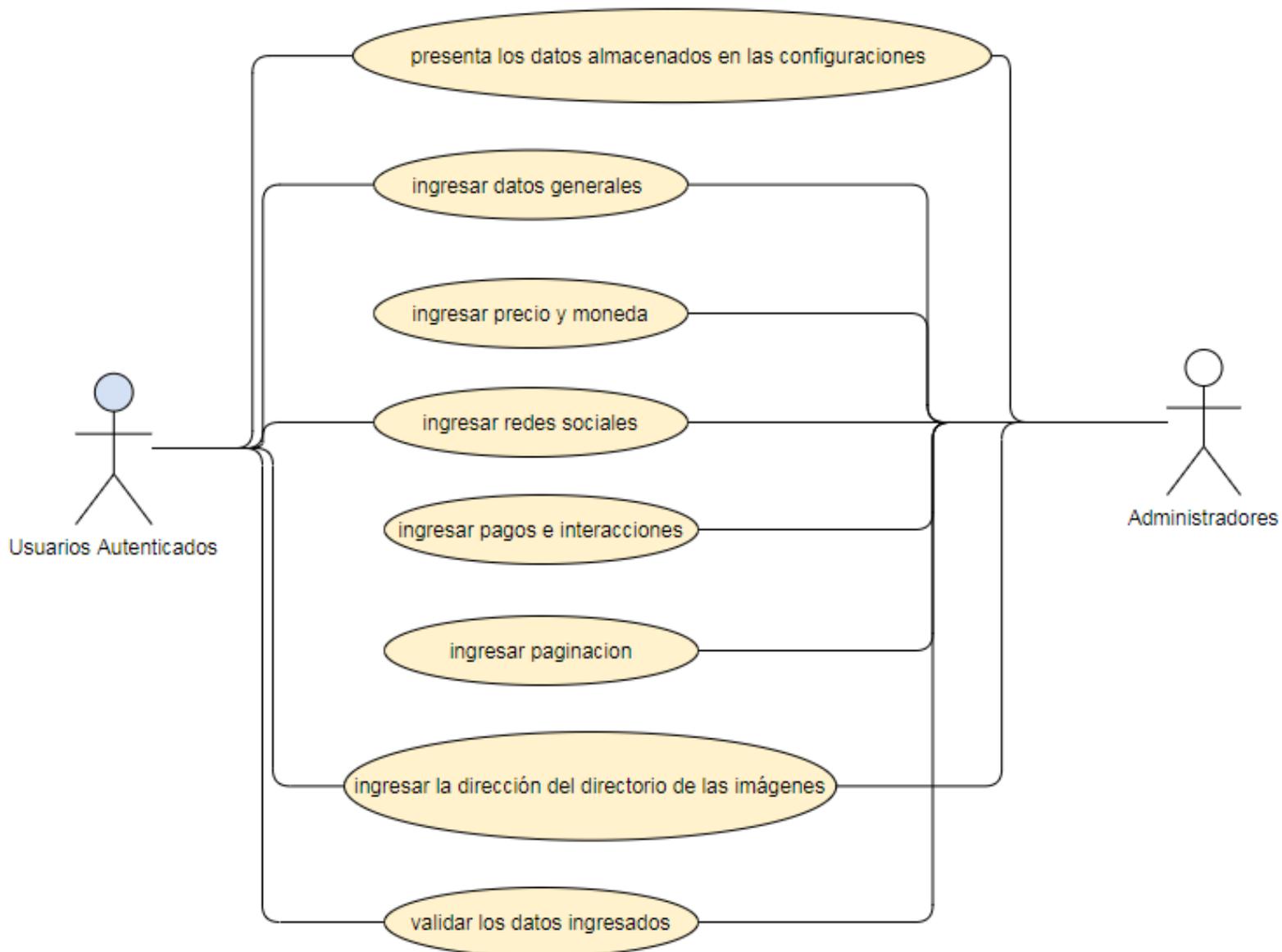
Elaborado por: Jairo García Tola.

Tabla 4.20 Diagrama caso de uso Modulo Configuraciones.

Nombre:	Modulo Configuraciones
Autor:	Jairo García
Fecha:	17/07/2021
Descripción:	Permite cambiar los datos principales de la plataforma web.
Actores:	Usuarios Autenticados/ Administradores.
Precondiciones:	El usuario debe estar logeado y autenticado en la plataforma web.
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El actor visualiza los datos generales de la plataforma como el sitio web, nombre de la plataforma, teléfono, correo electrónico remitente, modo mantenimiento (activo o desactivado), símbolo de la moneda, monto mínimo de la compra, configuración de precio de envió a gratis, valor fijo, por producto o envió gratis, valor del envió, monto mínimo para envió gratis, ordenes To go, redes sociales, Facebook, instagram, twitter, youtube, whatsapp, pagos e integraciones, configuración de los tipos de pagos en efectivo, transferencia o depósito bancario, cuentas bancarias, por paypal, tarjeta de crédito, cantidad de ítems de los productos a mostrar por página y uploads server path que establece un directorio donde se almacenaran las imágenes 2. El actor introduce los datos del mismo. 3. La plataforma web comprueba, valida los datos y los almacena. 4. La plataforma web muestra una alerta de aviso con un mensaje que las configuraciones fueron actualizadas con éxito o algún error al momento de almacenar los datos.
Flujo Alternativo:	<p>A La plataforma web comprueba la validación de los datos, si los datos no son correctos, se muestra una alerta de aviso con un mensaje que los corrija.</p> <p>B El actor rechaza la alerta de aviso, de modo que es devuelto a la vista del módulo de las configuraciones.</p>
Postcondiciones:	Los datos de las configuraciones generales de la plataforma web fueron almacenados en la base datos para posteriormente ser utilizada en producción.

Elaborado por: Jairo García Tola.

Figura 4.8 Diagrama caso de uso Modulo Configuraciones.



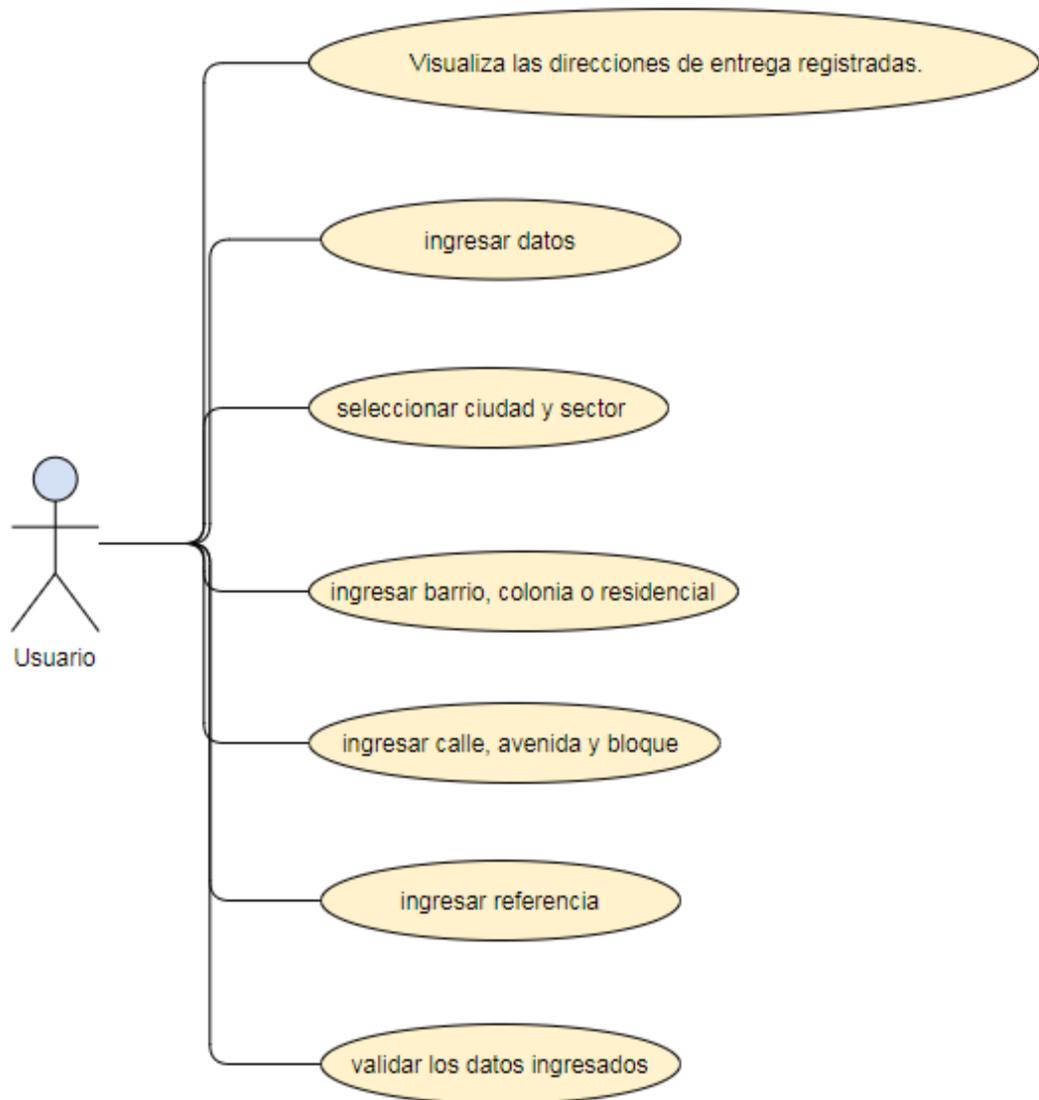
Elaborado por: Jairo García Tola.

Tabla 4.21 Diagrama caso de uso Direcciones de usuario.

Nombre:	Direcciones de usuario
Autor:	Jairo García
Fecha:	17/07/2021
Descripción:	Permite crear al cliente nuevas direcciones de entrega y elimina los datos almacenados.
Actores:	Usuarios.
Precondiciones:	El usuario debe estar logeado en la plataforma web.
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. La plataforma web muestra al cliente el listado de todas las direcciones de entrega que fueron registradas. 2. La plataforma en la vista se muestran cajas de textos para introducir el nombre, provincia, departamento, ciudad, barrio, residencia, calle, avenida, bloque, casa o apartamento. 3. El actor introduce los datos del mismo. 4. La plataforma web comprueba, valida los datos y los almacena en la base de datos. 5. El actor pulsa en convertir dirección principal de envío y la dirección actual cambia como la dirección de entrega principal. 6. Si el actor pulsa el botón eliminar la dirección de envío, la plataforma web muestra una alerta de aviso con un mensaje que desea eliminar este objeto.
Flujo Alternativo:	<p>A La plataforma web comprueba la validación de los datos, si los datos no son correctos, se muestra una alerta de aviso con un mensaje que los corrija.</p> <p>B El actor rechaza la alerta de aviso, de modo que es devuelto para ingresar nuevamente los datos.</p>
Postcondiciones:	Los datos de las direcciones de envíos fueron almacenados en la base datos de la plataforma web para posteriormente ser usadas en el carrito de compras.

Elaborado por: Jairo García Tola.

Figura 4.9 Diagrama caso de uso Direcciones de usuario.



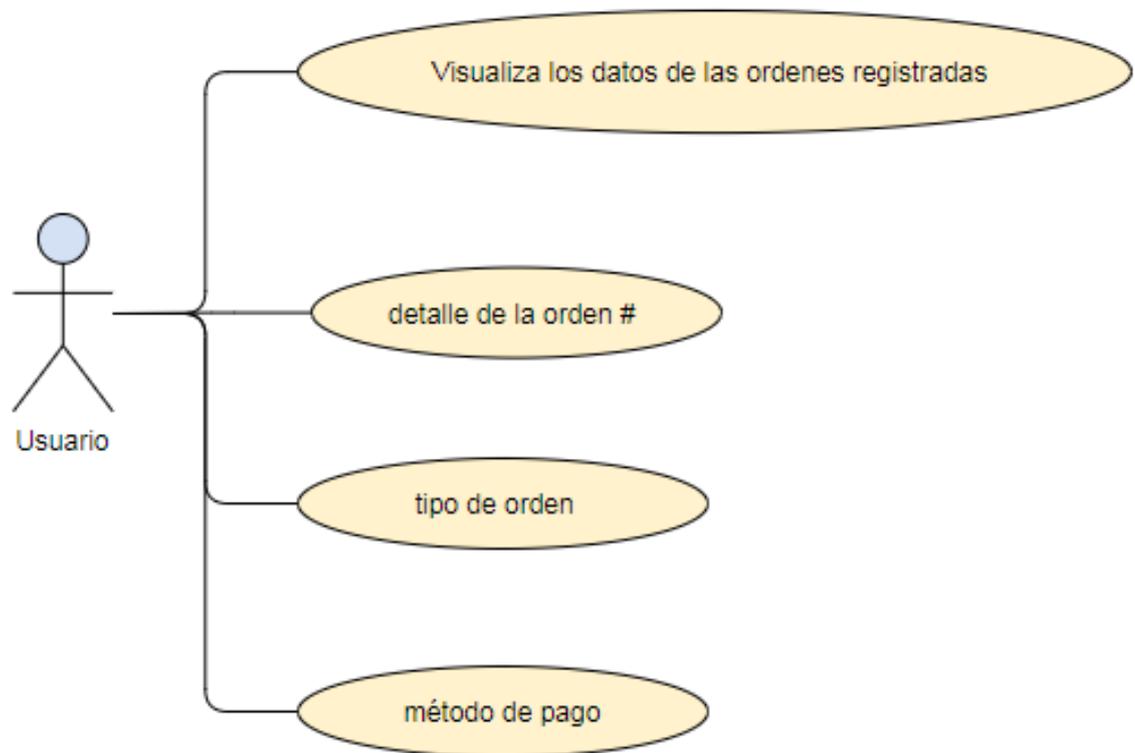
Elaborado por: Jairo García Tola.

Tabla 4.22 Diagrama caso de uso Historial de compras.

Nombre:	Historial de compras
Autor:	Jairo García
Fecha:	17/07/2021
Descripción:	Permite crear un nuevo registro en el módulo de las categorías, edita y elimina los datos almacenados.
Actores:	Usuarios Autenticados/ Administradores.
Precondiciones:	El usuario debe estar logeado y autenticado en la plataforma web.
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. La plataforma web muestra al cliente el listado de todas las órdenes que fueron realizadas. 2. La plataforma web en la vista se muestran los numeros de las órdenes registradas, tipo de orden (to go o envió a domicilio), método de pago y el total pagado de la orden. 3. El actor pulsa en el botón ver compra y se muestra la información de esa orden como el listado de los productos comprados, cantidad, subtotal, total, tipo de orden, método de pago, transferencia o depósito bancario, su respectivo comentario y comprobante de pago.
Flujo Alternativo:	A La plataforma web visualiza en detalle el historial de las compras.
Postcondiciones:	Los datos de las órdenes realizadas por el usuario fueron presentadas y almacenados en la base datos con el fin de ser utilizadas en el módulo de las órdenes.

Elaborado por: Jairo García Tola.

Figura 4.10 Diagrama caso de uso Historial de compras.



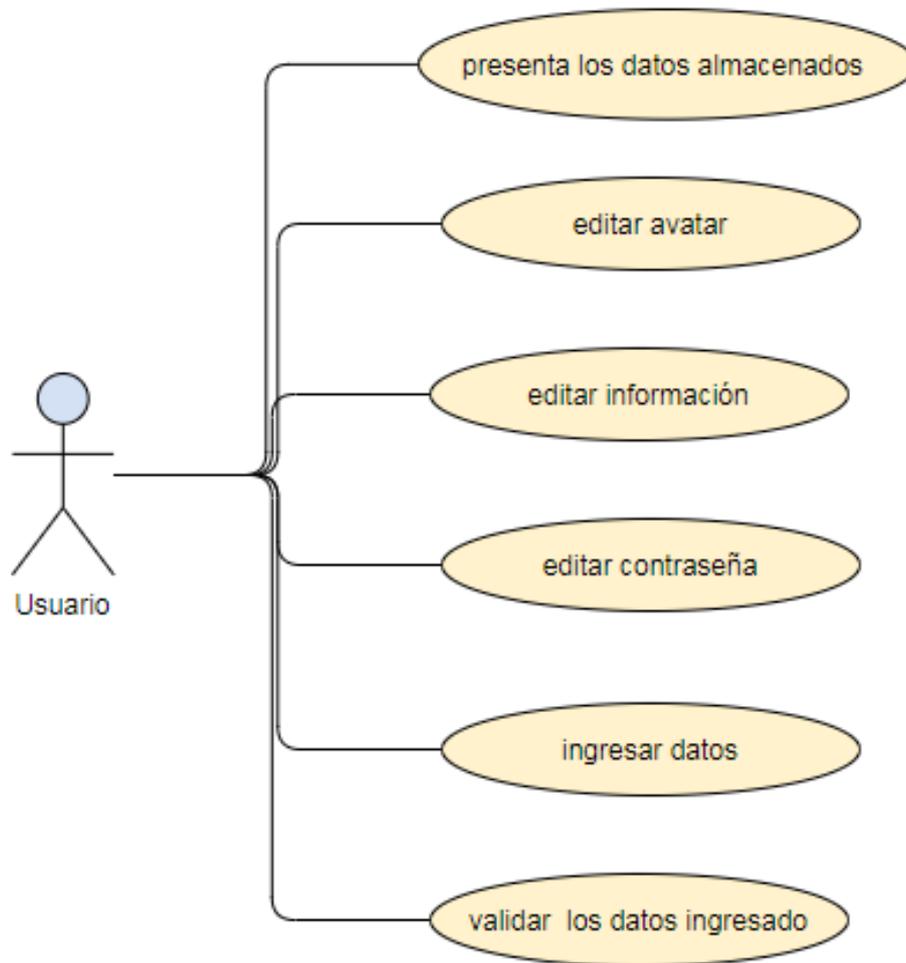
Elaborado por: Jairo García Tola.

Tabla 4.23 Diagrama caso de uso Editar perfil de usuario.

Nombre:	Editar perfil de usuario
Autor:	Jairo García
Fecha:	17/07/2021
Descripción:	Permite agregar y editar la información del perfil del usuario, los datos son almacenados.
Actores:	Usuarios.
Precondiciones:	El usuario debe estar logeado en la plataforma web.
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. La plataforma web muestra al usuario registrado su información. 2. La plataforma en la vista para editar se muestran cajas de texto y de imagen tal como el nombre, apellido, correo electrónico, teléfono, fecha de nacimiento género y la foto del usuario. 3. Si el actor cambia su contraseña debe de ingresar la contraseña actual, la nueva contraseña y su confirmación. 4. El actor introduce los datos del mismo. 5. La plataforma web comprueba, valida los datos y los almacena en la base de datos.
Flujo Alternativo:	<p>A La plataforma web comprueba la validación de los datos, si los datos no son correctos, se muestra una alerta de aviso con un mensaje que los corrija.</p> <p>B El actor rechaza la alerta de aviso, de modo que es devuelto para ingresar nuevamente los datos.</p>
Postcondiciones:	Los datos del perfil del usuario fueron almacenados en la base datos para posteriormente ser utilizados en los procesos de venta y de las órdenes.

Elaborado por: Jairo García Tola.

Figura 4.11 Diagrama caso de uso Editar perfil de Usuario.



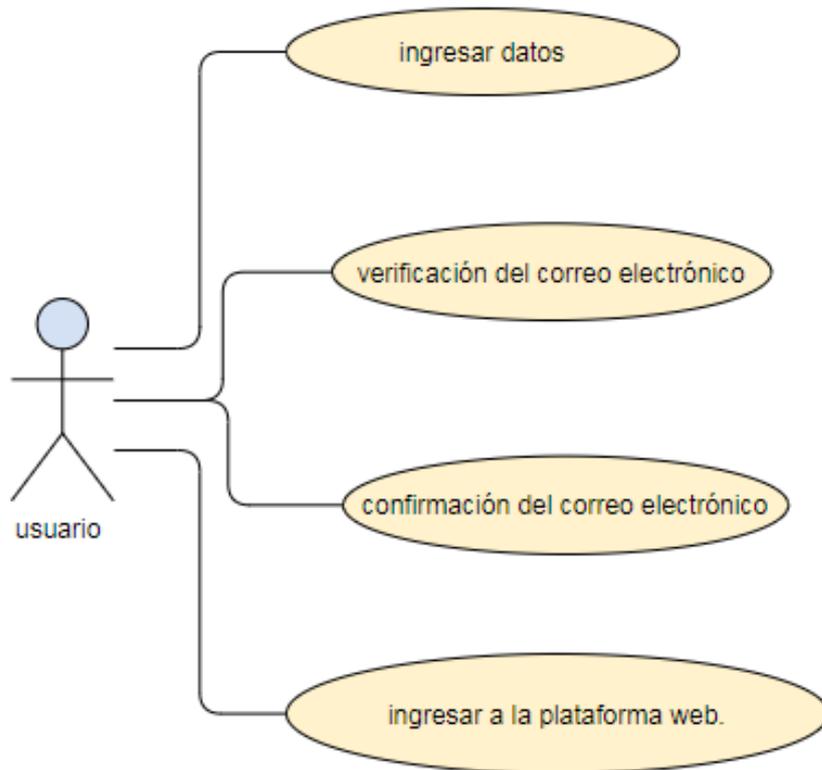
Elaborado por: Jairo García Tola.

Tabla 4.24 Diagrama caso de uso Login.

Nombre:	Login
Autor:	Jairo García
Fecha:	17/07/2021
Descripción:	Permite al usuario validar su identidad ante el sistema.
Actores:	Usuarios
Precondiciones:	El usuario debe estar registrado en la plataforma web.
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Muestra al actor un cuadro de formulario donde se digita el login. 2. La plataforma en la vista muestra dos cajas de texto para introducir el nombre y la contraseña. 3. El actor introduce los datos del mismo. 4. La plataforma web comprueba, valida y verifica que el usuario este registrado. 5. Verifica que la contraseña coincida con la contraseña almacenada en la base de datos. 6. La plataforma web permite el acceso del usuario.
Flujo Alternativo:	<p>A La plataforma web comprueba la validación y la verificación de los datos del usuario, si los datos no son correctos, se muestra una alerta de aviso con un mensaje que los datos son requeridos o este usuario no existe.</p> <p>B El actor rechaza la alerta de aviso, de modo que es devuelto para validar su identidad.</p>
Postcondiciones:	La plataforma web permite el acceso.

Elaborado por: Jairo García Tola.

Figura 4.12 Diagrama caso de uso Login.



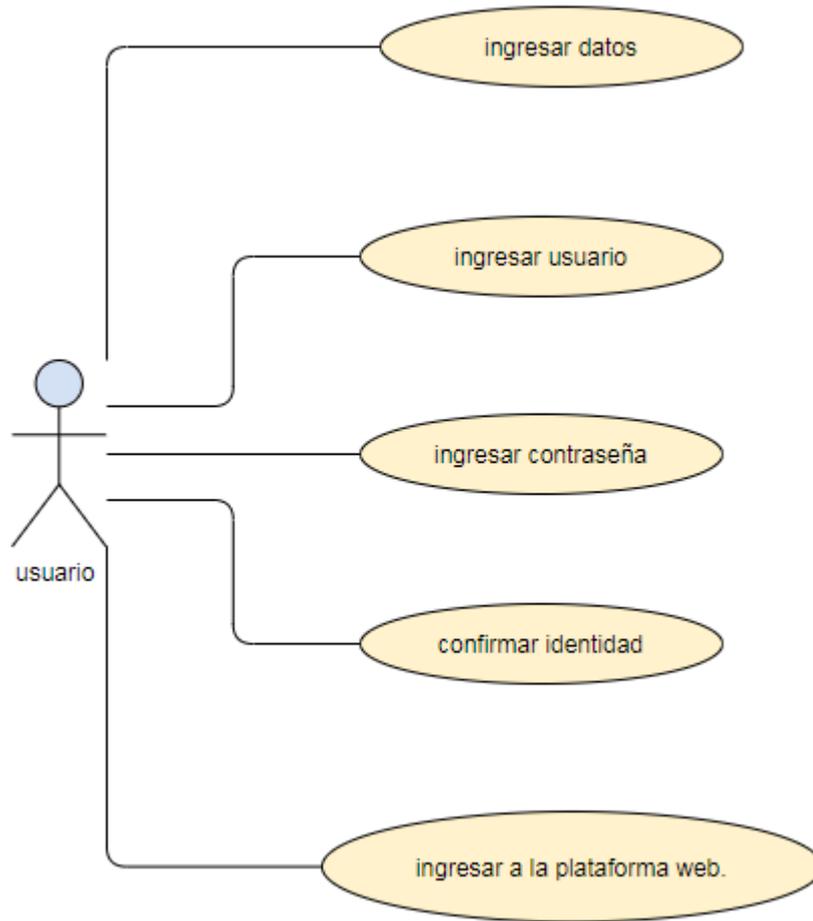
Elaborado por: Jairo García Tola.

Tabla 4.25 Diagrama caso de uso Registro de Usuarios.

Nombre:	Registro de Usuarios
Autor:	Jairo García
Fecha:	17/07/2021
Descripción:	Permite al usuario registrar sus datos para que pueda acceder a la plataforma web.
Actores:	Usuarios
Precondiciones:	El usuario debe haber iniciado sesión en la plataforma web.
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. La plataforma en la vista muestra cajas de texto para introducir el nombre, correo electrónico, contraseña y de la confirmación de contraseña. 2. El actor introduce los datos del mismo. 3. La plataforma web comprueba, valida que los campos no se encuentren vacíos y verifica que el usuario no esté registrado. 4. Se almacenan la información del usuario en la base de datos. 5. Se muestra la información del usuario.
Flujo Alternativo:	<p>A La plataforma web comprueba la validación y la verificación de los datos del usuario, si los datos no son correctos, se muestra una alerta de aviso con un mensaje que los datos son requeridos o este usuario ya existe.</p> <p>B El actor rechaza la alerta de aviso, de modo que es devuelto para validar su identidad.</p>
Postcondiciones:	Los datos quedan registrados correctamente en la base de datos.

Elaborado por: Jairo García Tola.

Figura 4.13 Diagrama caso de uso Registro de Usuarios.



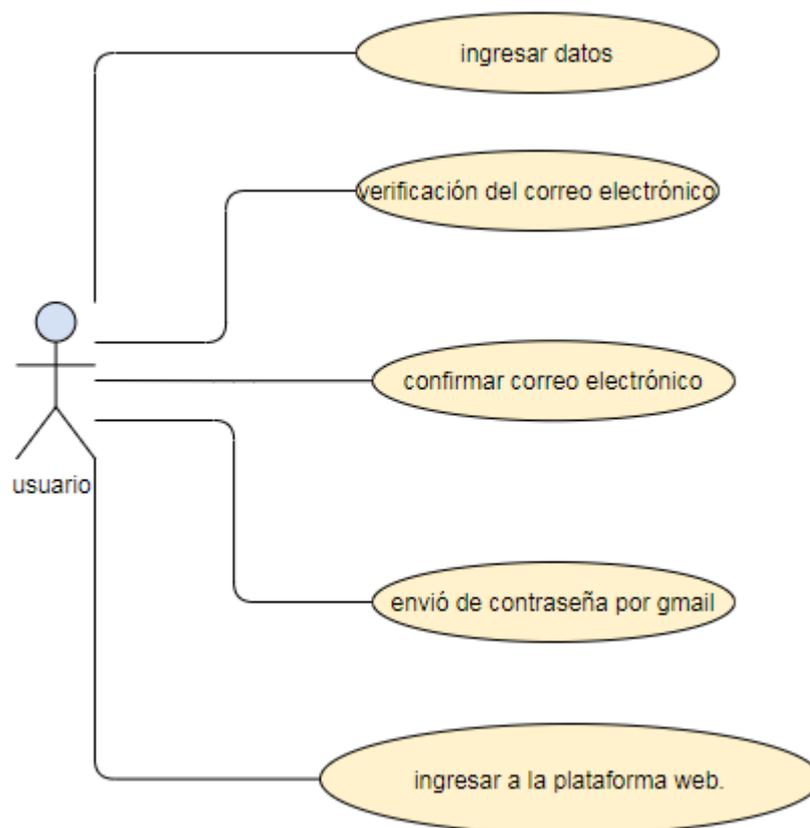
Elaborado por: Jairo García Tola.

Tabla 4.26 Diagrama caso de uso Recuperar cuenta.

Nombre:	Recuperar cuenta
Autor:	Jairo García
Fecha:	17/07/2021
Descripción:	Permite al usuario ingresar sus datos para que la plataforma web envíe un correo electrónico con una nueva contraseña.
Actores:	Usuarios
Precondiciones:	El usuario debe estar registrado en la plataforma web.
Flujo Normal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. La plataforma en la vista muestra una caja de texto para introducir correo electrónico. 2. El actor introduce su correo electrónico. 3. La plataforma web comprueba, valida que el campo no se encuentre vacío y verifica que el correo electrónico este registrado. 4. Se almacenan la información del usuario en la base de datos. 5. La nueva contraseña es envía al correo el electrónico de esa cuenta. 6. El actor posteriormente es re direccionado al login.
Flujo Alternativo:	<p>A La plataforma web comprueba la validación y la verificación de los datos del usuario, si los datos no son correctos, se muestra una alerta de aviso con un mensaje que los datos son requeridos o este usuario ya existe.</p> <p>B El actor rechaza la alerta de aviso, de modo que es devuelto para validar su identidad.</p>
Post condiciones:	Los datos quedan registrados correctamente en la base de datos.

Elaborado por: Jairo García Tola.

Figura 4.14 Diagrama caso de uso Recuperar cuenta.



Elaborado por: Jairo García Tola.

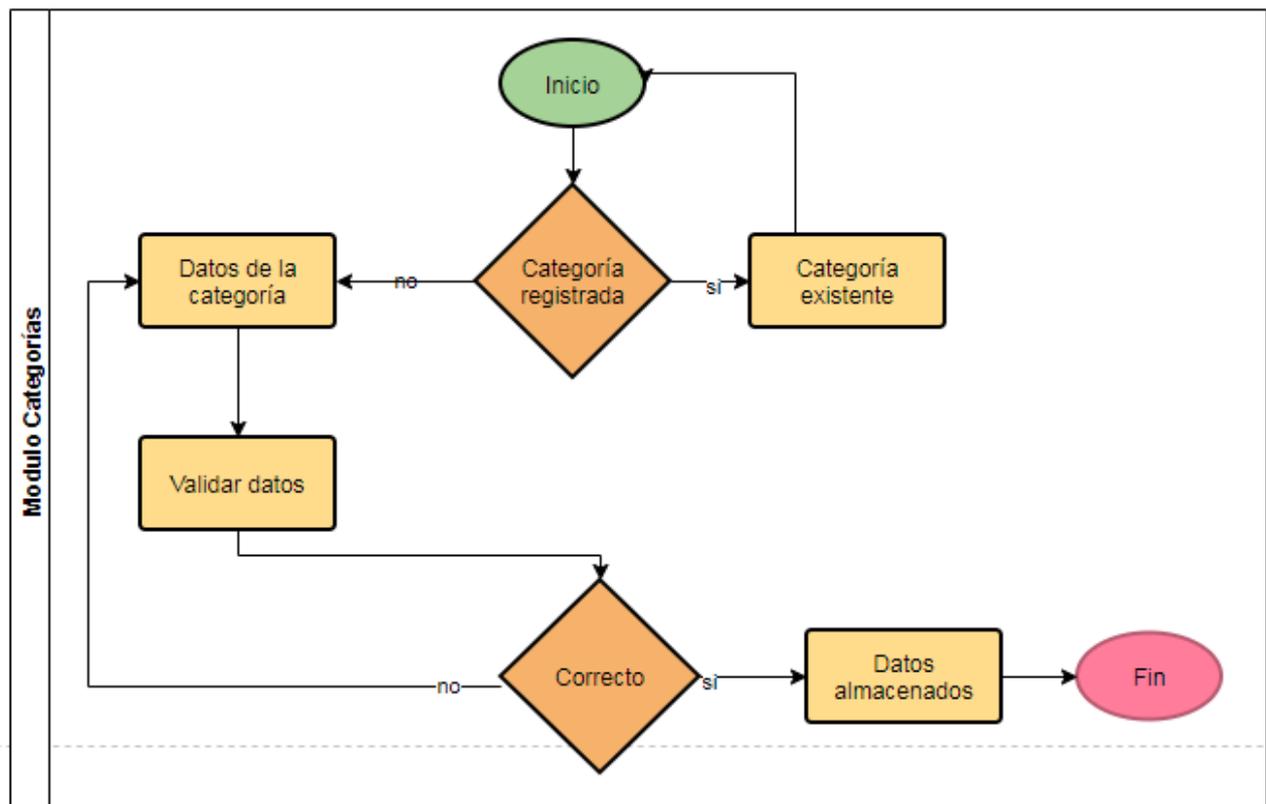
DIAGRAMA DE FLUJO MÓDULO DE CATEGORÍAS

Tabla 4.27 Diagrama de flujo módulo de categorías

Cadena de restaurantes Pepes.
Descripción
<p>- El lado administrativo de la plataforma web los administradores pueden realizar el ingreso de datos como la subcategoría, fotos y nombre a través del formulario del módulo de categorías, datos que son enviados, validados y almacenados en la base de datos.</p>

Elaborado por: Jairo García Tola.

Figura 4.15 Diagrama de flujo módulo de categorías.



Elaborado por: Jairo García Tola.

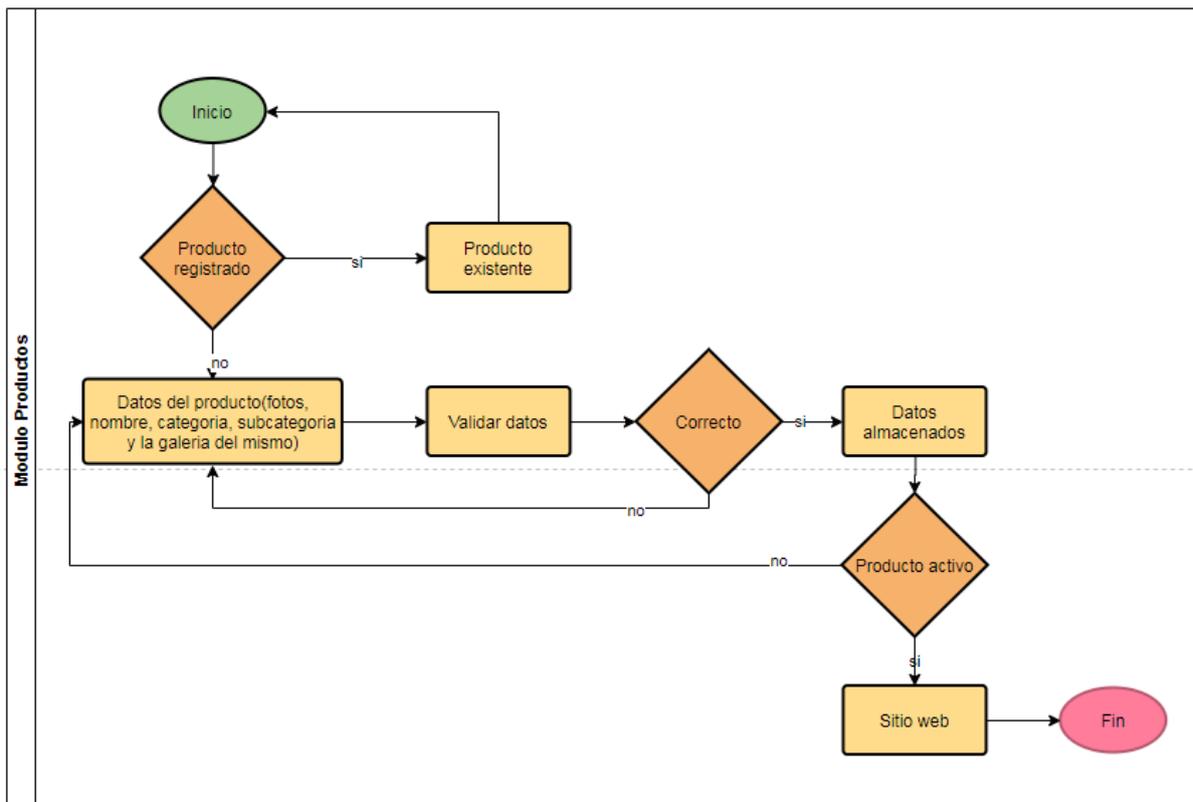
DIAGRAMA DE FLUJO MÓDULO DE PRODUCTOS

Tabla 4.28 Diagrama de flujo módulo de productos

Cadena de restaurantes Pepes.
Descripción
<p>- El lado administrativo de la plataforma web los administradores pueden realizar el ingreso de datos como nombre, precio, descuento, galería de fotos, estado (público o borrado), seleccionar su categoría y subcategoría a través del formulario del módulo de los productos, datos enviados, validados y almacenados en la base de datos para que posteriormente ser visualizados en el lado del cliente.</p>

Elaborado por: Jairo García Tola.

Figura 4.16 Diagrama de flujo módulo de productos



Elaborado por: Jairo García Tola.

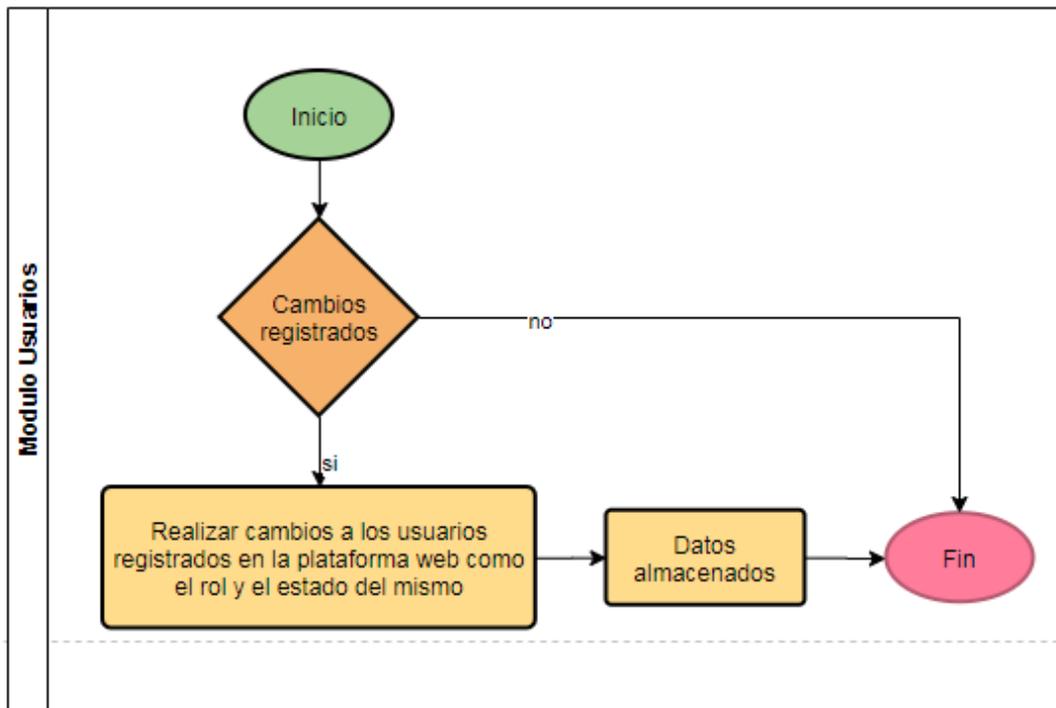
DIAGRAMA DE FLUJO MÓDULO DE USUARIOS

Tabla 4.29 Diagrama de flujo módulo de usuarios

Cadena de restaurantes Pepes.
Descripción
- El administrador en el módulo de usuarios visualiza todos los usuarios registrados en la plataforma web; de la misma manera se edita el rol, los permisos a las diferentes secciones del sistema lado administrativo, también pueden modificar el estado del usuario ha suspendido o activado de acuerdo al comportamiento del mismo, estos datos son modificados y almacenados en la base de datos.

Elaborado por: Jairo García Tola.

Figura 4.17 Diagrama de flujo módulo de usuarios



Elaborado por: Jairo García Tola.

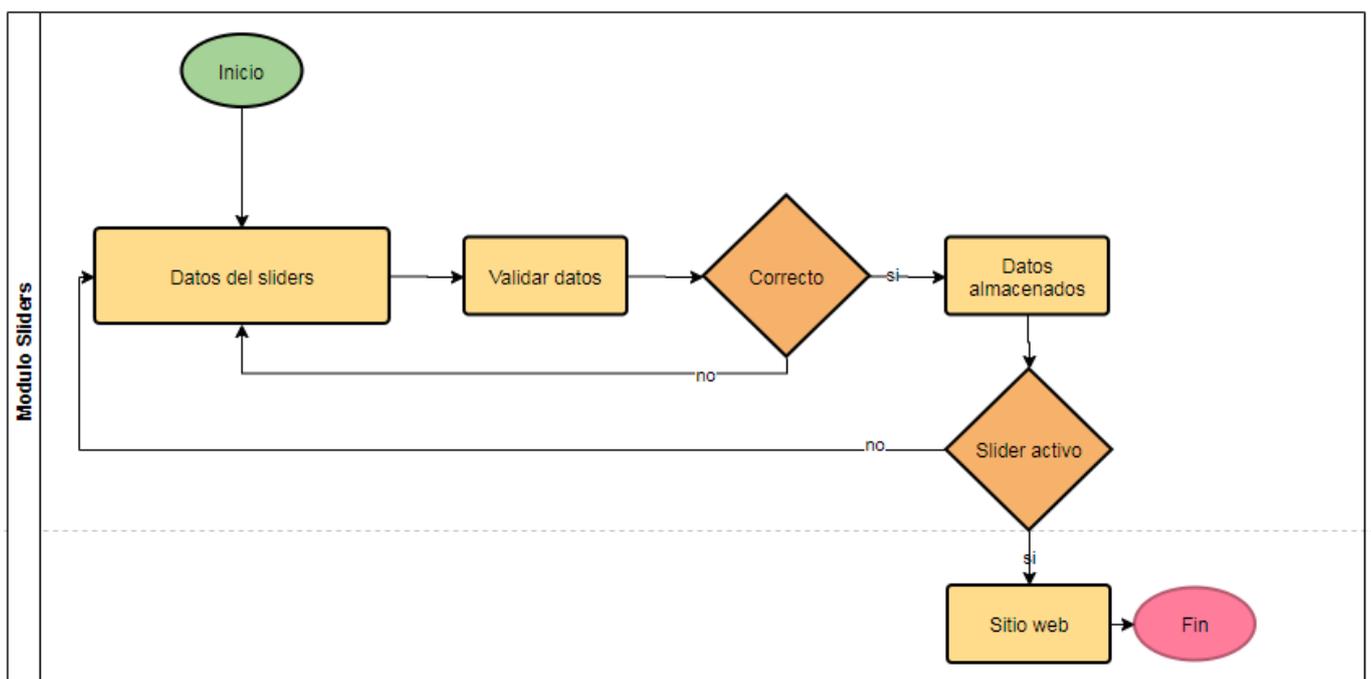
DIAGRAMA DE FLUJO MÓDULO DE SLIDERS

Tabla 4.30 Diagrama de flujo módulo de sliders

Cadena de restaurantes Pepes.
Descripción
<p>- Cada administrador en el módulo de las sliders puede crear, editar y eliminar, los datos son validados y almacenados en la base de datos, las sliders son visualizados en la plataforma web en lado del cliente en forma de carrusel; de acuerdo al número de posición de los sliders es ubicado.</p>

Elaborado por: Jairo García Tola.

Figura 4.18 Diagrama de flujo módulo de sliders



Elaborado por: Jairo García Tola.

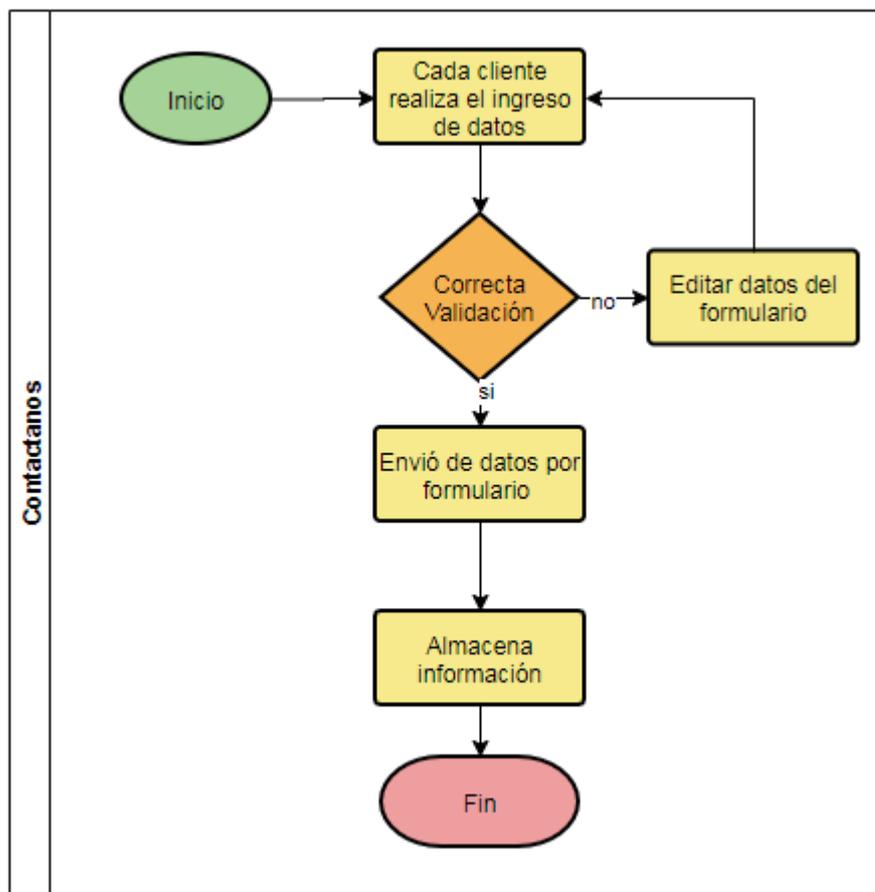
DIAGRAMA DE FLUJO DE CONTACTO

Tabla 4.31 Diagrama de flujo de contacto

Cadena de restaurantes Pepes.
Descripción
- El cliente realiza el ingreso de los datos en el formulario de la sección contáctenos de la plataforma web para enviar los datos validados y almacenado en la base de datos.

Elaborado por: Jairo García Tola.

Figura 4.19 Diagrama de flujo de contacto



Elaborado por: Jairo García Tola.

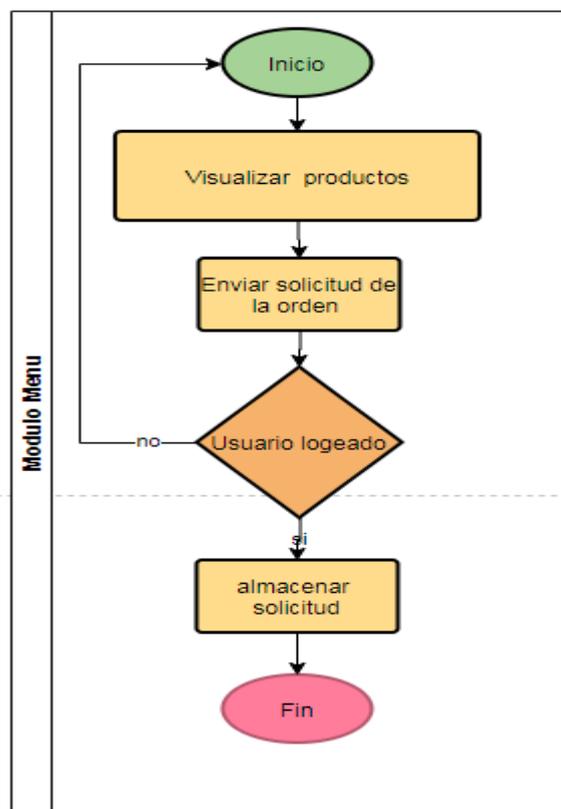
DIAGRAMA DE FLUJO DE MENÚ

Tabla 4.32 Diagrama de flujo de menú

Cadena de restaurantes Pepes.
Descripción
- El cliente en la sección del menú, visualiza lo que está ofertando los restaurantes de la cadena Pepes y selecciona lo que necesita para realizar una orden al restaurante más cercano, cada cliente debe estar registrado en la plataforma web para eso es enviado y almacenado en la base de datos.

Elaborado por: Jairo García Tola.

Figura 4.20 Diagrama de flujo de menú



Elaborado por: Jairo García Tola.

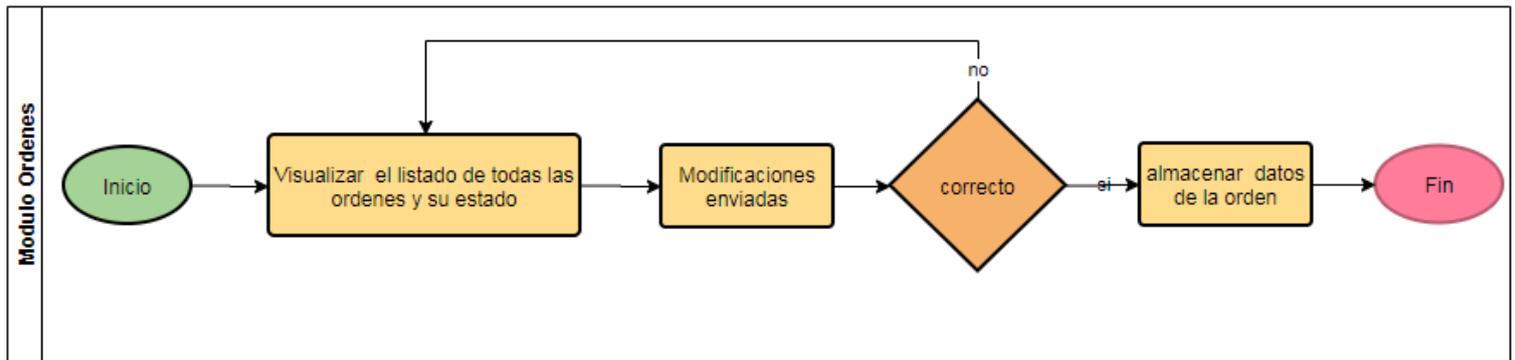
DIAGRAMA DE FLUJO DE ÓRDENES

Tabla 4.33 Diagrama de flujo de órdenes

Cadena de restaurantes Pepes.
Descripción
- El administrador puede ver el listado de todas las órdenes, realiza el control el cual puede editar el proceso de la orden como enviada, entregada, pagada o rechazada, eso es enviado y almacenado en la base de datos.

Elaborado por: Jairo García Tola.

Figura 4.21 Diagrama de flujo de órdenes



Elaborado por: Jairo García Tola.

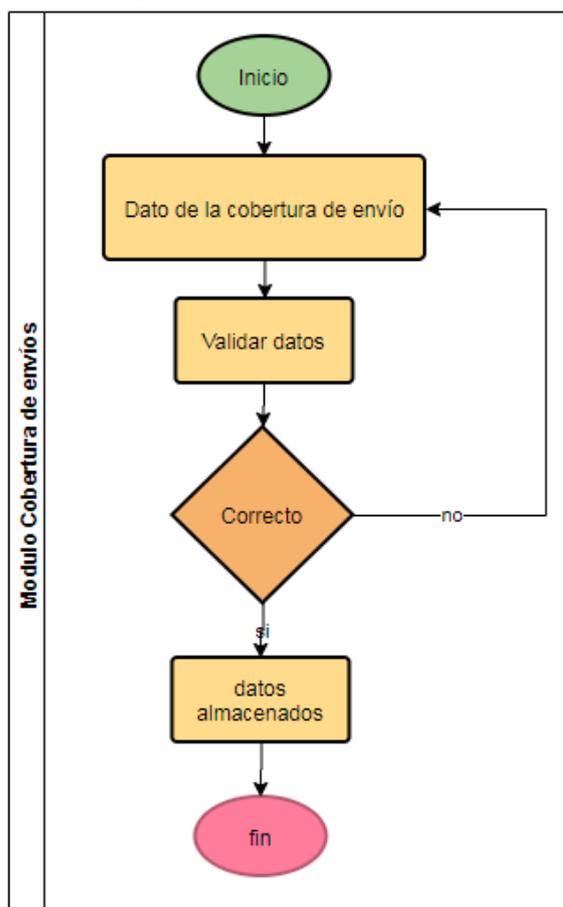
DIAGRAMA DE FLUJO DE COBERTURA DE ENVÍOS

Tabla 4.34 Diagrama de flujo de cobertura de envíos

Cadena de restaurantes Pepes.
Descripción
- Los administradores en el módulo de cobertura de envíos realizan el ingreso de datos como: ciudad, parroquia, días de envío y costo de envío, eso es enviado, validado y almacenado en la base de datos para que el cliente pueda seleccionar el lugar donde quiere recibir su orden.

Elaborado por: Jairo García Tola.

Figura 4.22 Diagrama de flujo de cobertura de envíos



Elaborado por: Jairo García Tola.

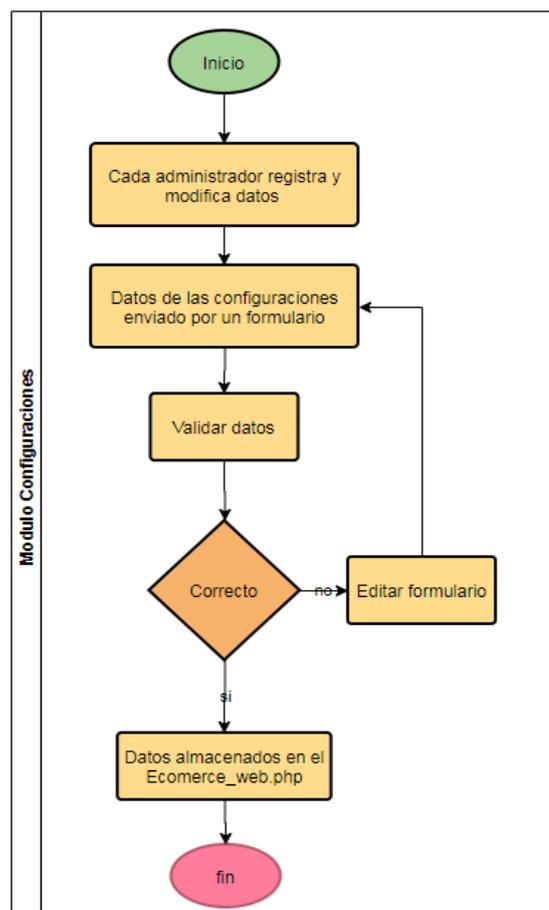
DIAGRAMA DE FLUJO DE CONFIGURACIONES

Tabla 4.35 Diagrama de flujo de configuraciones

Cadena de restaurantes Pepes.
Descripción
- El administrador realiza el mantenimiento necesario sitio web como el número de teléfono, tipo de moneda, path de imágenes, IVA actual, activación de los métodos de pagos y redes sociales para mantener la plataforma web activa; estos datos son validados y almacenados en el config como un archivo llamado Ecommerce_cms.php .

Elaborado por: Jairo García Tola.

Figura 4.23 Diagrama de flujo de configuraciones



Elaborado por: Jairo García Tola.

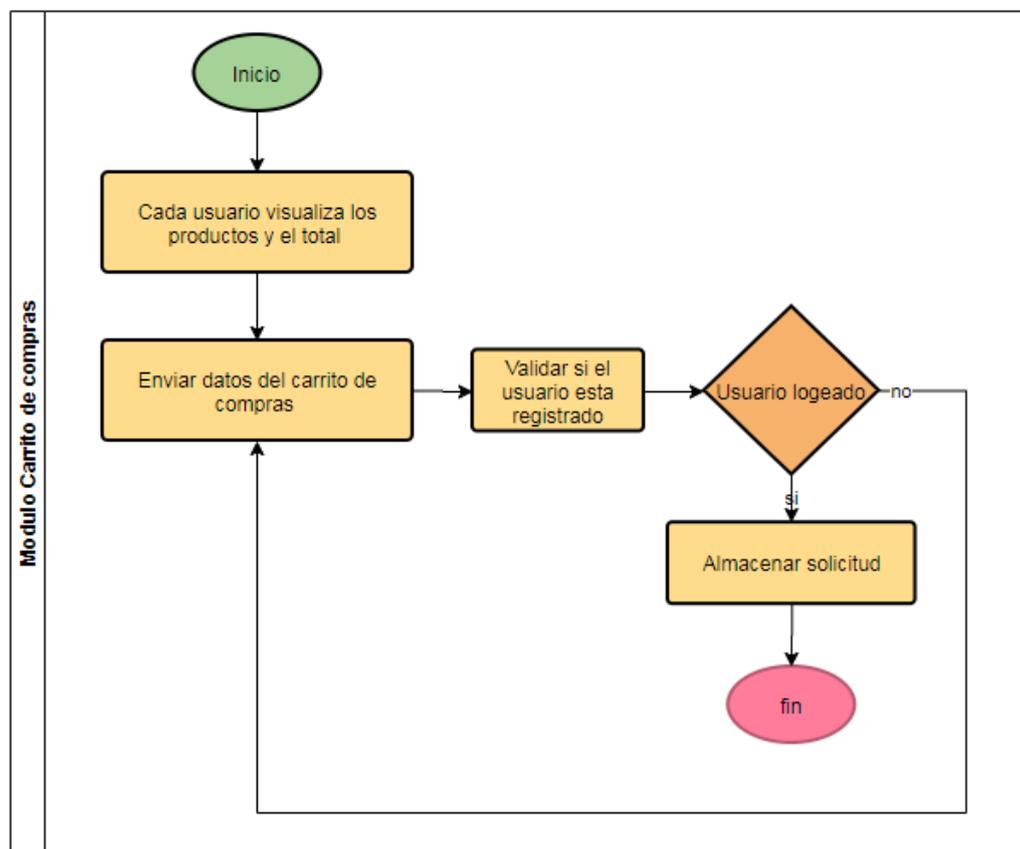
DIAGRAMA DE FLUJO DEL CARRITO DE COMPRAS

Tabla 4.36 Diagrama de flujo del carrito de compras

Cadena de restaurantes Pepes.
Descripción
<p>- El cliente en la sección del carrito de compras visualiza el listado de los productos seleccionados, el valor total a pagar, puede actualizar la cantidad del producto, eliminar un producto del carrito de compras y eso para realizar una solicitud de orden al restaurante más cercano, solicitud almacenada en la base de datos como nueva orden de pedido.</p>

Elaborado por: Jairo García Tola.

Figura 4.24 Diagrama de flujo del carrito de compras



Elaborado por: Jairo García Tola.

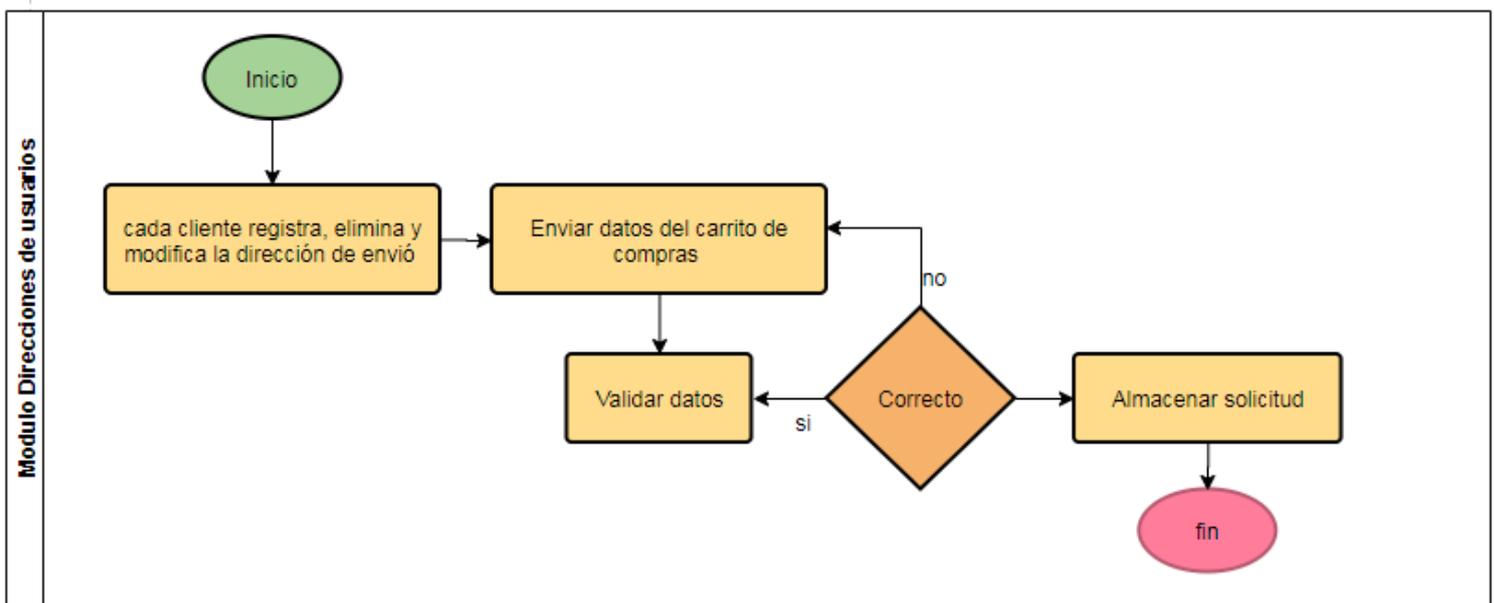
DIAGRAMA DE FLUJO DIRECCIONES DE USUARIO

Tabla 4.37 Diagrama de flujo direcciones de usuario

Cadena de restaurantes Pepes.
Descripción
- Cada cliente puede realizar el ingreso de direcciones de envío, eliminar y seleccionar la dirección principal del lugar donde quiere recibir su orden, eso es enviado, validado y almacenado en la base de datos.

Elaborado por: Jairo García Tola.

Figura 4.25 Diagrama de flujo direcciones de usuario



Elaborado por: Jairo García Tola.

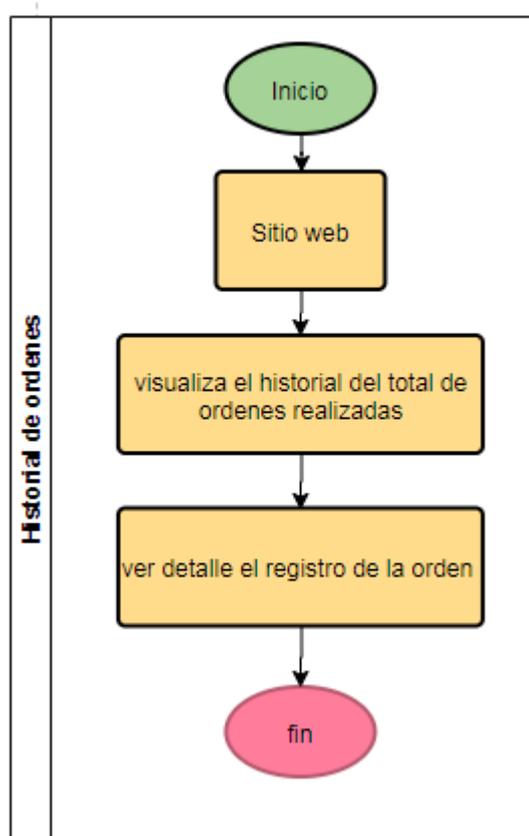
DIAGRAMA DE FLUJO HISTORIAL DE ÓRDENES

Tabla 4.38 Diagrama de flujo historial de órdenes

Cadena de restaurantes Pepes.
Descripción
- Cada cliente puede visualizar en detalle el historial de órdenes que ha realizado en la plataforma web.

Elaborado por: Jairo García Tola.

Figura 4.26 Diagrama de flujo historial de órdenes



Elaborado por: Jairo García Tola.

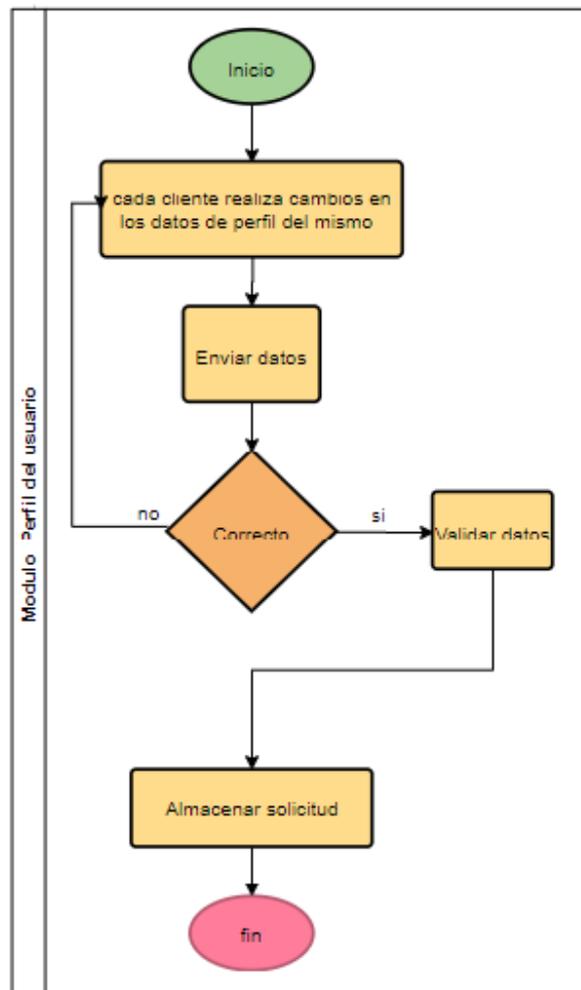
DIAGRAMA DE FLUJO PERFIL DE USUARIO

Tabla 4.39 Diagrama de flujo perfil de usuario

Cadena de restaurantes Pepes.
Descripción
- Cada usuario puede cambiar o agregar datos a su perfil como la foto principal de usuario, nombre, apellido, número de teléfono, fecha de nacimiento y contraseña, la información recopilada es validada y almacenado en la base de datos.

Elaborado por: Jairo García Tola.

Figura 4.27 Diagrama de flujo perfil de usuario



Elaborado por: Jairo García Tola.

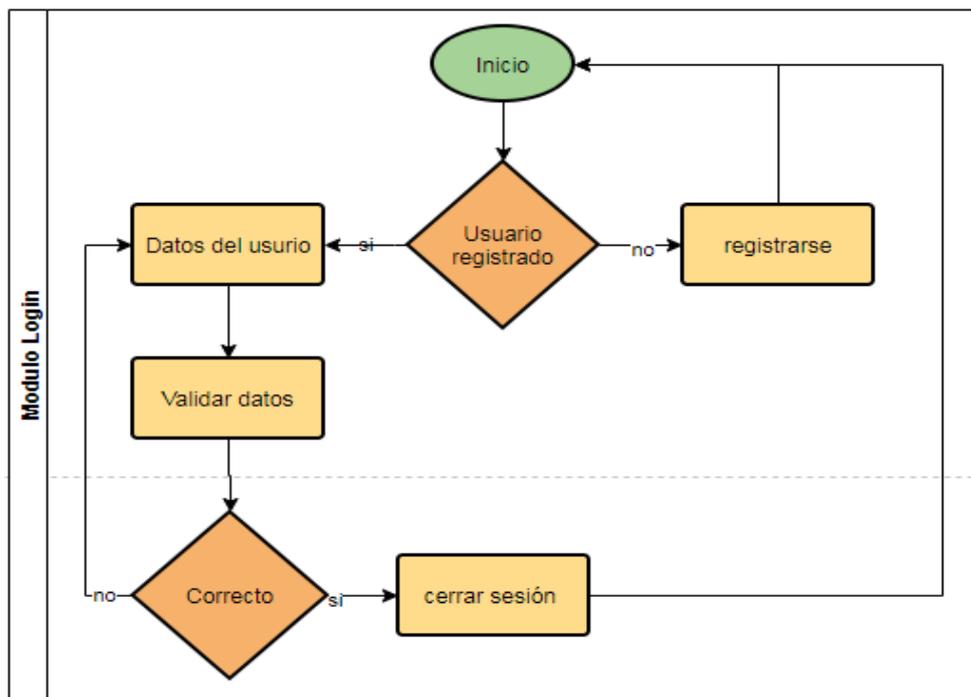
DIAGRAMA DE FLUJO LOGIN

Tabla 4.40 Diagrama de flujo login

Cadena de restaurantes Pepes.
Descripción
- Cada cliente se registra en la plataforma web y los datos del formulario son validados, que los campos estén completos, luego una vez teniendo la información recopilada y almacenada se hará la comunicación e interacción en la base de datos.

Elaborado por: Jairo García Tola.

Figura 4.28 Diagrama de flujo login



Elaborado por: Jairo García Tola.

DESCRIPCION DEL DICCIONARIO DE LAS TABLAS

Tabla 4.41 Diccionario de Datos -Tabla Users

DATOS DE LA TABLA							
Nombre de la tabla:		Users			Versión:		1.0
Autor:		Jairo García Tola			Fecha de creación		04/08/2021
							
CAMPOS DE LA TABLAS							
#	Clave	Nombre de la columna	Tipo	Tamaño	Valores	Descripción	
1	PK	id	bigint	20		Identificador del usuario	
2		status	int	11	0	Estado del usuario	
3		role	int	11	0	Rol de usuario	
4		name	varchar	255		Nombre del usuario	
5		lastname	varchar	255	NULL	Apellido del usuario	
6		email	varchar	255		Correo electrónico	
7		avatar	varchar	255	NULL	Photo de perfil	

8		phone	int	11	0	Teléfono o celular del usuario
9		Birthday	date		NULL	Fecha de nacimiento
10		gender	int	11	0	Genero del usuario
11		email_verified_at	timestamp		NULL	Verificador del correo electrónico
12		password	varchar	255		contraseña
13		password_code	varchar	255	NULL	Contraseña de recuperación
14		permissions	text		NULL	Permisos del usuario
15	FK	order_user	int	11	NULL	Identificador de las ordenes
16	FK	order_items	int	11	NULL	Identificador de la ordenes por items

Elaborado por: Jairo García Tola.

Tabla 4.42 Diccionario de Datos - Tabla DB_Orders

DATOS DE LA TABLA						
Nombre de la tabla:		DB_Orders			Versión:	1.0
Autor:		Jairo García Tola			Fecha de creación	04/08/2021
						
CAMPOS DE LA TABLAS						
#	Clave	Nombre de la columna	Tipo	Tamaño	Valores	Descripción
1	PK	id	bigint	20		Identificador de la orden
2		o_number	varchar	255	NULL	Numero de orden
3		status	int	11	0	Estado de la orden
4		o_type	int	11	0	Tipo de orden
5	FK	User_id	int	11	NULL	Identificador del usuario
6	FK	user_address_id	int	11	NULL	Identificador de las direcciones del usuario
7		user_comment	text		NULL	Comentario del usuario
8		subtotal	decimal	11, 2	0.00	Valor subtotal
9		delivery	decimal	11, 2	0.00	Valor del envío

10		total	decimal	11, 2	0.00	Total de la orden
11		payment_method	int	11	NULL	Método de pago
12		payment_info	text		NULL	Descripción del pago
13		paid_at	datetime		NULL	Fecha de la orden pagada
14		request_at	timestamp		NULL	Fecha de la orden recibida
15		process_at	timestamp		NULL	Fecha de la orden procesada
16		send_at	timestamp		NULL	Fecha de la orden de entrega
17		delivery_at	timestamp		NULL	Fecha de la orden enviada
18		rejected_at	timestamp		NULL	Fecha de la orden rechazada

Elaborado por: Jairo García Tola.

Tabla 4.43 Diccionario de Datos - Tabla DB_Categories

DATOS DE LA TABLA							
Nombre de la tabla:		DB_Categories			Versión:		1.0
Autor:		Jairo García Tola			Fecha de creación		04/08/2021
							
CAMPOS DE LA TABLAS							
#	Clave	Nombre de la columna	Tipo	Tamaño	Valores	Descripción	
1	PK	id	bigint	20		Identificador de la categoría	
2		module	Int	11	NULL	Módulo de la categoría	
3		parent	Int	11	NULL	Categoría y subcategoría	
4		name	varchar	255		Nombre de la categoría	
5		slug	varchar	255	NULL	Slug de la categoría	
6		file_path_icono	Int	11		Nombre de la ruta de la imagen	
7		icono	text			Nombre de la imagen	
8		order	decimal	11, 2	0	Orden de la categoría	

Elaborado por: Jairo García Tola.

Tabla 4.44 Diccionario de Datos - Tabla DB_User_addresses

DATOS DE LA TABLA							
Nombre de la tabla:		DB_User_addresses			Versión:		1.0
Autor:		Jairo García Tola			Fecha de creación		04/08/2021
							
CAMPOS DE LA TABLAS							
#	Clave	Nombre de la columna	Tipo	Tamaño	Valores	Descripción	
1	PK	id	bigint	20		Identificador de las direcciones de los usuarios	
2	FK	user_id	Int	11		Identificador de usuario	
3		state_id	Int	11	NULL	Provincia de la dirección	
4		city_id	int	11	NULL	Ciudad de la dirección	
5		name	varchar	255	NULL	Nombre de la dirección	
6		address_info	text		NULL	Referencias del lugar	
7		default	int	11	0	Dirección principal	
8	FK	orderit_address	int	11		Identificador de los ítems de la orden	
9	FK	ordres_address	int	11		Identificador de las direcciones de las ordenes	

Elaborado por: Jairo García Tola.

Tabla 4.45 Diccionario de Datos - Tabla DB_Products

DATOS DE LA TABLA						
Nombre de la tabla:		DB_Products			Versión:	1.0
Autor:		Jairo García Tola			Fecha de creación	04/08/2021
						
CAMPOS DE LA TABLAS						
#	Clave	Nombre de la columna	Tipo	Tamaño	Valores	Descripción
1	PK	id	bigint	20		Identificador de los productos
2		status	Int	11	0	Estado del producto
3		code	varchar	255	NULL	Código del producto
4		name	varchar	255	NULL	Nombre del producto
5		slug	varchar	255	NULL	Slug del producto
6	FK	category_id	int	11	NULL	Identificador de la categoría
7		subcategory_id	int	11	NULL	Id de la categoría padre
8		file_path	varchar	255	NULL	Nombre de la ruta de la imagen
9		image	varchar	255	NULL	Nombre de la imagen
10		price	decimal	11, 2	0.00	Precio del producto

11		quantity	int	11	0	Cantidad del producto
12		limited	int	11	0	Límite del producto
13		minimum	int	11	0	Mínimo del producto
14		In_discount	int	11	0	Descuento del producto (si/no)
15		discount	int	11	0	Valor del descuento
16		discount_unil_date	date		NULL	Fecha fin del descuento del producto
17	FK	order_item_product	int	11		Identificador de los items
18	FK	Inv_id	int	11		Identificador del inventario
19		content	text		NULL	Descripción del producto
20	FK	gallery_product	int	11		Identificador de la galería de imágenes

Elaborado por: Jairo García Tola.

Tabla 4.46 Diccionario de Datos - Tabla DB_P_galleries

DATOS DE LA TABLA							
Nombre de la tabla:		DB_P_galleries			Versión:		1.0
Autor:		Jairo García Tola			Fecha de creación		04/08/2021
							
CAMPOS DE LA TABLAS							
#	Clave	Nombre de la columna	Tipo	Tamaño	Valores	Descripción	
1	PK	id	bigint	20		Identificador de la galería de imágenes	
2	FK	product_id	Int	11		Identificador de los productos	
3		file_name	varchar	255	NULL	Nombre del directorio de las imágenes	
4	FK	Sliders_id	int	11		Identificador de los sliders	

Elaborado por: Jairo García Tola.

Tabla 4.47 Diccionario de Datos - Tabla DB_Coverages

DATOS DE LA TABLA							
Nombre de la tabla:		DB_Coverages			Versión:		1.0
Autor:		Jairo García Tola			Fecha de creación		04/08/2021
							
CAMPOS DE LA TABLAS							
#	Clave	Nombre de la columna	Tipo	Tamaño	Valores	Descripción	
1	PK	id	bigint	20		Identificador de las coberturas de envío	
2		status	Int	11	0	Estado de la cobertura	
3	FK	ctype	int	11		Ciudad de la cobertura	
4		state_id	int	11	NULL	Provincia de la cobertura	
5		name	varchar	255	NULL	Nombre de la cobertura	
6		price	decimal	11, 2	0.00	Precio de la cobertura	
7		days	int	11	0	Días estimados de entrega	

Elaborado por: Jairo García Tola.

Tabla 4.48 Diccionario de Datos - Tabla DB_Order_items

DATOS DE LA TABLA							
Nombre de la tabla:		DB_Order_items			Versión:		1.0
Autor:		Jairo García Tola			Fecha de creación		04/08/2021
							
CAMPOS DE LA TABLAS							
#	Clave	Nombre de la columna	Tipo	Tamaño	Valores	Descripción	
1	PK	id	bigint	20		Identificador de las ordenes items	
2	FK	user_id	Int	11	0	Identificador de los usuarios	
3	FK	order_id	int	11		Identificador de las ordenes	
4	FK	product_id	int	11		Identificador de los productos	
5	FK	Inventory_id	int	11		Identificador de los inventarios	
6	FK	variant_id	int	11		Identificador de las variantes	
7		label_item	text	11		Descripción de la orden	
8		quantity	int	11	1	Cantidad de ítems de la orden	
9		discount_status	int	11	0	Estado del descuento	
10		discount	int	11	0	Valor del descuento	

11		discount_until_date	date			Fecha fin del descuento
12		price_initial	decimal	11, 2	0.00	Precio inicial del ítem de la orden
13		price_unit	decimal	11, 2	0.00	Precio final del ítem de la orden
14		total	decimal	11, 2	0.00	Valor total de la orden

Elaborado por: Jairo García Tola.

Tabla 4.49 Diccionario de Datos - Tabla DB_Inventories

DATOS DE LA TABLA							
Nombre de la tabla:		DB_Inventories			Versión:		1.0
Autor:		Jairo García Tola			Fecha de creación		04/08/2021
							
CAMPOS DE LA TABLAS							
#	Clave	Nombre de la columna	Tipo	Tamaño	Valores	Descripción	
1	PK	id	bigint	20		Identificador de los inventario	
2	FK	product_id	Int	11	0	Identificador de los productos	
3		name	varchar	255		Nombre del inventario	
4		quantity	int	11		Cantidad del inventario	
5		price	decimal	11		Precio del inventario	
6		limited	int	11	NULL	Límite de ítems	
7		minimun	int	11		Mínimo de ítems	
8	FK	Variant_id	int	11	1	Identificador de las variantes	

Elaborado por: Jairo García Tola.

Tabla 4.50 Diccionario de Datos - Tabla DB_Sliders

DATOS DE LA TABLA							
Nombre de la tabla:		DB_Sliders			Versión:		1.0
Autor:		Jairo García Tola			Fecha de creación		06/08/2021
							
CAMPOS DE LA TABLAS							
#	Clave	Nombre de la columna	Tipo	Tamaño	Valores	Descripción	
1	PK	id	Bigint	20		Identificador de los sliders	
2	FK	user_id	Int	11		Identificador de los usuarios	
3		status	Int	11		Estado del slider	
4		name	varchar	255		Nombre del slider	
5		file_path	varchar	255	NULL	Nombre de la ruta de la imagen	
6		file_name	varchar	255	NULL	Nombre de la imagen	
7		content	Text		NULL	Contenido de los sliders	

Elaborado por: Jairo García Tola.

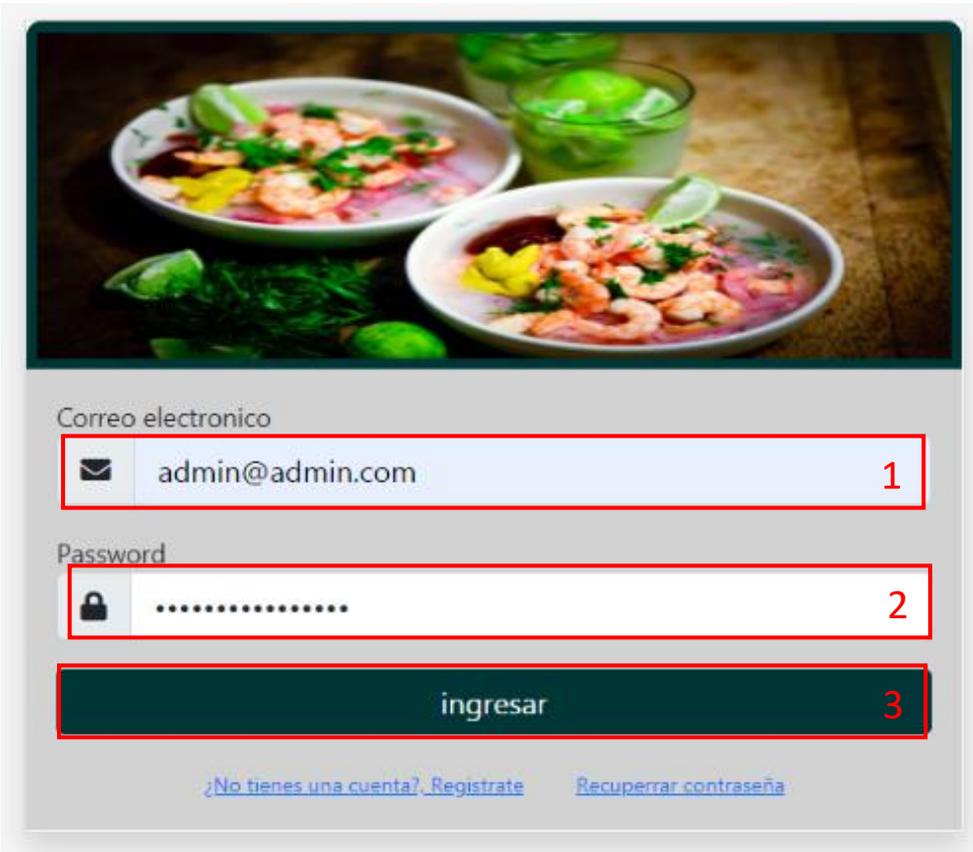
Tabla 4.51 Diccionario de Datos - Tabla DB_variants

DATOS DE LA TABLA							
Nombre de la tabla:		DB_Variants			Versión:		1.0
Autor:		Jairo García Tola			Fecha de creación		06/08/2021
							
CAMPOS DE LA TABLAS							
#	Clave	Nombre de la columna	Tipo	Tamaño	Valores	Descripción	
1	PK	id	bigint	20		Identificador de las variantes	
2	FK	produc_id	Int	11		Identificador de los productos	
3	FK	inventory_id	int	11		Identificador de los inventarios	
4		name	varchar	255	NULL	Nombre de la variante	
5	FK	orderit_id	int	11		Identificador de los ítems de la orden	

Elaborado por: Jairo García Tola.

DESCRIPCION DE LA PLATAFORMA WEB

Tabla 4.52 Pantalla de autenticación.

	Diseño de pantalla de autenticación		
Fecha de Diseño: Año-2021	Autor: Jairo García Tola.		
<p>1Figura 4.30 Pantalla de autenticación.</p>  <p style="text-align: center;">Elaborado por: Jairo García Tola.</p>			
Descripción de campos			
N°	Nombre del objeto	campos	Descripción

1	txt_email	<input>	Ingresar correo electrónico
2	txt_password	<input>	Ingresar contraseña.
3	txt_btn_ingresar	<button></button>	Botón para ingresar al sistema

Elaborado por: Jairo García Tola.

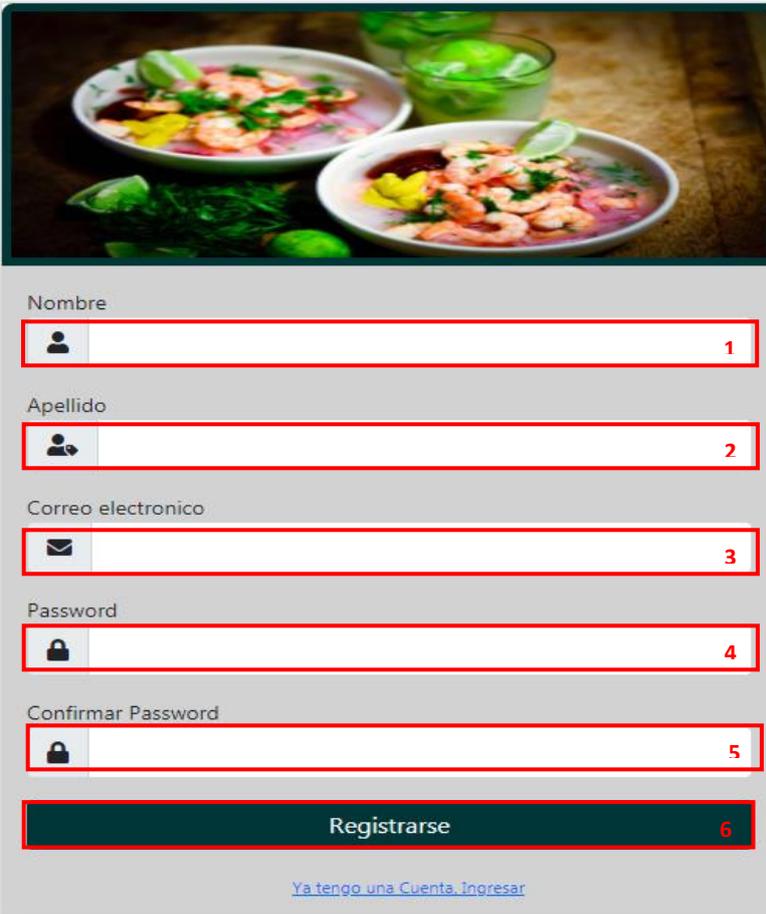
Descripción:

Una vez que el usuario ingrese a la plataforma web inmediatamente será enviado a la pantalla de autenticación ingresando las credenciales correctas como el correo electrónico y la contraseña, donde previamente los usuarios estén registrados y para otros donde el administrador del sistema haya facilitado con el registro, el usuario llenara los campos solicitados y el sistema verificara la autenticación para la sección del usuario.

Tabla 4.53 Pantalla de registró.

	Diseño de pantalla de registró
Fecha de Diseño: Año-2021	Autor: Jairo García Tola.

Figura 4.31 Pantalla de registró.



The image shows a registration form with the following fields and elements:

- 1:** Input field for "Nombre" (Name).
- 2:** Input field for "Apellido" (Last name).
- 3:** Input field for "Correo electronico" (Email).
- 4:** Input field for "Password" with a lock icon.
- 5:** Input field for "Confirmar Password" (Confirm Password) with a lock icon.
- 6:** A dark green button labeled "Registrarse" (Register).

Below the form, there is a link: [Ya tengo una Cuenta. Ingresar](#)

Elaborado por: Jairo García Tola.

Descripción de campos			
N°	Nombre del objeto	campos	Descripción
1	txt_nombre	<input>	Ingresar nombre

2	txt_apellido	<input>	Ingresar apellido
3	txt_email	<input>	Ingresar correo electrónico
4	txt_password	<input>	Ingresar contraseña.
5	txt_confi_password	<input>	Ingresar confirmación de la contraseña.
6	btn_registrar	<button></button>	Botón para registrar

Elaborado por: Jairo García Tola.

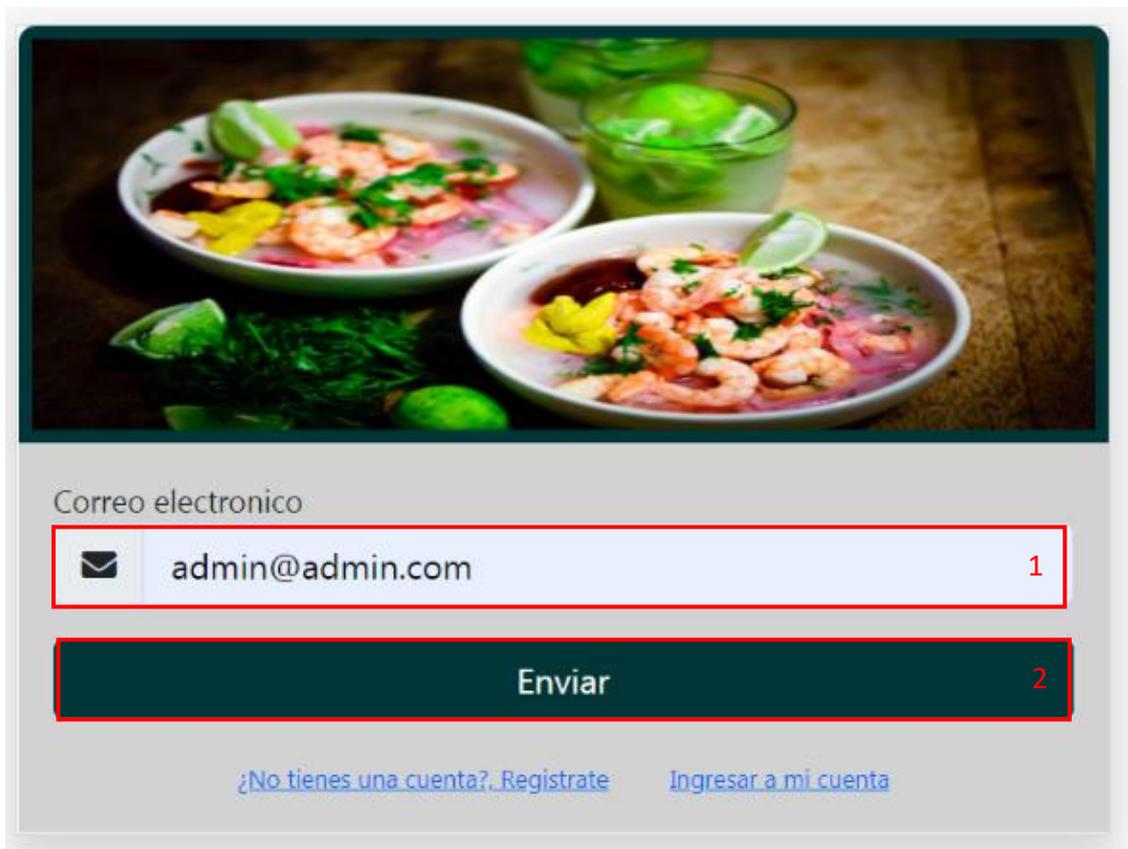
Descripción:

La plataforma web presenta la pantalla para el previo registro del usuario donde ingresara el nombre, apellido, correo electrónico, contraseña y la verificación de la contraseña. Si los datos ingresados son correctos el sistema verificara que las contraseñas coincidan y que no exista un correo electrónico repetido, una vez registrado el sistema inmediatamente enviara a la pantalla de autenticación para iniciar sección.

Tabla 4.54 Pantalla de recuperación de contraseña.

	<p>Diseño de pantalla recuperación de contraseña.</p>
<p>Fecha de Diseño: Año-2021</p>	<p>Autor: Jairo García Tola.</p>

Figura 4.32 Pantalla de recuperación de contraseña.



Elaborado por: Jairo García Tola.

Descripción de campos

N°	Nombre del objeto	Campos	Descripción
1	txt_email	<input>	Ingresar correo electrónico

2	Btn_recover	<button></button>	Botón para enviar código
---	-------------	-------------------	--------------------------

Elaborado por: Jairo García Tola.

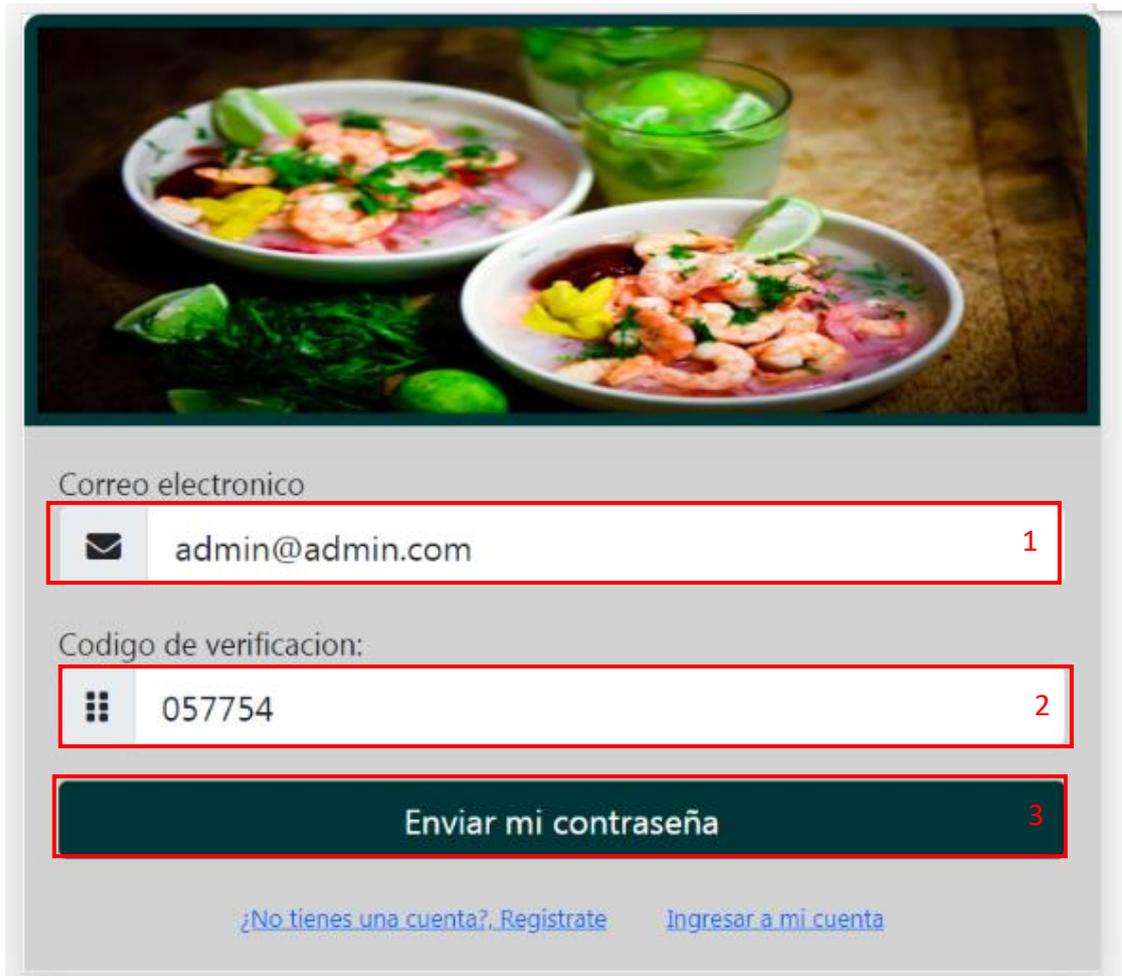
Descripción:

Si el usuario registrado ha olvidado su contraseña o no la recuerda, la plataforma web presentara la pantalla para la recuperación de la contraseña, donde ingresara el correo electrónico y si los datos son correctos el sistema verificara e inmediatamente enviara un correo electrónico con un código de verificación de seis dígitos y una breve descripción de 3 pasos para formatear la contraseña por medio del servicio gratuito que ofrece gmail.

Tabla 4.55 Pantalla de reseteo de la contraseña.

	Diseño de pantalla reseteo de la contraseña.
Fecha de Diseño: Año-2021	Autor: Jairo García Tola.

Figura 4.33 Pantalla de reseteo de la contraseña.



Elaborado por: Jairo García Tola.

Descripción de campos			
N°	Nombre del objeto	campos	Descripción
1	txt_email	<input>	Ingresar correo electrónico

2	txt_code	<input>	Ingresar código de verificación
3	btn_newpassword	<button></button>	Botón para enviar contraseña

Elaborado por: Jairo García Tola.

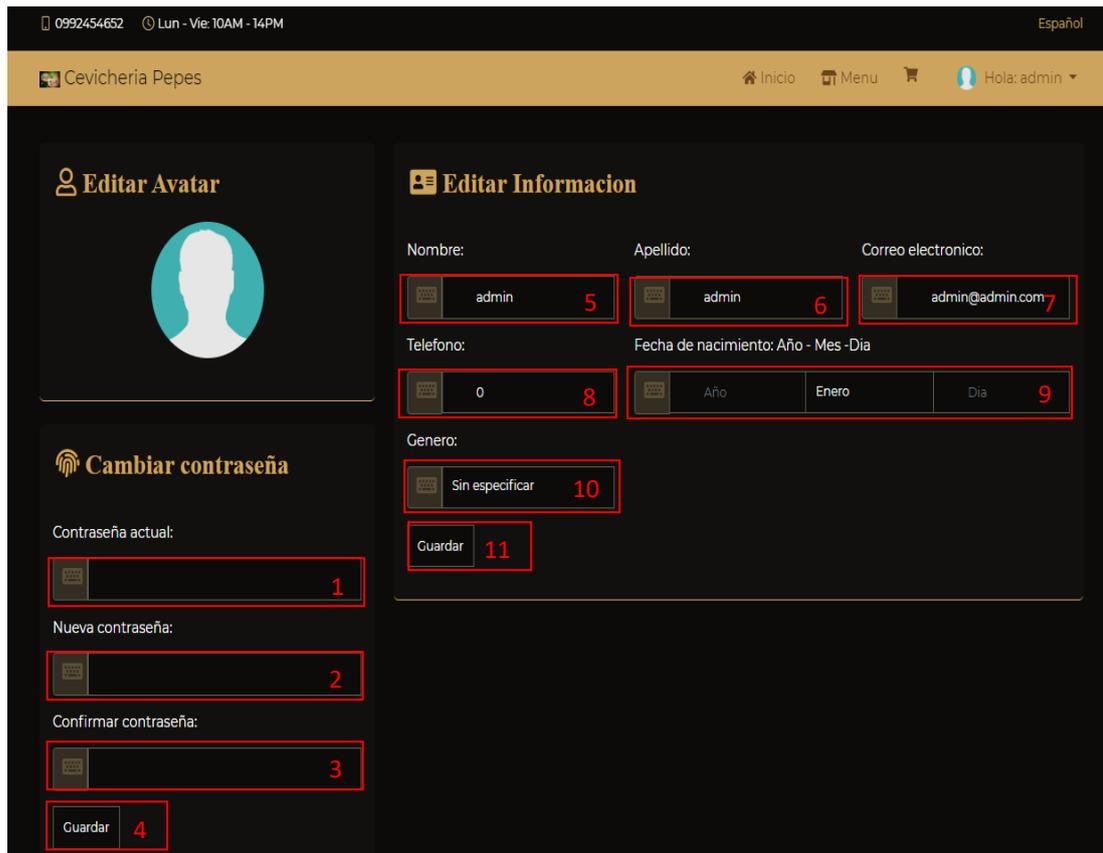
Descripción:

La plataforma web presenta la pantalla para el reseteo de la contraseña, Una vez que el usuario haya obtenido el código de verificación ingresara con las credenciales y el código que fue enviado al correo electrónico, el sistema verificara si existen coincidencias en la base de datos e inmediatamente el sistema envía un correo electrónico con una nueva contraseña de 6 dígitos aleatorios por medio del servicio gratuito gmail y re direcciona al usuario a la pantalla de autenticación para el inicio sesión y segundo a la pantalla del perfil de usuario para realizar el cambio de la contraseña por una más segura.

Tabla 4.56 Pantalla del perfil de usuario.

	Diseño de pantalla del perfil de usuario.
Fecha de Diseño: Año-2021	Autor: Jairo García Tola.

Figura 4.34 Pantalla del perfil de usuario.



Elaborado por: Jairo García Tola.

Descripción de campos

N°	Nombre del objeto	campos	Descripción
1	txt_password	<input>	Ingresar contraseña actual
2	txt_newpassword	<input>	Ingresar contraseña nueva
3	txt_confipassword	<input>	Ingresar confirmación de la contraseña

4	btn_guardar	<button></button>	Botón para guardar la nueva contraseña
5	txt_nombre	<input>	Ingresar nombre
6	txt_apellido	<input>	Ingresar apellido
7	txt_email	<input>	Ingresar email
8	txt_telefono	<input>	Ingresar teléfono
9	select_birthday	<select></select>	seleccionar fecha de cumpleaños
10	select_genero	<select></select>	seleccionar genero
11	btn_info	<button></button>	Botón editar información

Elaborado por: Jairo García Tola.

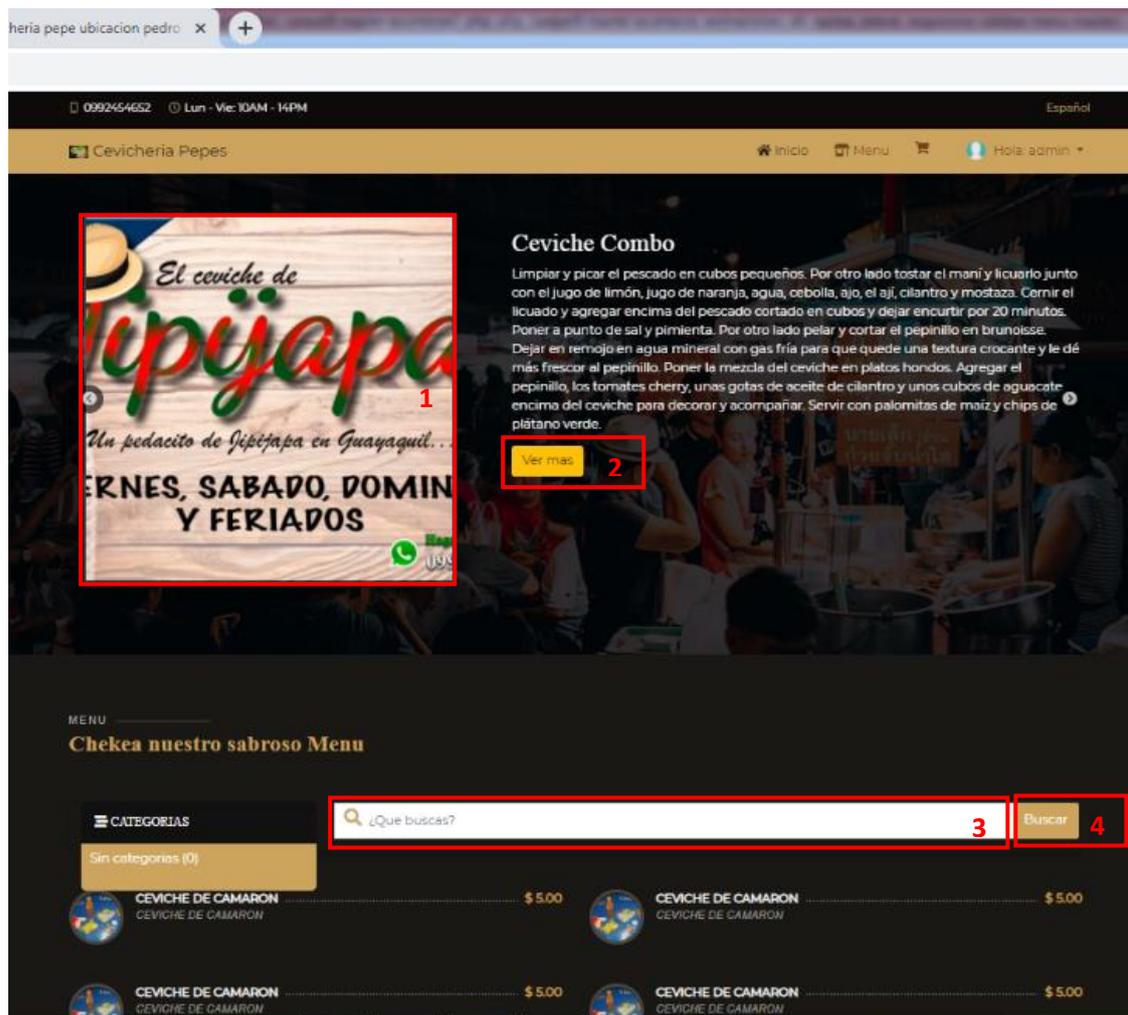
Descripción :

La plataforma web presenta la pantalla del perfil de usuario donde se puede actualizar la foto del perfil, editar la información almacenada como el nombre, apellido, teléfono, fecha de nacimiento, género y cambiar la contraseña ingresando la contraseña actual, la nueva contraseña y la confirmación de la contraseña, Si los datos ingresados son correctos el sistema verificara que los campos no estén vacíos y las contraseñas coincidan, una vez registrado el sistema inmediatamente mostrara una alerta con un mensaje que los datos fueron actualizados correctamente.

Tabla 4.57 Pantalla de inicio.

	<p>Diseño de pantalla inicio</p>
<p>Fecha de Diseño: Año-2021</p>	<p>Autor: Jairo García Tola.</p>

Figura 4.35 Pantalla de inicio.



Elaborado por: Jairo García Tola.

Descripción de campos

N°	Nombre del objeto	campos	Descripción
1	slider	<section></section>	Slider ofertas, novedades, ect

2	btn_vermas	<button></button>	Botón para ver más informacion
3	txt_buscar	<input>	Ingresar buscar
4	btn_buscar	<button></button>	Botón para buscar

Elaborado por: Jairo García Tola.

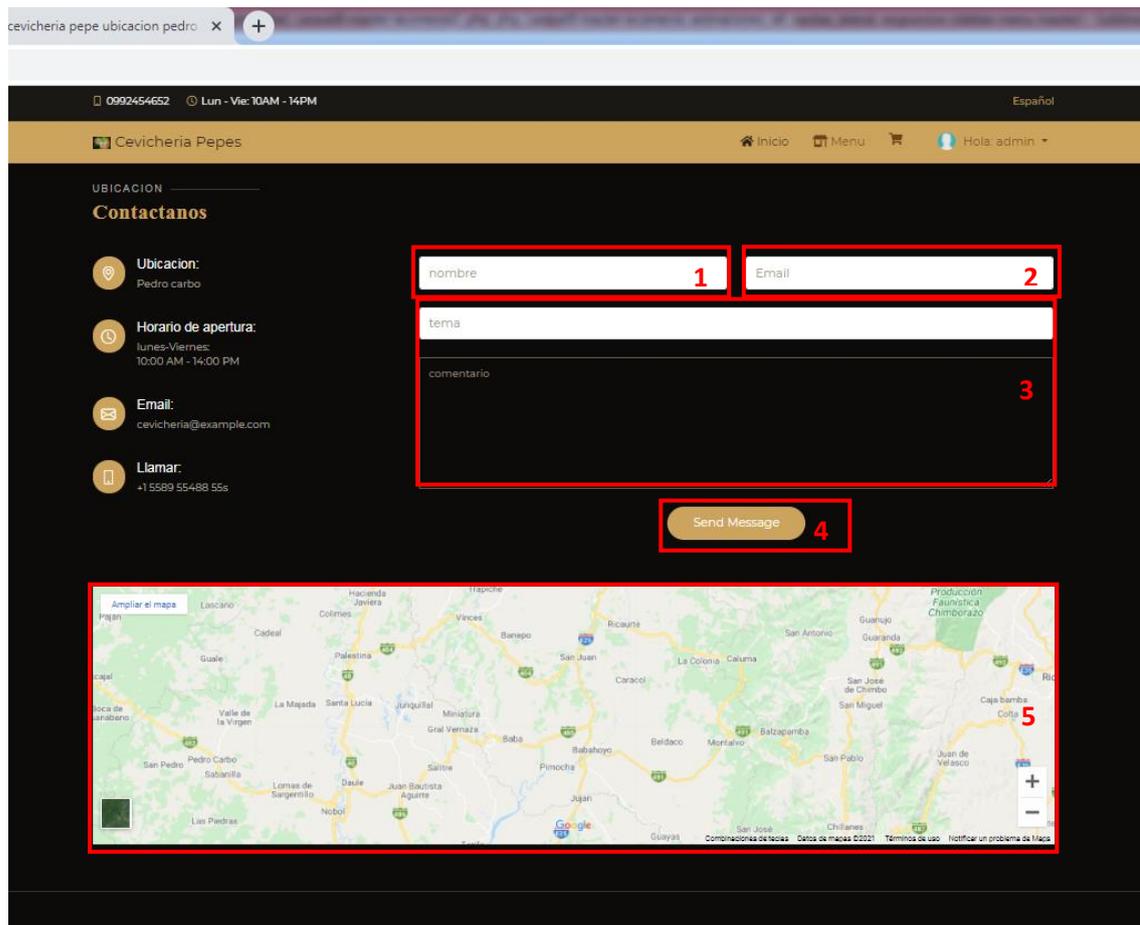
Descripción :

La plataforma web en su pantalla de inicio presenta información sobre la empresa, productos, promociones, novedades, menú, horarios de apertura y el nombre que despliega una lista con acciones para ello deberán estar ubicado en la parte superior de la pantalla, donde el sistema muestra una barra de navegación con opciones para él envió hacia las otras pantallas.

Tabla 4.58 Pantalla de contáctanos.

	<h2>Diseño de pantalla contáctanos</h2>
<p>Fecha de Diseño: Año-2021</p>	<p>Autor: Jairo García Tola.</p>

Figura 4.36 Pantalla de contáctanos.



Elaborado por: Jairo García Tola.

Descripción de campos			
N°	Nombre del objeto	campos	Descripción
1	txt_nombre	<input>	Ingresar nombre

2	txt_correo	<input>	Ingresar correo electrónico
3	txt_mensaje	<input>	Ingresar mensaje
4	btn_enviar	<button></button>	Botón para enviar mensaje
5	ubicación	<figure></figure>	Ubicación del lugar

Elaborado por: Jairo García Tola.

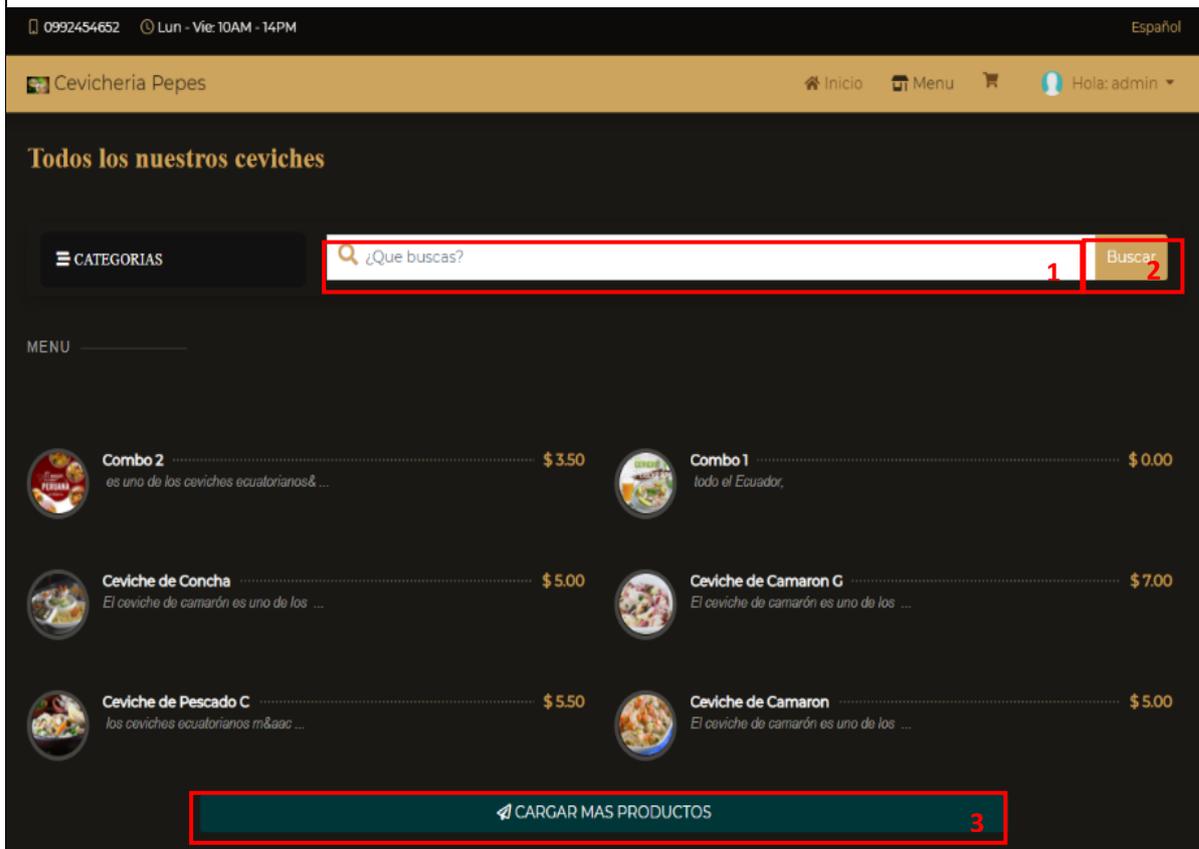
Descripción :

La plataforma web presenta la pantalla contáctanos, donde el sistema muestra varias alternativas de contacto y un formulario con campos de texto, para ello los campos deberán ser rellenados y una vez presionado el botón “enviar mensaje”, el sistema verificara que los campos no estén vacíos e inmediatamente se mostrara en la pantalla actual una alerta con un mensaje diciendo “Mensaje enviado correctamente”.

Tabla 4.59 Pantalla de menú principal.

	<h2>Diseño de pantalla menú principal</h2>
<p>Fecha de Diseño: Año-2021</p>	<p>Autor: Jairo García Tola.</p>

Figura 4.37 Pantalla de menú principal.



Elaborado por: Jairo García Tola.

Descripción de campos

N°	Nombre del objeto	campos	Descripción
1	txt_buscar	<input>	Ingresar buscar
2	btn_buscar	<button></button>	Botón para buscar
3	btn_cargar_mas	<button></button>	Botón para ver más productos

Elaborado por: Jairo García Tola.

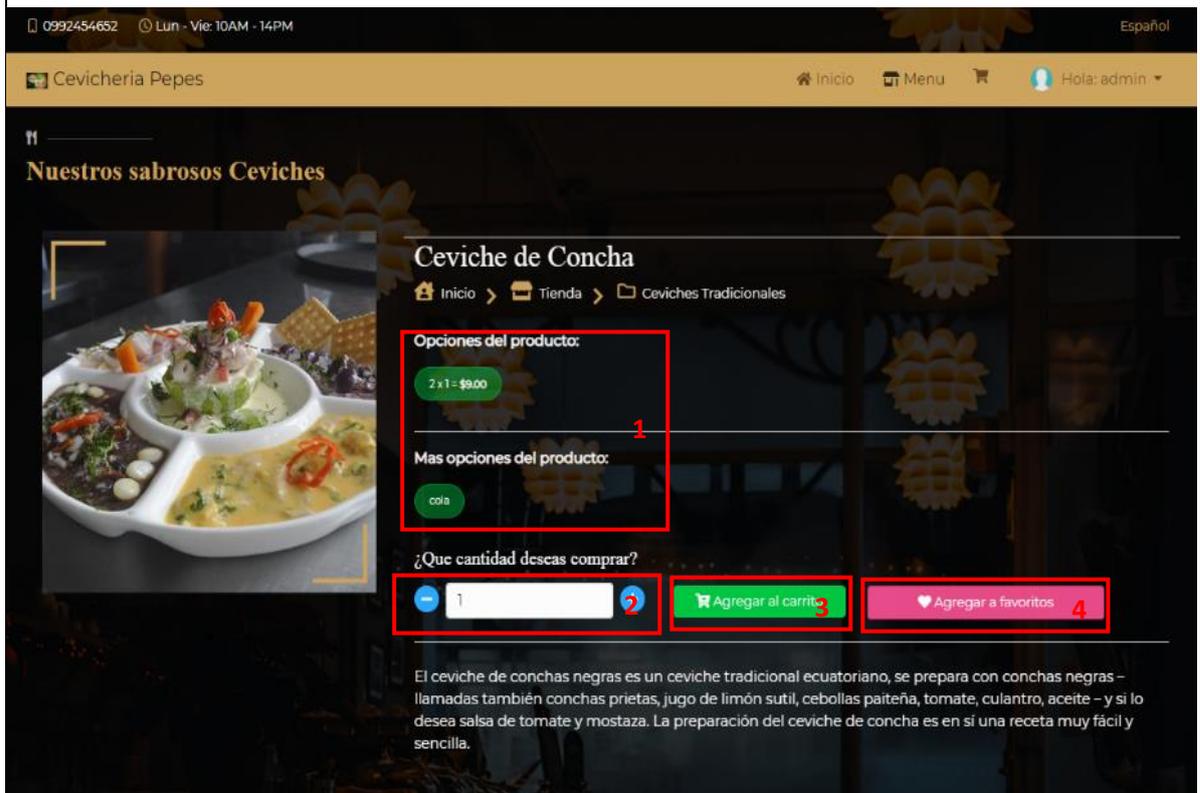
Descripción :

Después que el usuario haya iniciado sesión en la plataforma será ubicado en la pantalla del “Menú principal”, donde se mostrara el nombre, foto, precio y una descripción corta de los producto que se encuentra en venta, para visualizar la información completa deberá dar click en la foto o en el nombre del producto y para ver todas las opciones deberá dar click sobre el botón “cargar más productos” el cual se desplegaran automáticamente más opciones.

Tabla 4.60 Pantalla de producto.

	Diseño de pantalla de producto
Fecha de Diseño: Año-2021	Autor: Jairo García Tola.

Figura 4.38 Pantalla de producto.



Elaborado por: Jairo García Tola

N°	Nombre del objeto	campos	Descripción
1	Link	<a>	Seleccionar variante y más opciones
2	txt_cantidad	<Input>	Ingresar buscar
3	btn_agregar_carrito	<button></button>	Botón para agregar al carrito
4	btn_favoritos	<button></button>	Botón para favoritos

Elaborado por: Jairo García Tola.

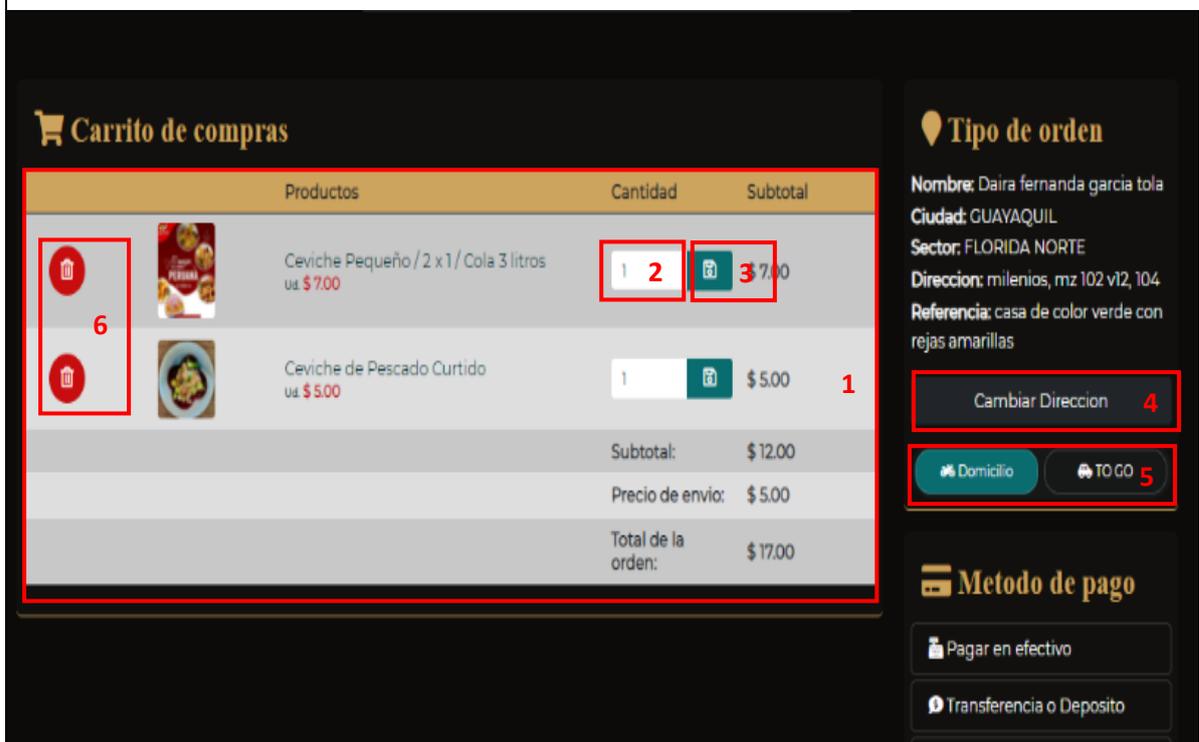
Descripción :

La plataforma web presenta la pantalla de producto que le muestra al cliente el nombre, la descripción, la categoría y la sub categoría a la que pertenece, también puede seleccionar las diferentes opciones de productos, puede establecer la cantidad que se desea comprar para realizar la compra deberá dar click en el botón agregar al carrito de compras el sistema validara si está disponible la cantidad a comprar de ese producto y que no haya sido agregado al carrito de compras.

Tabla 4.61 Pantalla Carrito de compras.

	Diseño de pantalla Carrito de compras
Fecha de Diseño: Año-2021	Autor: Jairo García Tola.

Figura 4.39 Pantalla carrito de compras.



Elaborado por: Jairo García Tola.

Descripción de campos

N°	Nombre del objeto	campos	Descripción
1	form	<form></form>	Formulario ítems del carrito
2	txt_cantidad	<Input>	Ingresar cantidad
3	btn_act_cantidad	<button></button>	Botón para editar la cantidad
4	btn_address	<button></button>	Botón para cambiar direcciones

5	btn_type_order	<button></button>	Botón para cambiar el tipo de orden
6	btn_eliminar	<button></button>	Botón para eliminar un ítems del carrito de compras

Elaborado por: Jairo García Tola.

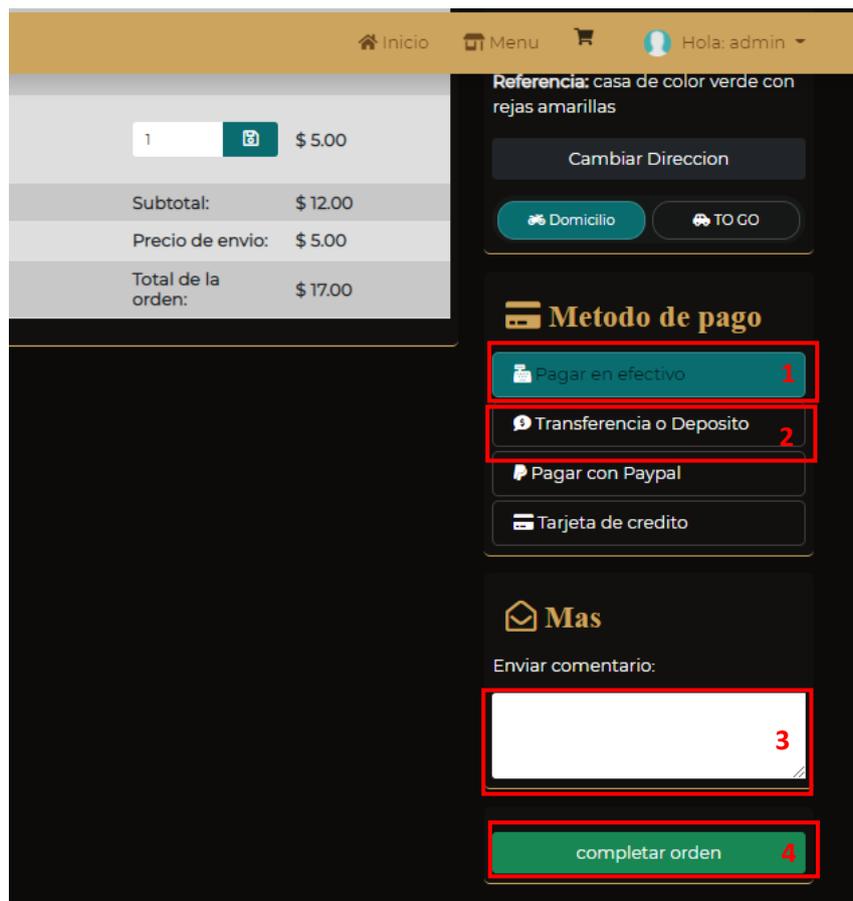
Descripción :

Para enviar la orden de compra la plataforma web presenta al usuario la pantalla del carrito de compras, donde el cliente visualizara los datos de los ítems agregados con el valor total a pagar y para finalizar con la orden es necesario que seleccione un tipo de orden, el botón domicilio tiene un valor de precio de envío fijo y el botón to go indicara el retiro de la compra en el establecimiento, además el cliente puede eliminar los ítems del carrito de compras y actualizar la cantidad a comprar.

Tabla 4.62 Pantalla carrito de compras formas de Pago #1.

	Diseño de pantalla carrito de compras formas de Pago #1
Fecha de Diseño: Año-2021	Autor: Jairo García Tola.

Figura 4.40 Forma de pago en efectivo.



Elaborado por: Jairo García Tola.

Descripción de campos			
N°	Nombre del objeto	campos	Descripción
1	select_pay_cash	select	Ingresar cantidad
2	select_pay_transf	select	Botón para editar la cantidad
3	text_mas	textarea	Ingresar comentario

4	btn_completar_orden	button	Botón para completar la orden
---	---------------------	--------	-------------------------------

Elaborado por: Jairo García Tola.

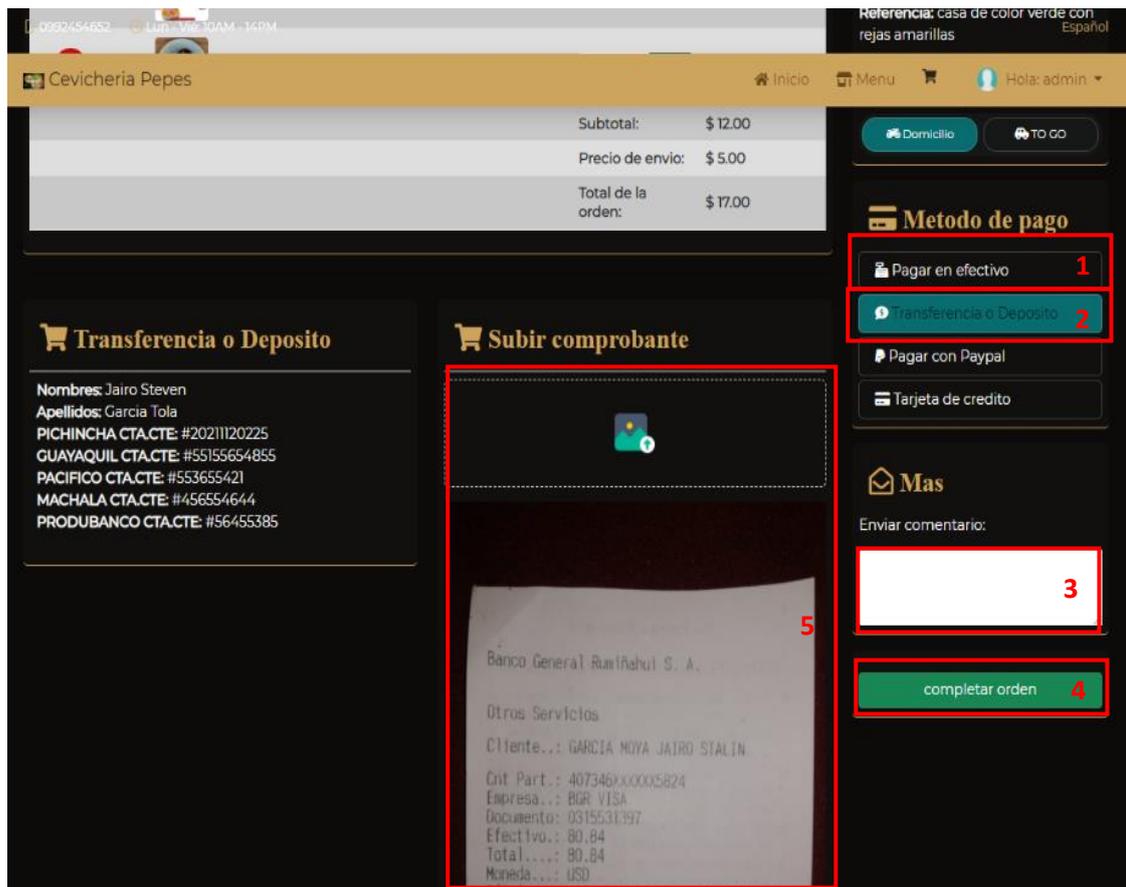
Descripción :

Una vez que el cliente ha seleccionado el tipo de orden y también haya escogido la forma de pago en efectivo, el sistema verificara la existencia de la forma de pago donde automáticamente habilitara el botón para completar con la orden y posteriormente los datos de la orden son enviados por gmail al correo electrónico de los administrador y del cliente.

Tabla 4.63 Pantalla carrito de compras formas de pago #2.

	Diseño de pantalla carrito de compras formas de pago #2
Fecha de Diseño: Año-2021	Autor: Jairo García Tola.

Figura 4.41 Forma de pago transferencia o depósito bancario.



Elaborado por: Jairo García Tola.

Descripción de campos			
N°	Nombre del objeto	campos	Descripción
1	select_pay_cash	<select></select>	Seleccionar pago efectivo
2	select_pay_transf	<select></select>	Seleccionar pago transferencia
3	text_mas	<textarea> </textarea >	Ingresar comentario

4	btn_compl_orden	<button></button>	Botón para completar la orden
5	img_voucher	<Input>	Ingresar imagen (voucher)

Elaborado por: Jairo García Tola.

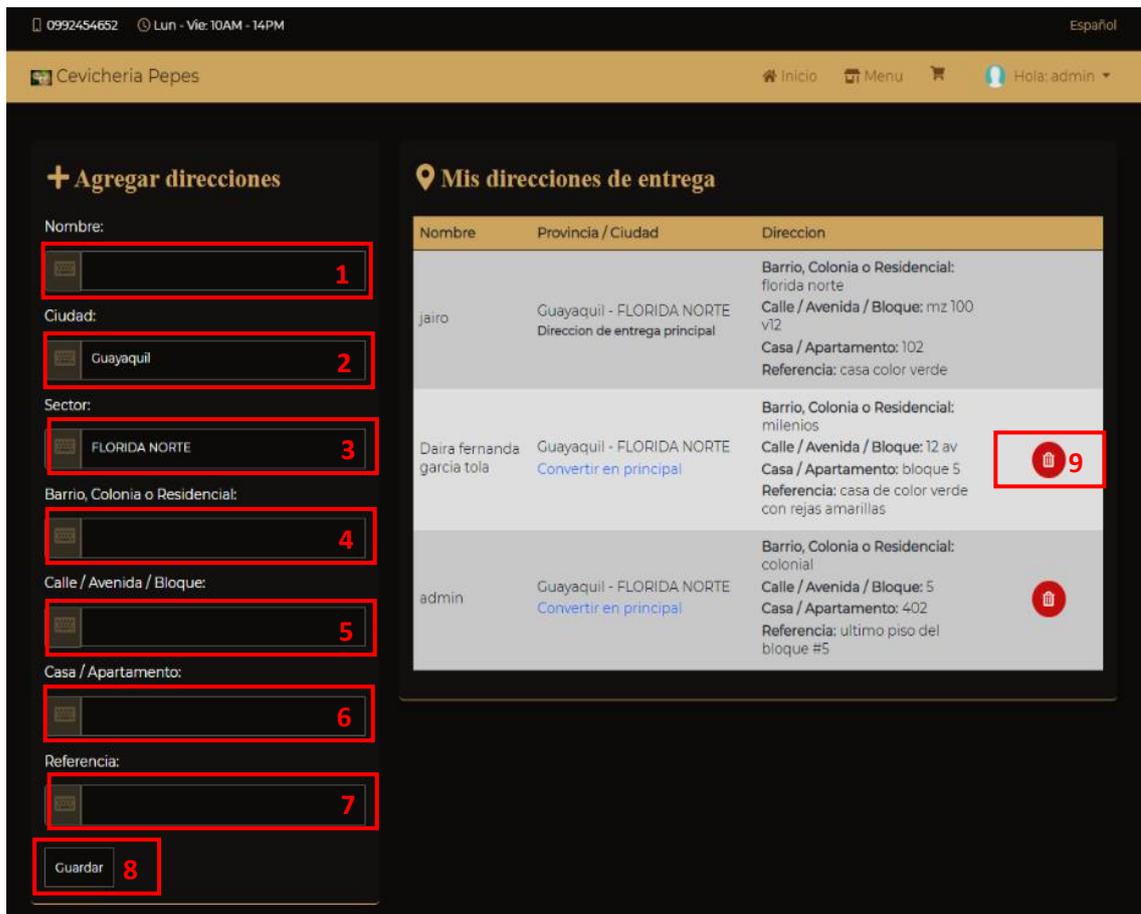
Descripción :

Si el cliente ha seleccionado la forma de pago transferencia o depósito bancario, inmediatamente el sistema mostrara el nombre, correo electrónico, celular y el número de las cuentas bancarias, una vez hecha la transferencia o el depósito deberá subir el comprobante de pago donde el cliente podrá completar la orden y posteriormente los datos de la orden son enviados por gmail al correo electrónico de los administrador y del cliente.

Tabla 4.64 Pantalla de direcciones de envío del usuario.

	Diseño de pantallas direcciones de envío del usuario
Fecha de Diseño: Año-2021	Autor: Jairo García Tola.

Figura 4.42 Pantalla direcciones de envío del usuario.



Elaborado por: Jairo García Tola.

Descripción de campos

N°	Nombre del objeto	campos	Descripción
1	form	<form></form>	Formulario de las direcciones
1	text_nombre	<Input>	Ingresar nombre
2	select_ciudad	<select></select>	Seleccionar ciudad

3	select_sector	<select></select>	Seleccionar sector
4	text_barrio_colonia	<Input>	Ingresar barrio o colonia
5	text_calle_avenida	<Input>	Ingresar calle o avenida
6	text_casa_depart	<Input>	Ingresar casa o departamento
7	text_refe	<Input>	Ingresar referencia
8	btn_guardar	<button></button>	Botón para guardar las direcciones de envío
9	btn_eliminar	<button></button>	Botón para eliminar la dirección de envío

Elaborado por: Jairo García Tola.

Descripción :

A continuación la plataforma web presenta la pantalla de direcciones de envío de los usuarios, donde el usuario deberá ingresar datos lo más posible detallados y correctos para el nombre, la ciudad, el sector, barrio, colonia o bloque, casa, apartamento y una referencia del lugar del destino como dirección de destino principal para la entrega del producto también el usuario puede eliminar o seleccionar convertir a principal otra dirección.

Tabla 4.65 Pantalla historial de compras.

		Diseño de pantalla historial de compras	
Fecha de Diseño: Año-2021		Autor: Jairo García Tola.	
Figura 4.43 Pantalla historial de compra.			
			
Elaborado por: Jairo García Tola.			
Descripción de campos			
N°	Nombre del objeto	campos	Descripción
1	btn_ver_compra	<button></button>	Botón ver compra

Elaborado por: Jairo García Tola.

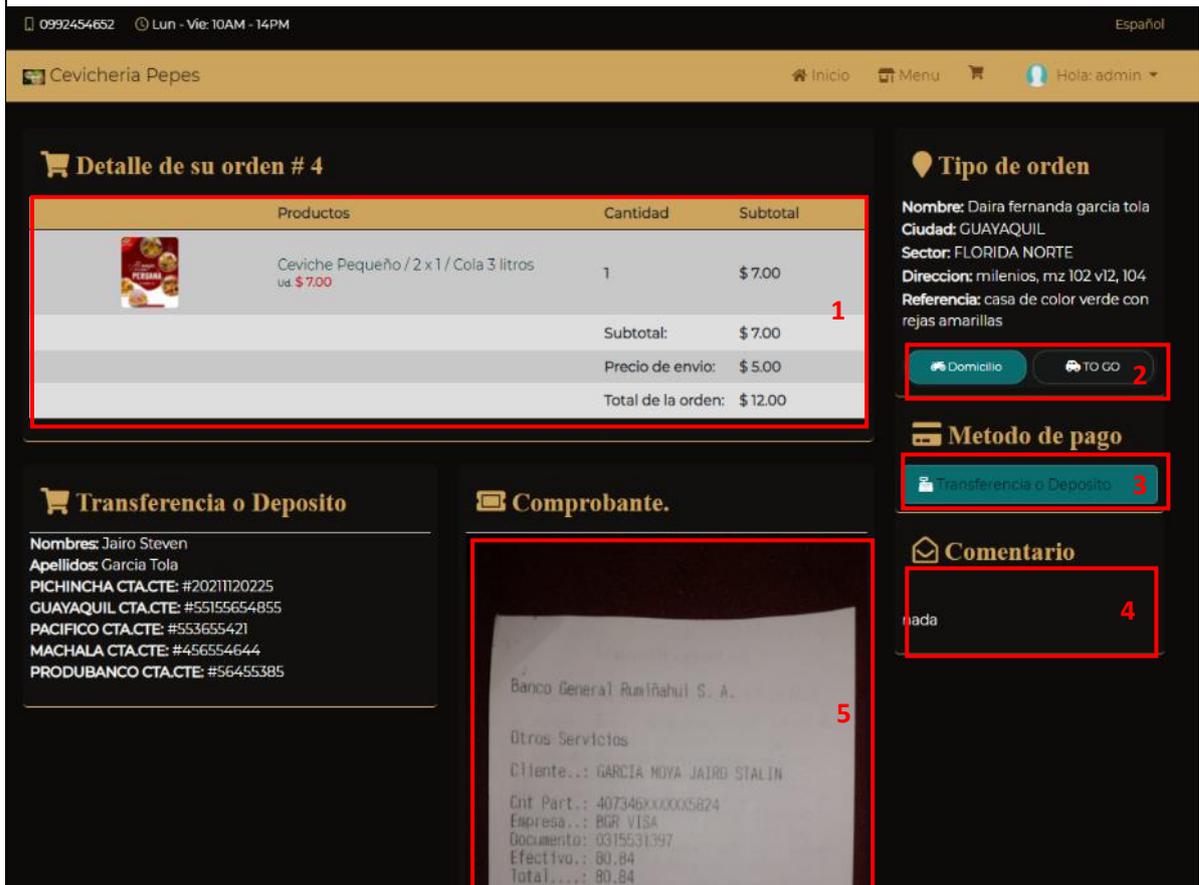
Descripción :

La plataforma web muestra la pantalla del historial de compras donde el cliente visualizara los cambios estado de su orden, el tipo de orden, método de pago seleccionado y el total pagado por orden, para más información deberá dar click en el botón “ver compra” y de inmediato el sistema re direcciona al usuario a la pantalla del detalle de la orden.

Tabla 4.66 Pantalla detalle de la orden.

	Diseño de pantalla detalle de la orden.
Fecha de Diseño: Año-2021	Autor: Jairo García Tola.

Figura 4.44 Pantalla detalle de la orden.



Elaborado por: Jairo García Tola.

Descripción de campos

N°	Nombre del objeto	campos	Descripción
1	form	<form></form>	Formulario detalle de la orden
2	btn_type_order	<button></button>	Botón para cambiar el tipo de orden

3	select_pay_transf	<select></select>	Seleccionar pago transferencia
4	text_comentario	<textarea> </textarea>	Ingresar comentario
5	img_voucher	Input(file)	Ingresar imagen (voucher)

Elaborado por: Jairo García Tola.

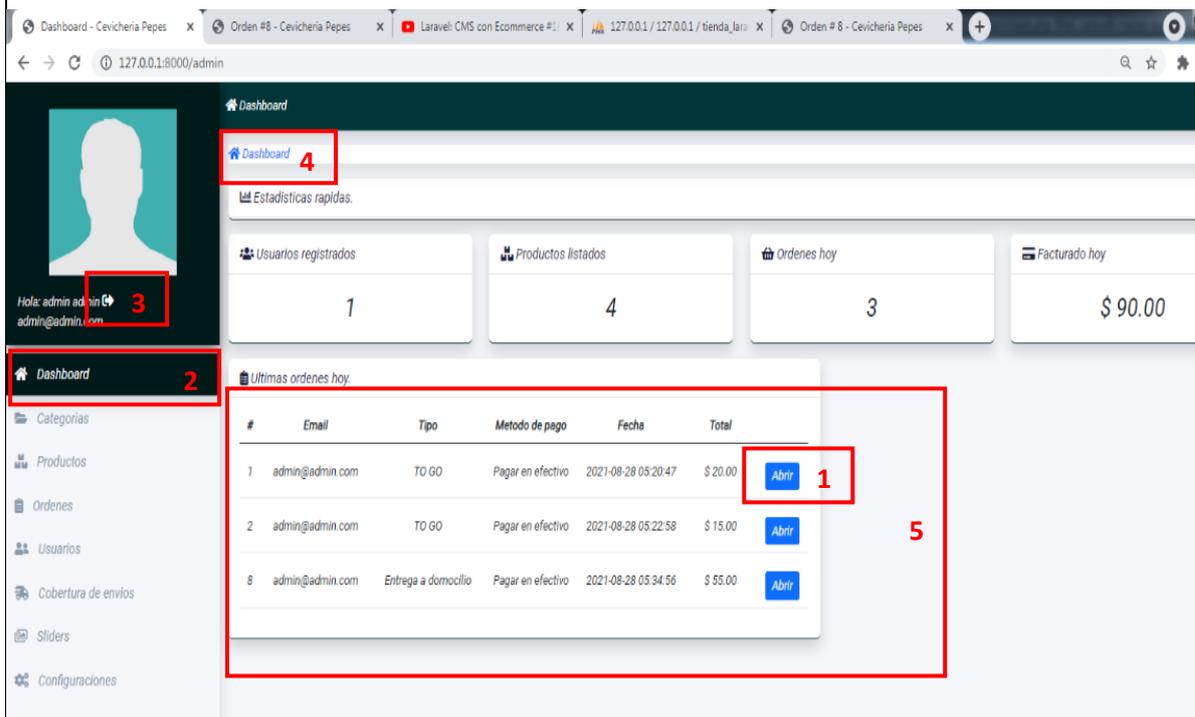
Descripción :

Una vez la orden es enviada por el usuario, la plataforma web presenta la pantalla del detalle de la orden donde se visualiza el tipo de la orden, el comentario, los métodos de pago seleccionados, si es transferencia o depósito, se muestran los datos bancarios de la cadena de restaurantes pepes y por último el comprobante de pago.

Tabla 4.67 Pantalla de mantenimiento principal.

	Diseño de pantalla mantenimiento principal.
Fecha de Diseño: Año-2021	Autor: Jairo García Tola.

Figura 4.45 Pantalla de mantenimiento principal.



Elaborado por: Jairo García Tola

Descripción de campos

N°	Nombre del objeto	campos	Descripción
1	btn_order	<button></button>	Botón para abrir orden
2	sidebar	<nav></nav>	Barra de navegación lateral
3	btn_logout	<button></button>	Botón para cerrar sesión
4	links	<a>	Links de navegación dashboard
5	form	<form></form>	Formulario listado de ordenes

Elaborado por: Jairo García Tola.

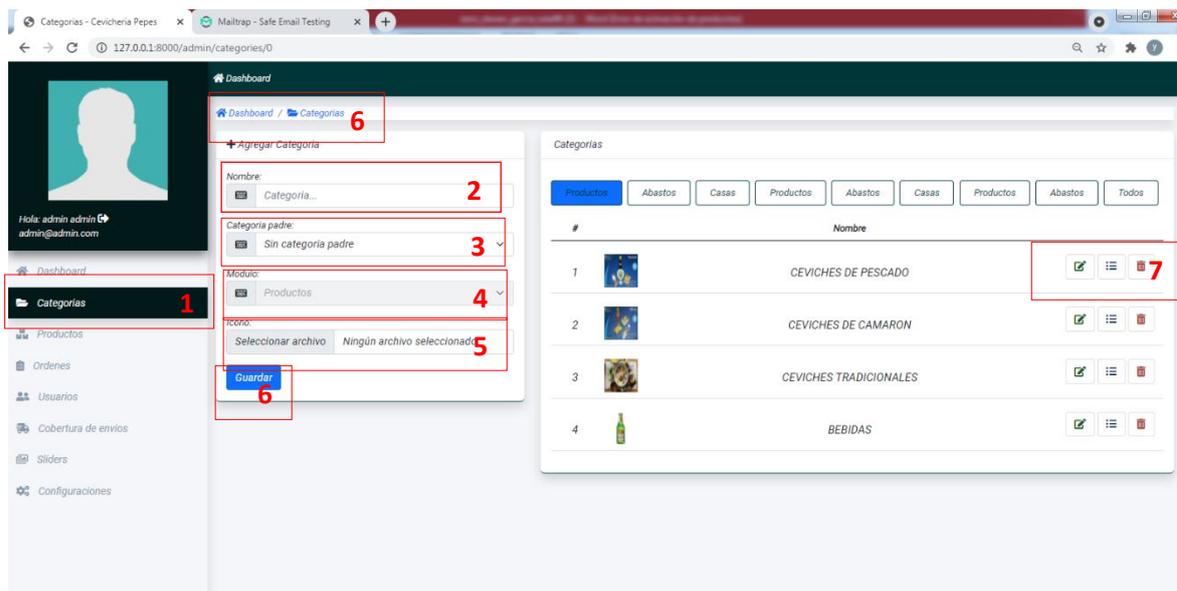
Descripción :

A continuación, una vez que la plataforma web presenta la pantalla del mantenimiento principal con los diferentes módulos: estadísticas rápidas, últimas órdenes de hoy y acceso a acciones que puede realizar el administrador o los usuarios con permisos, permitiendo el ingreso, modificación y eliminación de: categorías, productos, usuarios, órdenes, cobertura de envíos, sliders y configuraciones generales para el manejo de la página web, el sistema verificara que el administrador haya iniciado correctamente sesión o será enviado a la pantalla de login, donde deberá iniciar sesión para realizar los cambios.

Tabla 4.68 Pantalla de mantenimiento listado de las categorías.

	Diseño de pantalla mantenimiento listado de las categorías.
Fecha de Diseño: Año-2021	Autor: Jairo García Tola.

Figura 4.46 Pantalla de mantenimiento listado de las categorías.



Elaborado por: Jairo García Tola.

Descripción de campos

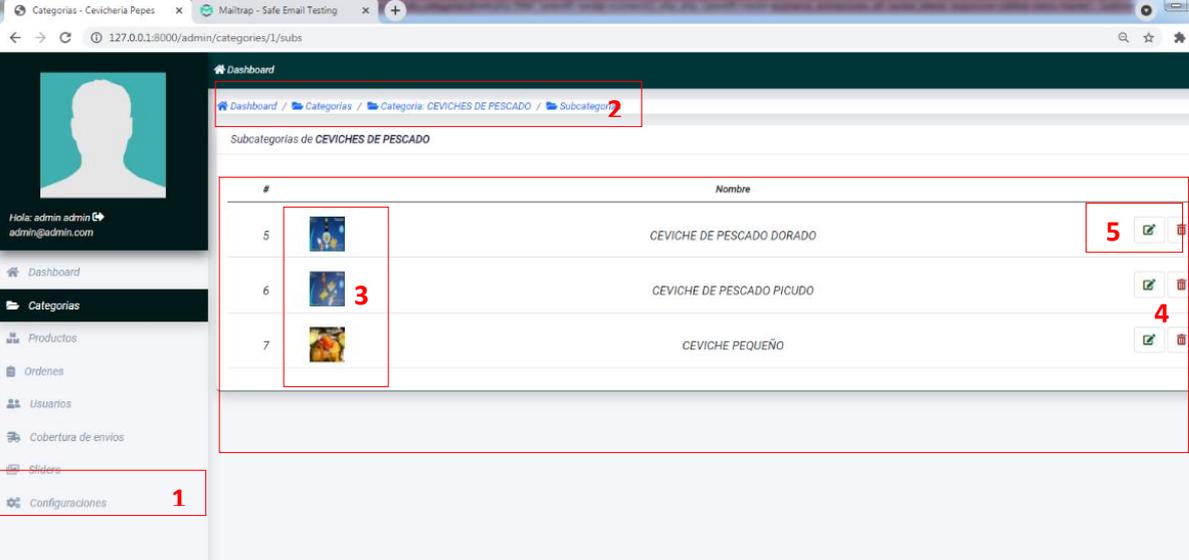
N°	Nombre del objeto	campos	Descripción
1	sidebar	<nav></nav>	Barra de navegación lateral
2	txt_nombre	<input>	Ingresar nombre
3	select_categoria	<select></select>	Seleccionar categoría
4	select_modulo	<select></select>	Seleccionar modulo
5	icono	<input>	Ingresar imagen

6	link	<a>	Navegación de los módulos
7	btn_editar, btn_eliminar, btn_subcategoria	<button></button>	Botón para editar, eliminar y ver las subcategorías

Descripción :

Después de presionar el botón “categorías”, la plataforma web presentara la pantalla del listado de las categorías donde se mostraran los 10 primeros registros y los otros datos almacenados mediante un paginado, visualiza el nombre, el identificador, su respectiva imagen y también puede realizar las acciones para editar, eliminar y ver las subcategorías.

Tabla 4.69 Pantalla de mantenimiento listado de las subcategorías.

		Diseño de pantalla mantenimiento listado de las subcategorías	
Fecha de Diseño: Año-2021		Autor: Jairo García Tola.	
<p>Figura 4.47 Pantalla de mantenimiento listado de las subcategorías.</p> 			
Elaborado por: Jairo García Tola.			
Descripción de campos			
N°	Nombre del objeto	campos	Descripción
1	sidebar	<nav></nav>	Barra de navegación lateral
2	link	<a>	Barra de navegación: categoría y categoría principal
3	img		Icono de la categoría
4	form	<form></form>	Formulario de las subcategorías
5	btn_editar btn_eliminar	<button></button>	Botón para editar y eliminar las categorías

Elaborado por: Jairo García Tola.

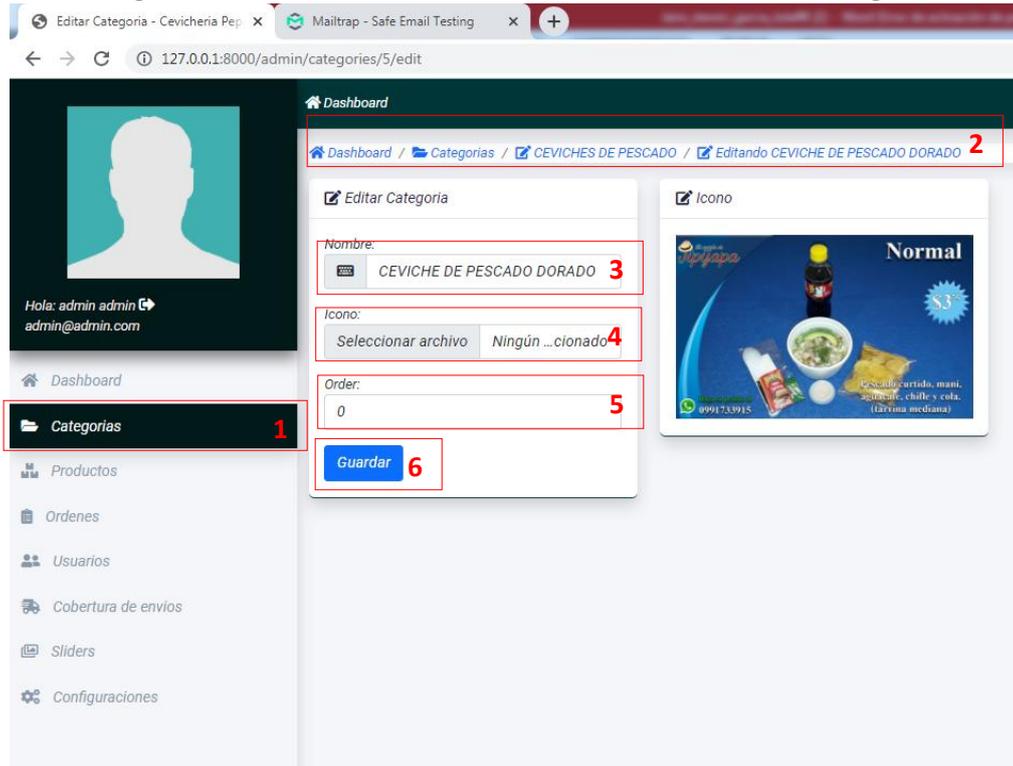
Descripción :

Al presionar el botón “ver subcategorías” la plataforma web cargara todas las subcategorías que se encuentren relacionadas con la categoría principal e inmediatamente el sistema presenta la pantalla del mantenimiento de las subcategorías donde se visualizara el nombre, el identificador, imagen y las acciones para editar y eliminar.

Tabla 4.70 Pantalla de mantenimiento editar subcategoría.

	Diseño de pantalla mantenimiento editar subcategoría
Fecha de Diseño: Año-2021	Autor: Jairo García Tola.

Figura 4.48 Pantalla de mantenimiento editar subcategoría.



Elaborado por: Jairo García Tola.

Descripción de campos

N°	Nombre del objeto	campos	Descripción
1	sidebar	<nav></nav>	Barra de navegación lateral
2	link	<a>	Barra de navegación: editar subcategoría
3	nombre	<input>	Ingresar nombre
4	img_icono		seleccionar imagen
5	orden	<input>	Ingresar orden

6	btn_guardar	<button></button>	Botón para guardar
---	-------------	-------------------	--------------------

Elaborado por: Jairo García Tola.

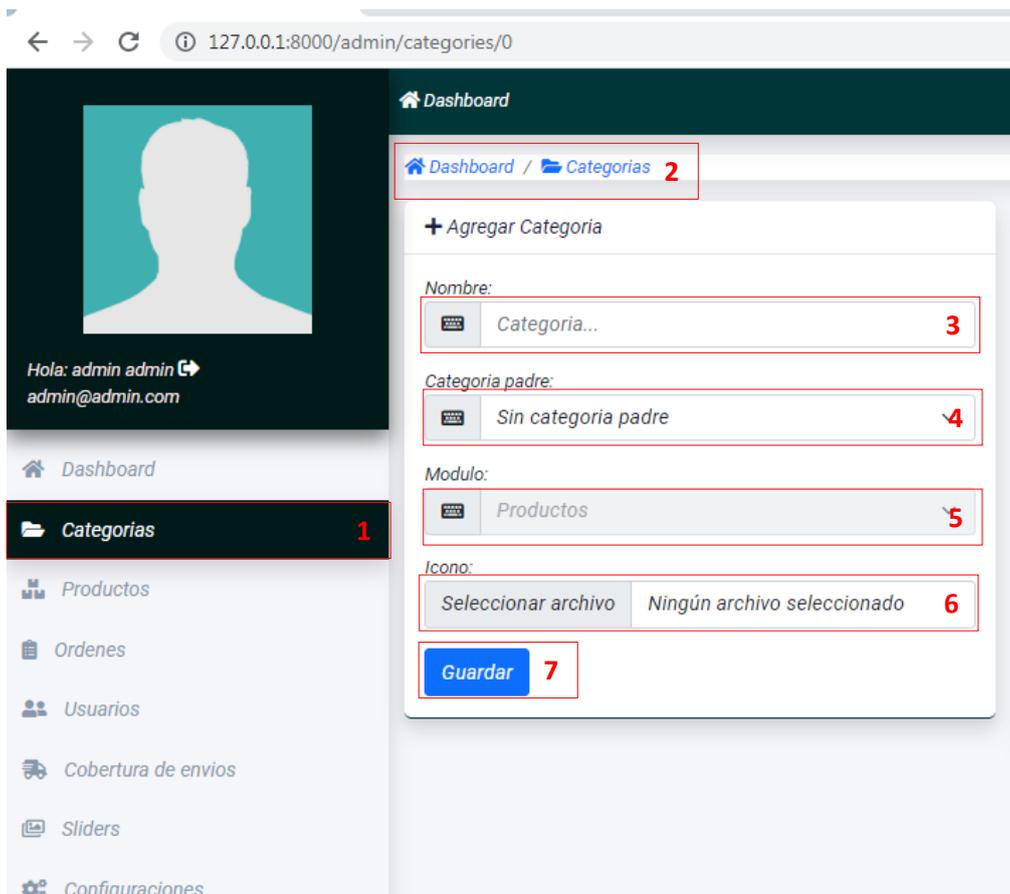
Descripción :

Después de presionar el botón “actualizar subcategorías” la plataforma web cargara toda la información mediante el identificador de registro, como el nombre, la imagen de la subcategoría, el orden de aparición y en la parte superior del formulario un directorio de navegación con links que re direccionan a las pantallas del mantenimiento principal, el listado de las categorías o subcategorías y la vista de la categoría principal o padre a la que pertenece, el sistema actualiza y verificara que los campos no se encuentren vacíos y no existan duplicados en el nombre.

Tabla 4.71 Pantalla de mantenimiento ingresar categorías.

	Diseño de pantalla mantenimiento ingresar categorías
Fecha de Diseño: Año-2021	Autor: Jairo García Tola.

Figura 4.49 Pantalla de mantenimiento ingresar categorías.



Elaborado por: Jairo García Tola.

Descripción de campos			
N°	Nombre del objeto	campos	Descripción
1	sidebar	<nav></nav>	Barra de navegación lateral
2	link	<a>	Barra de navegación: ingresar categoría

3	nombre	<input>	Ingresar nombre
4	select_categoria	<select></select>	Seleccionar categoría
5	select_modulo	<select></select>	Seleccionar modulo
6	img_icono	<input>	Seleccionar imagen
7	btn_guadar	<button></button>	Botón para guardar

Elaborado por: Jairo García Tola.

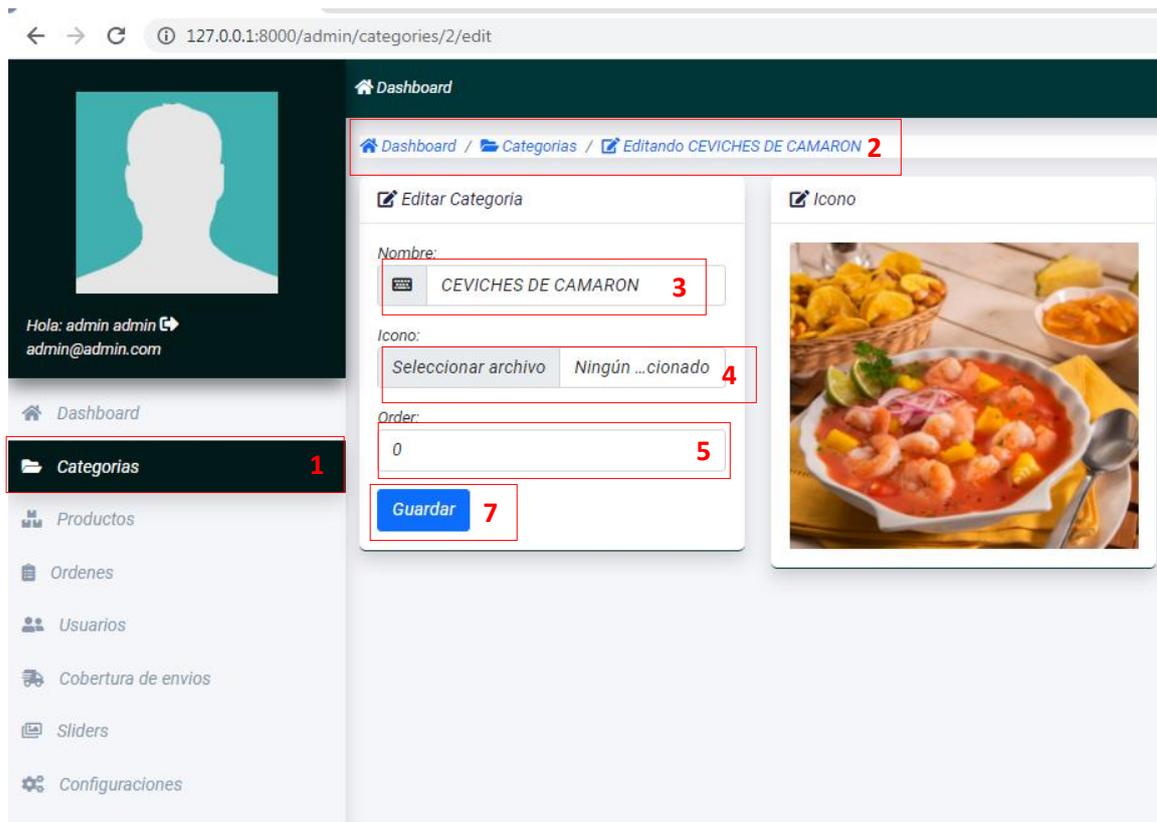
Descripción :

Después de presionar el botón “categorías”, la plataforma web presenta la pantalla de mantenimiento del ingreso de las categorías, donde deberá rellenar el campo de texto del nombre, seleccionar la categoría, establecer módulo y por último seleccionar una imagen, si los datos ingresados son correctos, el sistema verificara y una vez registrados re direccionara a la pantalla del listado de las categorías mostrando un mensaje diciendo “categoría guardada con éxito”.

Tabla 4.72 Pantalla de mantenimiento actualizar categoría.

	Diseño de pantalla mantenimiento actualizar categoría
Fecha de Diseño: Año-2021	Autor: Jairo García Tola.

Figura 4.50 Pantalla de mantenimiento actualizar categoría



Elaborado por: Jairo García Tola.

Descripción de campos

N°	Nombre del objeto	campos	Descripción
1	sidebar	<nav></nav>	Barra de navegación lateral
2	nombre	<input>	Ingresar nombre
3	img_icono	<select></select>	Seleccionar categoría
4	text_orden	<select></select>	Seleccionar modulo

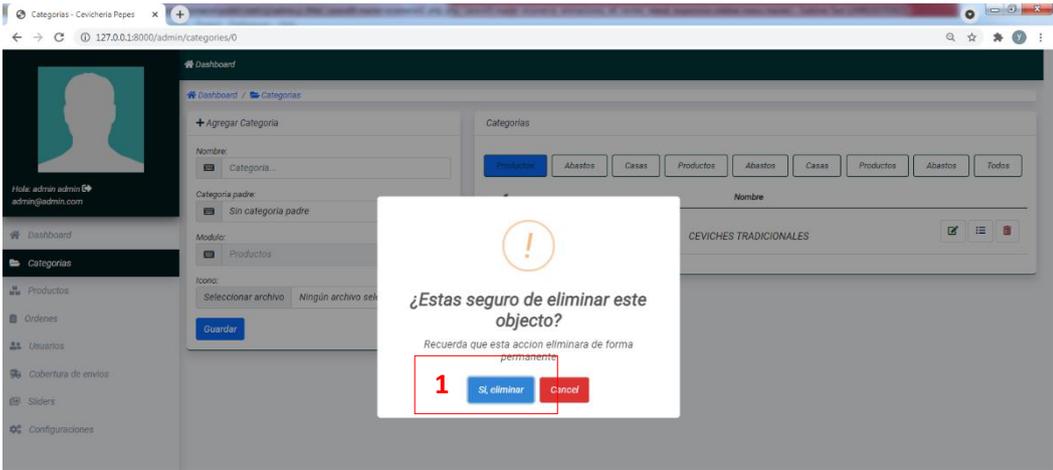
5	btn_guadar	<button></button>	Botón para guardar
---	------------	-------------------	--------------------

Elaborado por: Jairo García Tola.

Descripción :

Después de presionar el botón “actualizar categoría”, la plataforma web cargara toda la información mediante el identificador de registro, como el nombre, la imagen de la categoría, el orden de aparición y por ultimo un directorio de navegación con direcciones hacia otras pantallas, el sistema verifica que los campos no se encuentren vacíos y no existan duplicados en el nombre y una vez actualizado el sistema re direccionara a la pantalla del listado de las categorías mostrando un mensaje diciendo “registro actualizo con éxito”.

Tabla 4.73 Pantalla de mantenimiento acción eliminar categoría.

	<p align="center">Diseño de pantalla mantenimiento acción eliminar categoría.</p>		
<p>Fecha de Diseño: Año-2021</p>	<p align="center">Autor: Jairo García Tola.</p>		
<p align="center">Figura 4.51 Pantalla de mantenimiento acción eliminar categoría.</p>  <p align="center">Elaborado por: Jairo García Tola</p>			
<p align="center">Descripción de campos</p>			
N°	Nombre del objeto	campos	Descripción
1	btn_eliminar	<button ></button>	Botón para eliminar registro

Elaborado por: Jairo García Tola.

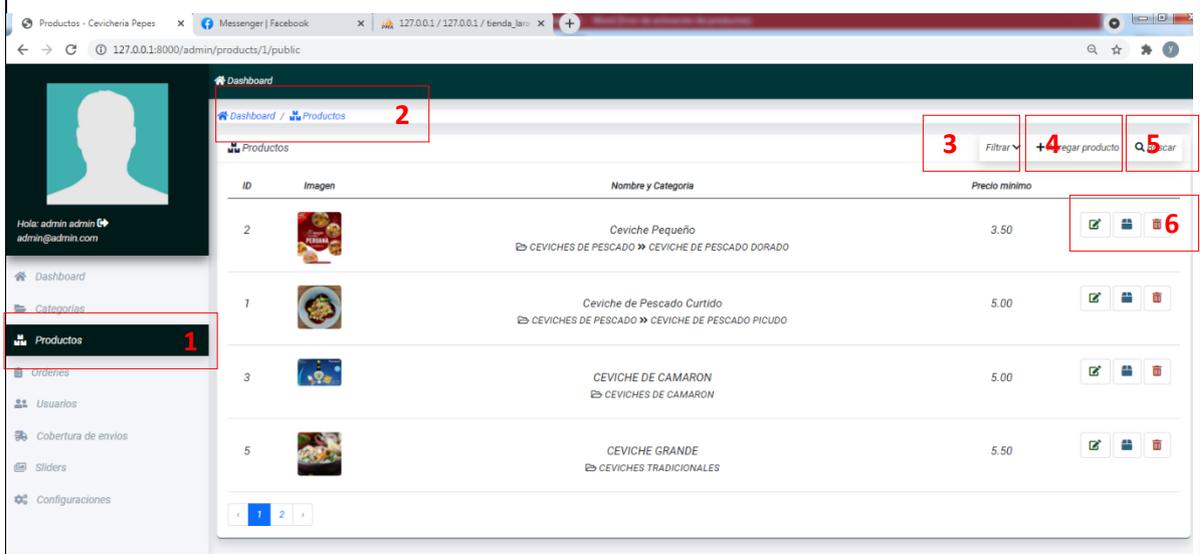
Descripción :

Después de presionar el botón “eliminar categoría”, la plataforma web presenta una alerta donde el mensaje especifica, si estás seguro de eliminar este elemento, recuerda que esta acción eliminara de forma permanente, para continuar con la acción deberá presionar el botón “si eliminar”, el registro se elimina con éxito y si es presionado el botón “cancelar”, la acción no es realizada.

Tabla 4.74 Pantalla de mantenimiento listado de los productos.

	Diseño de pantalla mantenimiento listado de los productos
Fecha de Diseño: Año-2021	Autor: Jairo García Tola.

Figura 4.52 Pantalla de mantenimiento listado de los productos.



Elaborado por: Jairo García Tola.

Descripción de campos

N°	Nombre del objeto	campos	Descripción
1	Navbar lateral	<nav></nav>	Barra de navegación lateral
2	links	<a>	Barra de navegación de los productos
3	filtrar		Filtrar por estado
4	btn_addproducto	<button></button>	Botón para agregar producto
5	btn_buscar	<button></button>	Botón para buscar
6	btn_editar btn_inventario btn_eliminar	<button></button>	Botón para editar, ver inventario y eliminar el producto

Elaborado por: Jairo García Tola.

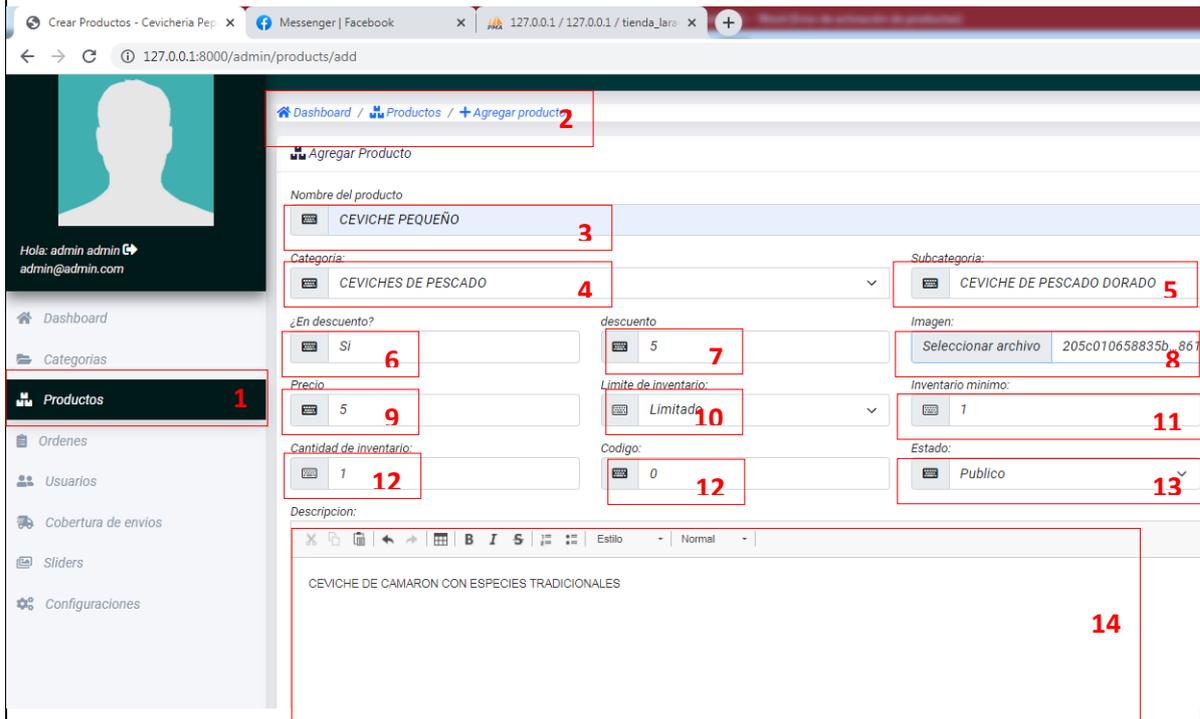
Descripción :

Después de presionar el botón “productos”, la plataforma web presentara la pantalla de mantenimiento del listado de los productos, si existe más de 5 registros, los otros datos se visualizaran mediante un paginado, donde se visualiza el identificador, el nombre, la categoría, precio mínimo, su respectiva imagen y las acciones para editar, eliminar y ver el inventario del producto.

Tabla 4.75 Pantalla de mantenimiento ingresar producto.

	Diseño de pantalla mantenimiento ingresar producto
Fecha de Diseño: Año-2021	Autor: Jairo García Tola.

Figura 4.53 Pantalla de mantenimiento ingresar producto.



Elaborado por: Jairo García Tola.

Descripción de campos

N°	Nombre del objeto	campos	Descripción
1	Navbar lateral	<nav></nav>	Barra de navegación lateral
2	links	<a>	Barra de navegación ingresar productos
3	txt_nombre	<input>	Ingresar nombre
4	select_categoria	<select></select>	Seleccionar categoría
5	select_subcategoria	<select></select>	Seleccionar subcategoría

6	select_estado_desc	<select></select>	Seleccionar descuento
7	txt_descuento	<input>	Ingresar descuento
8	lmg_producto	<input>	Ingresar imagen
9	txt_precio	<input>	Ingresar precio
10	select_limit_inv	<select></select>	Seleccionar límite de inventario
11	txt_min_inventario	<input>	Ingresar el mínimo de inventario
12	txt_cantidad	<input>	Ingresar cantidad
13	txt_codigo	<input>	Ingresar código
14	select_estado	<select></select>	Seleccionar estado
15	descripcion	<textarea> </texarea>	Ingresar la descripción del producto

Elaborado por: Jairo García Tola.

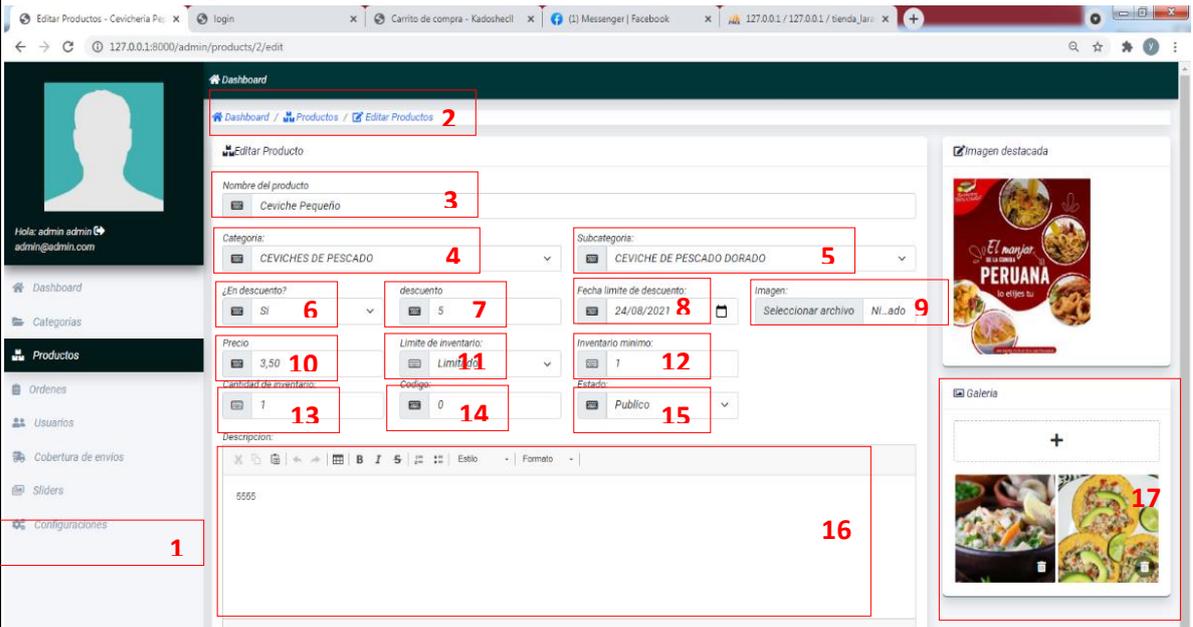
Descripción :

Después de presionar el botón “agregar producto”, la plataforma web presentara la pantalla de mantenimiento del ingreso de los productos, donde deberá rellenar los campos de texto, seleccionar la categoría y por último seleccionar una imagen, si los datos ingresados son correctos, el sistema verificara y una vez registrados re direccionara a la pantalla del listado de los productos mostrando un mensaje diciendo “Producto guardado con éxito”.

Tabla 4.76 Pantalla de mantenimiento actualizar producto.

	Diseño de pantalla mantenimiento actualizar producto
Fecha de Diseño: Año-2021	Autor: Jairo García Tola.

Figura 4.54 Pantalla de mantenimiento actualizar producto.



Elaborado por: Jairo García Tola.

Descripción de campos			
N°	Nombre del objeto	campos	Descripción
1	Navbar lateral	<nav></nav>	Barra de navegación lateral
2	links	<a>	Barra de navegación actualizar producto
3	txt_nombre	<input>	Nombre del producto a editar
4	select_categoria	<select></select>	Categoría del producto
5	select_subcategoria	<button></button>	Subcategoría del producto
6	select_estado_desc	<button></button>	Estado del descuento
7	txt_descuento	<button></button>	Descuento del producto

8	txt_dias	<input>	Ingresar día límite de descuento
9	Img_producto	<button></button>	Imagen del producto
10	txt_precio	<input>	Precio del producto
11	select_limit_inv	<select></select>	Límite del inventario
12	txt_min_inventario	<input>	Inventario mínimo del producto
13	txt_cantidad	<input>	Cantidad del inventario del producto
14	txt_codigo	<input>	Código del producto
15	select_estado	<select></select>	Estado del producto
16	descripcion	<textarea> </texarea>	Descripción del producto
17	Galería	<section> </section>	Galería de imágenes

Elaborado por: Jairo García Tola.

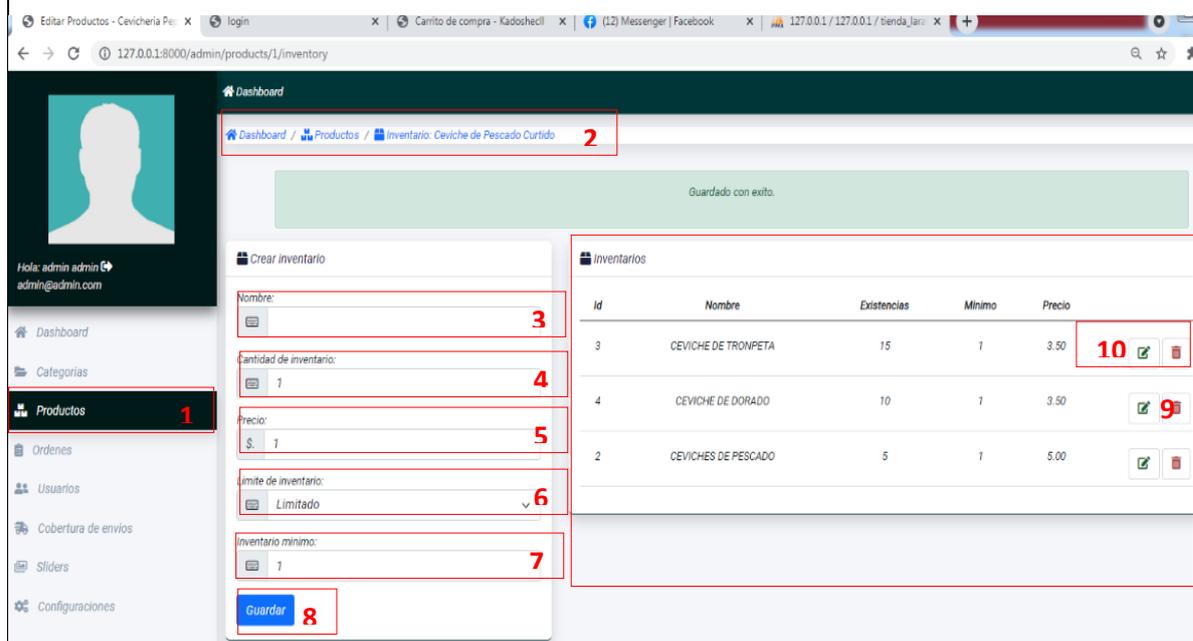
Descripción :

Después de presionar el botón “actualizar producto”, la plataforma web mostrara la información en los campos de texto como el nombre, las categorías, descuentos, fecha límite del descuento, imagen, precio, inventario, estado, código, descripción , la cantidad y por ultimo un directorio de navegación con direcciones hacia las pantallas del mantenimiento principal del sistema y listado de los productos, si es presionado el botón “guardar”, el sistema verificara que los campos no se encuentren vacíos y no existan duplicados en el nombre, una vez actualizado el sistema re direccionara a la pantalla del listado de los productos mostrando un mensaje diciendo “Registro actualizo con éxito”.

Tabla 4.77 Pantalla de mantenimiento inventario del producto.

	Diseño de pantalla mantenimiento inventario del producto
Fecha de Diseño: Año-2021	Autor: Jairo García Tola.

Figura 4.55 Pantalla de mantenimiento inventario del producto



Elaborado por: Jairo García Tola.

Descripción de campos

N°	Nombre del objeto	campos	Descripción
1	Navbar lateral	<nav></nav>	Barra de navegación lateral
2	links	<a>	Barra de navegación de los productos
3	txt_nombre	<input>	Ingresar nombre
4	txt_cantidad	<button></button>	Ingresar cantidad
5	txt_precio	<button></button>	Ingresar precio
6	select_limite	<button></button>	Seleccionar límite del inventario

7	txt_inv_minimo	<button></button>	Ingresar inventario mínimo
8	btn_guardar	<button></button>	Botón para guardar
9	form	<form></form>	Formulario listado del inventario
10	btn_editar btn_eliminar	<button></button>	Botón para editar y eliminar

Elaborado por: Jairo García Tola.

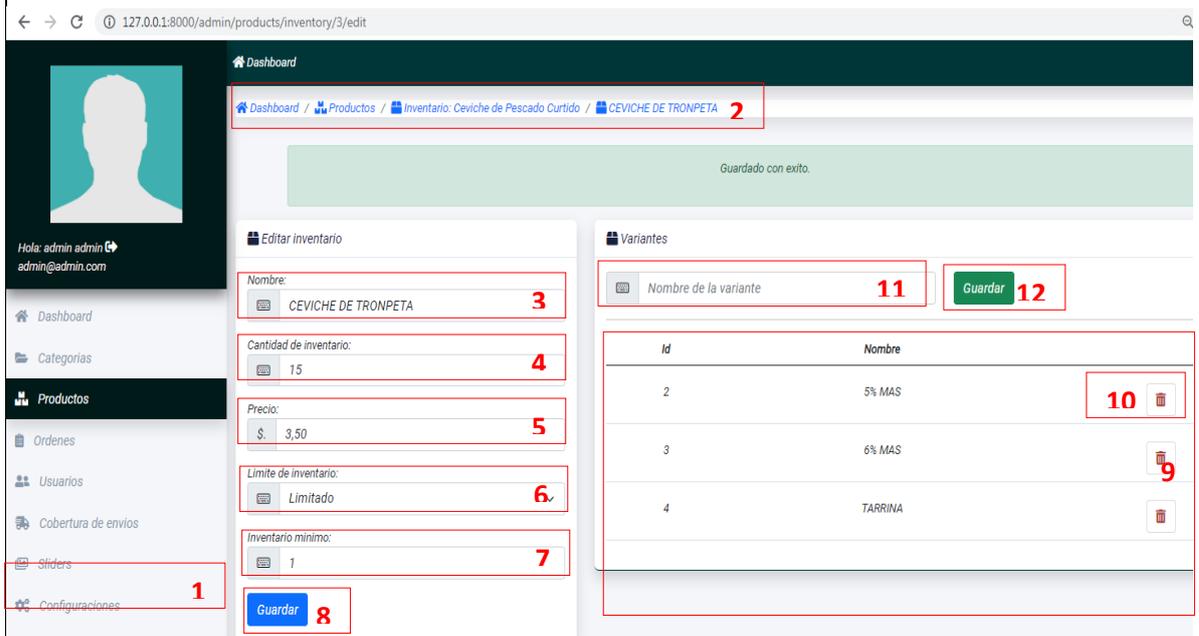
Descripción :

Al presionar el botón “inventario” la plataforma web cargara la pantalla de mantenimiento del inventario del producto, donde mostrara el nombre, la cantidad mínima y la máxima del stock, también puede realizar la acción de agregar, el cual deberá rellenar los campos de texto, una vez registrado, el sistema mostrara en la pantalla actual una alerta con un mensaje diciendo “Inventario guardado con éxito”.

Tabla 4.78 Pantalla de mantenimiento editar inventario del producto.

	Diseño de pantalla mantenimiento editar inventario del producto
Fecha de Diseño: Año-2021	Autor: Jairo García Tola.

Figura 4.56 Pantalla de mantenimiento editar inventario del producto.



Elaborado por: Jairo García Tola.

Descripción de campos

N°	Nombre del objeto	campos	Descripción
1	Navbar lateral	<nav></nav>	Barra de navegación lateral
2	links	<a>	Barra de navegación de los productos
3	txt_nombre	<input>	Nombre del inventario
4	txt_cantidad	<button></button>	Cantidad del inventario
5	txt_precio	<button></button>	Precio del inventario
6	select_limite	<button></button>	Estado limite inventario

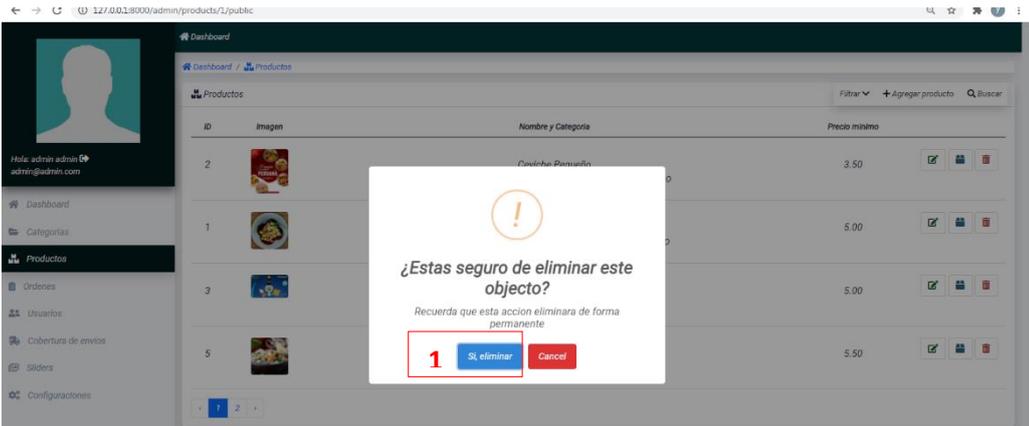
7	txt_inv_minimo	<button></button>	inventario mínimo
8	btn_guardar	<button></button>	Botón para guardar
9	form	<form></form>	Formulario listado de variantes
10	btn_eliminar	<button></button>	Botón para eliminar
11	txt_variante	<input>	Ingresar nombre de la variante
12	btn_variante	<button></button>	Botón para guardar la variante

Elaborado por: Jairo García Tola.

Descripción :

Después de presionar el botón “actualizar inventario” la plataforma web cargara toda la información mediante el identificador de registro, como el nombre, la cantidad del inventario mínima, máxima y el precio, si los datos ingresados son correctos el sistema verifica e inmediatamente el sistema muestra en la pantalla actual una alerta con un mensaje diciendo “Inventario actualizado con éxito”, adicional puede ingresar y eliminar variantes.

Tabla 4.79 Pantalla de mantenimiento acción eliminar producto.

		Diseño de pantalla mantenimiento acción eliminar producto	
Fecha de Diseño: Año-2021		Autor: Jairo García Tola.	
<p>Figura 4.57 Pantalla de mantenimiento acción eliminar producto.</p> 			
<p align="center">Elaborado por: Jairo García Tola.</p>			
<p align="center">Descripción de campos</p>			
N°	Nombre del objeto	campos	Descripción
1	btn_eliminar	<button></button>	Botón para eliminar registro

Elaborado por: Jairo García Tola.

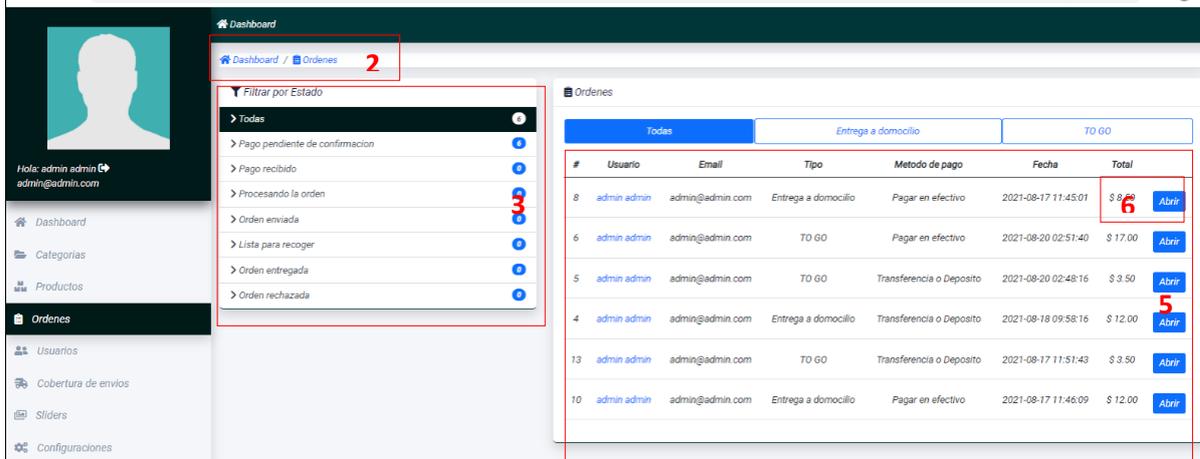
Descripción :

Después de presionar el botón “eliminar producto”, la plataforma web presenta una alerta donde el mensaje especifica, si estás seguro de eliminar este elemento, recuerda que esta acción eliminara de forma permanente, para continuar con la acción deberá presionar el botón “si eliminar”, el registro se elimina con éxito y si es presionado el botón “cancelar”, la acción no elimina el registro.

Tabla 4.80 Pantalla de mantenimiento historial de órdenes.

	Diseño de pantalla mantenimiento historial de órdenes
Fecha de Diseño: Año-2021	Autor: Jairo García Tola.

Figura 4.58 Pantalla de mantenimiento historial de órdenes.



1

Elaborado por: Jairo García Tola.

Descripción de campos

N°	Nombre del objeto	campos	Descripción
1	Navbar lateral	<nav></nav>	Barra de navegación lateral
2	links	<a>	Barra de navegación de las ordenes
3	Tabla	<table></table>	Nombre del inventario
5	form	<form></form>	Precio del inventario
6	btn_abrir	<button></button>	Estado limite inventario

Elaborado por: Jairo García Tola.

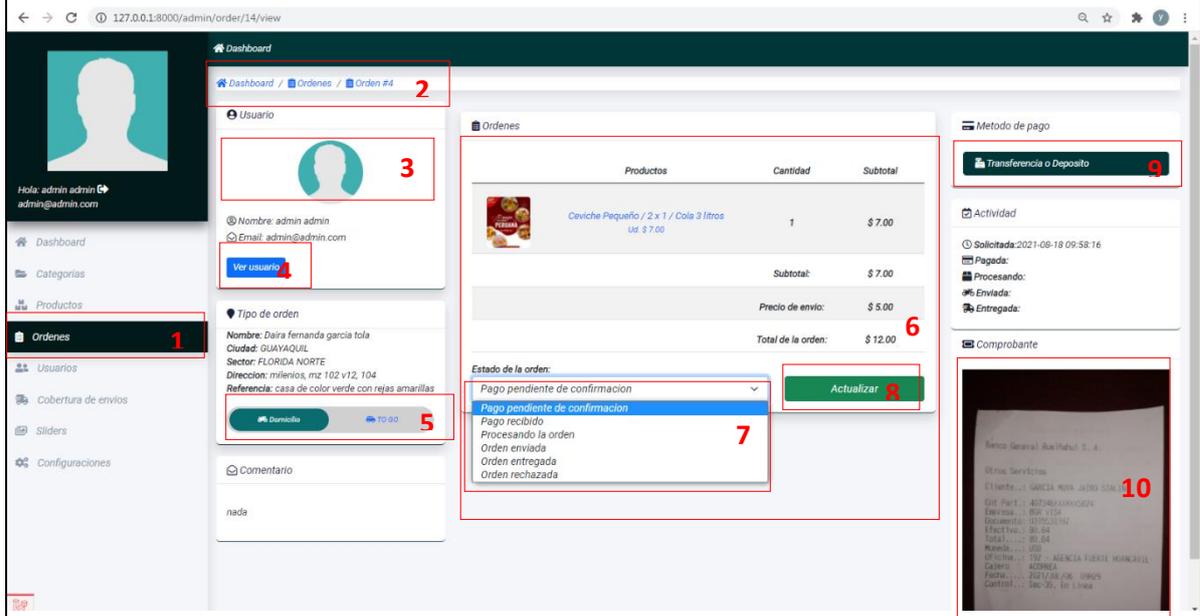
Descripción :

Después de haber sido presionado el botón “ordenes”, la plataforma web presenta la pantalla de mantenimiento historial de órdenes, donde se visualiza en la parte izquierda una columna con la funcionalidad de filtrar por el estado de orden y en la parte derecha la columna un formulario que muestra el número de orden recibida, nombre del usuario, email, tipo de envió, fecha, total pagado y un botón para ver en detalle la orden.

Tabla 4.81 Pantalla de mantenimiento detalle de la orden.

	Diseño de pantalla mantenimiento detalle de la orden
Fecha de Diseño: Año-2021	Autor: Jairo García Tola.

Figura 4.59 Pantalla de mantenimiento detalle de la orden.



Elaborado por: Jairo García Tola.

Descripción de campos

N°	Nombre del objeto	campos	Descripción
1	navbar lateral	<nav></nav>	Barra de navegación lateral
2	links	<a>	Navegación de la orden
3	img_photo	<table></table>	Foto del usuario
4	btn_ver_usuario	<form></form>	Botón para ver usuario
5	btn_tipo_orden	<button></button>	Botón tipo de orden
6	form	<form></form>	Formulario listado de los ítems
7	select_estado	<select></select>	Seleccionar estado de la orden

8	btn_actualizar	<button></button>	Botón para actualizar el estado de la orden
9	btn_metodo_pago	<button></button>	Botón método de pago
10	voucher	<figure>	Comprobante de pago

Elaborado por: Jairo García Tola.

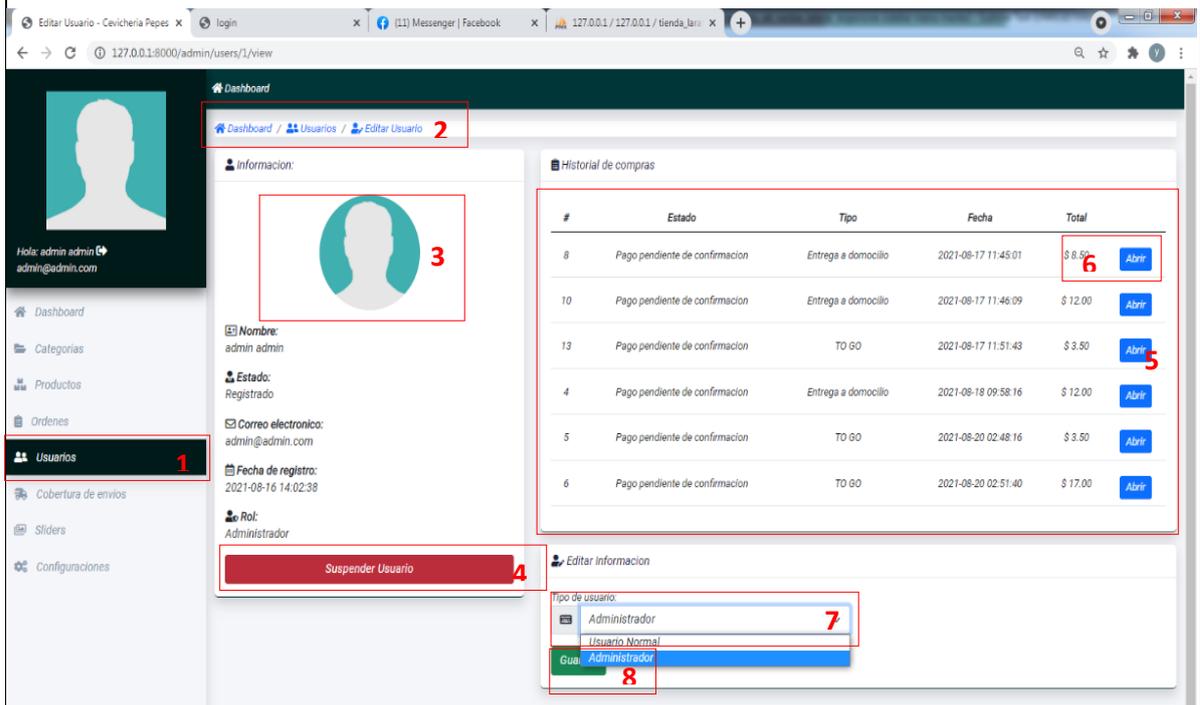
Descripción :

Si el botón “abrir detalle de la orden” fue presionado, la plataforma web mostrara la pantalla de mantenimiento detalle de la orden, donde el sistema muestra toda la información (nombre, email, botón “ver usuario” para ver los datos en detalle, datos del envió, comentario, nombre de los ítems, precio, subtotal, total pagado, método de pago, actividad y el comprobante de pago) de la orden, también permite llevar un control actualizando del estado de la orden de acuerdo a la actividad que se encuentre.

Tabla 4.82 Pantalla de mantenimiento ver usuario.

	Diseño de pantalla mantenimiento ver usuario
Fecha de Diseño: Año-2021	Autor: Jairo García Tola.

Figura 4.60 Pantalla de mantenimiento ver usuario



Elaborado por: Jairo García Tola.

Descripción de campos

N°	Nombre del objeto	campos	Descripción
1	navbar lateral	<nav></nav>	Barra de navegación lateral
2	links	<a>	Barra de navegación de los usuarios
3	img_photo	<input>	Foto del usuario
4	btn_suspender	<button></button>	Botón para suspender usuario
5	form	<form></form>	Formulario listado de las ordenes

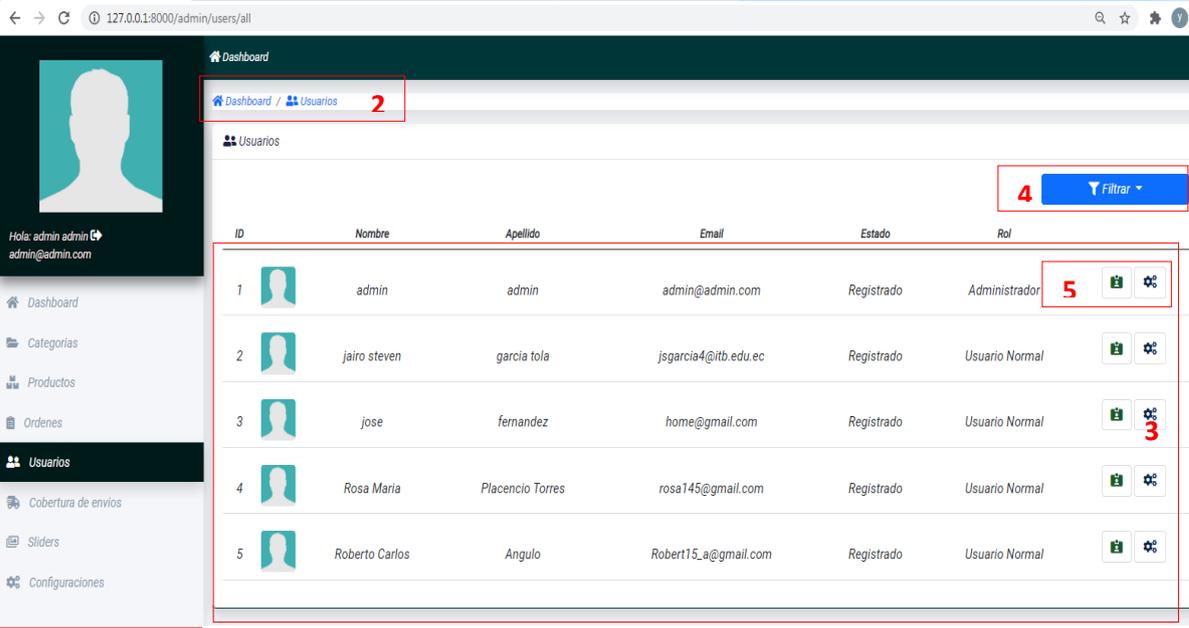
6	btn_abrir	<button></button>	Botón para abrir la orden
7	select_rol	<select></select>	Actualizar rol del usuario
8	btn_guardar_rol	<button></button>	Botón para guardar el rol del usuario

Elaborado por: Jairo García Tola.

Descripción :

Después de haber sido presionado el botón “usuarios”, la plataforma presenta la pantalla de mantenimiento ver usuario, donde el sistema muestra en la columna izquierda el perfil con los datos generales como el nombre, estado, correo electrónico, fecha de registro, rol y un botón “suspender usuario” que si es presionado automáticamente es registrado por el sistema como usuario bandeado y no podrá iniciar sección, en la parte derecha se visualiza el historial de las ordenes realizadas, donde se muestra el número de la orden, estado, tipo, fecha, total y un botón “abrir” para ver los datos de la orden en detalle.

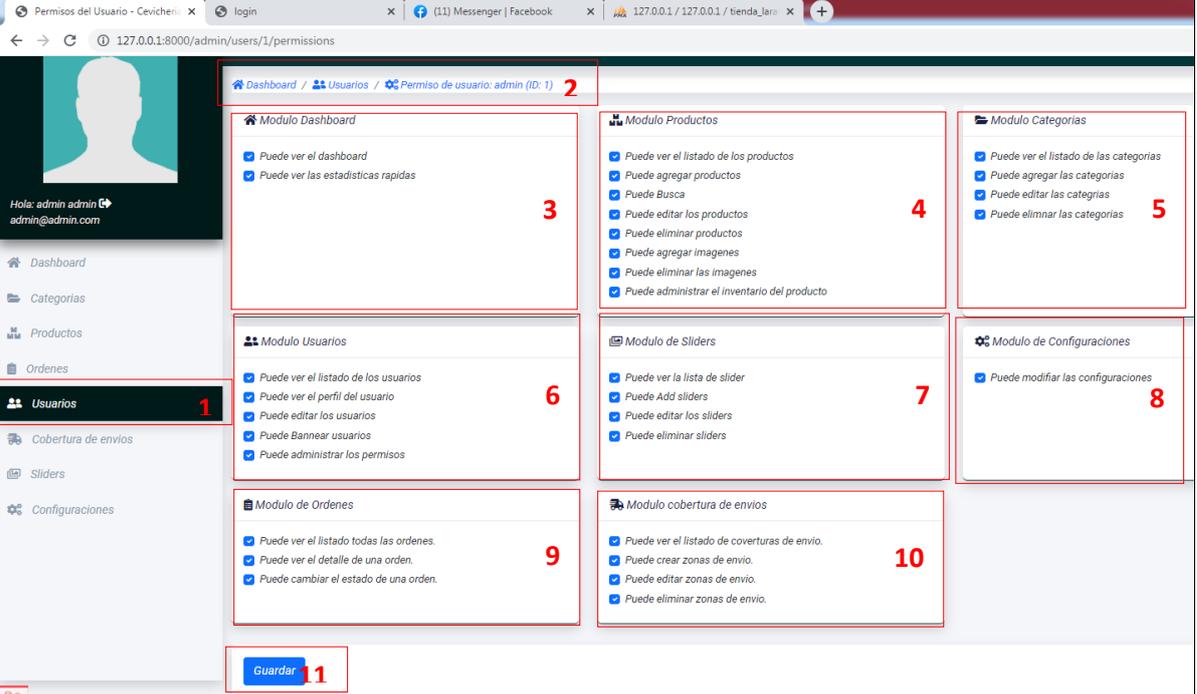
Tabla 4.83 Pantalla de mantenimiento listado de los usuarios.

		<p align="center">Diseño de pantalla mantenimiento listado de los usuarios</p>	
<p>Fecha de Diseño: Año-2021</p>		<p>Autor: Jairo García Tola.</p>	
<p align="center">Figura 4.61 Pantalla de mantenimiento listado de los usuarios.</p>			
			
<p align="center">Elaborado por: Jairo García Tola</p>			
<p align="center">Descripción de campos</p>			
N°	Nombre del objeto	campos	Descripción
1	navbar lateral	<nav></nav>	Barra de navegación lateral
2	links	<a>	Barra de navegación de los usuarios
3	form	<form></form>	Formulario listado clientes
4	select_filtrar	<select></select>	Seleccionar filtrar
5	btn_actualizar btn_permisos	<button></button>	Botón para actualizar y ver permisos del usuario

Descripción :

Después de presionar el botón “Usuarios”, la plataforma web presentara la pantalla de mantenimiento listado de los usuarios donde se mostraran los 5 primeros registros y los otros datos almacenados mediante un paginado, se visualiza el nombre, apellido, email, identificador, imagen de perfil, estado, rol , dos botones para editar el usuario y establecer los diferentes tipos de permisos.

Tabla 4.84 Pantalla de mantenimiento permiso de usuarios.

		Diseño de pantalla mantenimiento permiso de usuarios	
Fecha de Diseño: Año-2021		Autor: Jairo García Tola.	
Figura 4.62 Pantalla de mantenimiento permisos de usuario.			
			
Elaborado por: Jairo García Tola.			
Descripción de campos			
N°	Nombre del objeto	campos	Descripción
1	navbar lateral	<nav></nav>	Barra de navegación lateral
2	links	<a>	Barra de navegación permisos de los usuarios
3	check_dashboard	<input>	Establecer permisos para el módulo dashboard
4	check_productos	<input>	Establecer permisos para el modulo productos

5	check_categorias	<input>	Establecer permisos para el modulo categorías
6	check_usuarios	<input>	Establecer permisos para el modulo usuarios
7	check_sliders	<input>	Establecer permisos para el modulo sliders
8	check_config	<input>	Establecer permisos para el modulo configuraciones
9	check_ordenes	<input>	Establecer permisos para el modulo ordenes
10	check_coberturas	<input>	Establecer permisos para el modulo coberturas de envíos
11	btn_guardar	<button></button>	Botón para suspender usuario

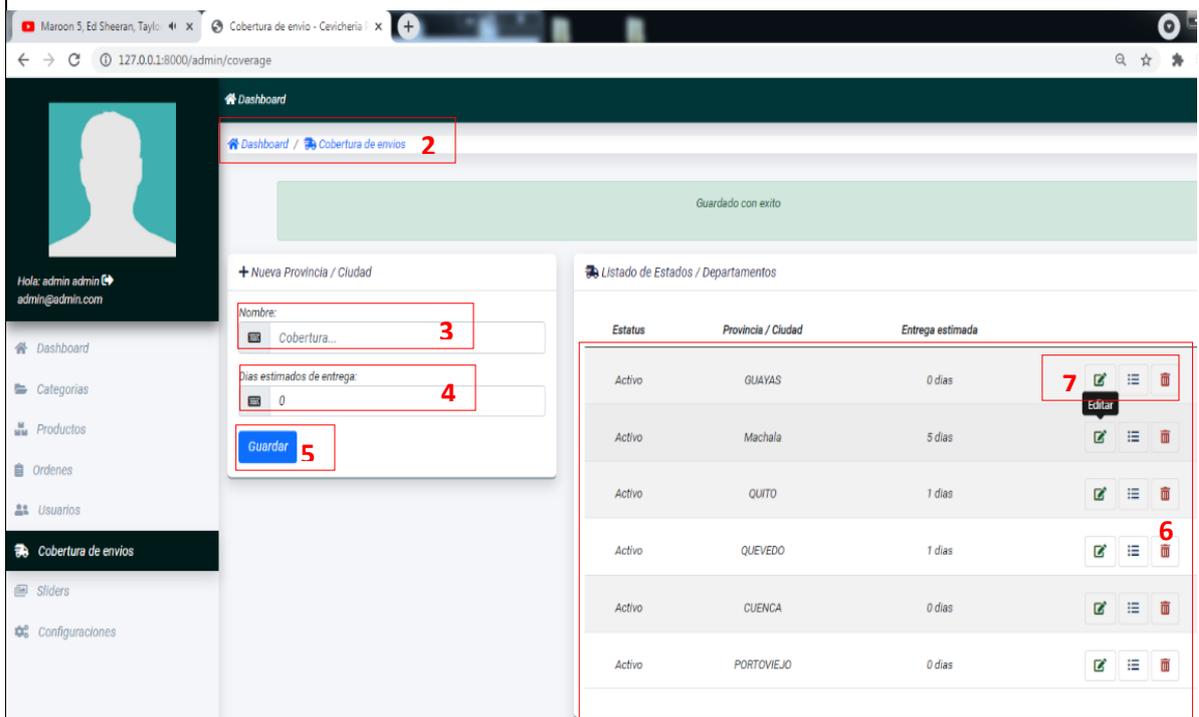
Descripción :

Si el botón “Permisos de usuario” fue presionado, la plataforma web presenta la pantalla de mantenimiento permisos de usuarios, donde se muestran por cajas el listado de los permisos disponibles en los módulos: dashboard, productos, categorías, usuarios, sliders, configuraciones, órdenes y la cobertura de envió, para actualizar los permisos deberá presionar el botón “guarda”, el sistema registra y muestra una alerta con el mensaje diciendo “Los permisos fueron actualizados con éxito”.

Tabla 4.85 Pantalla de mantenimiento listado de las coberturas de envíos.

	Diseño de pantalla mantenimiento listado de las coberturas de envíos
Fecha de Diseño: Año-2021	Autor: Jairo García Tola.

Figura 4.63 Pantalla de mantenimiento listado de la coberturas de envíos.



1 **Elaborado por:** Jairo García Tola.

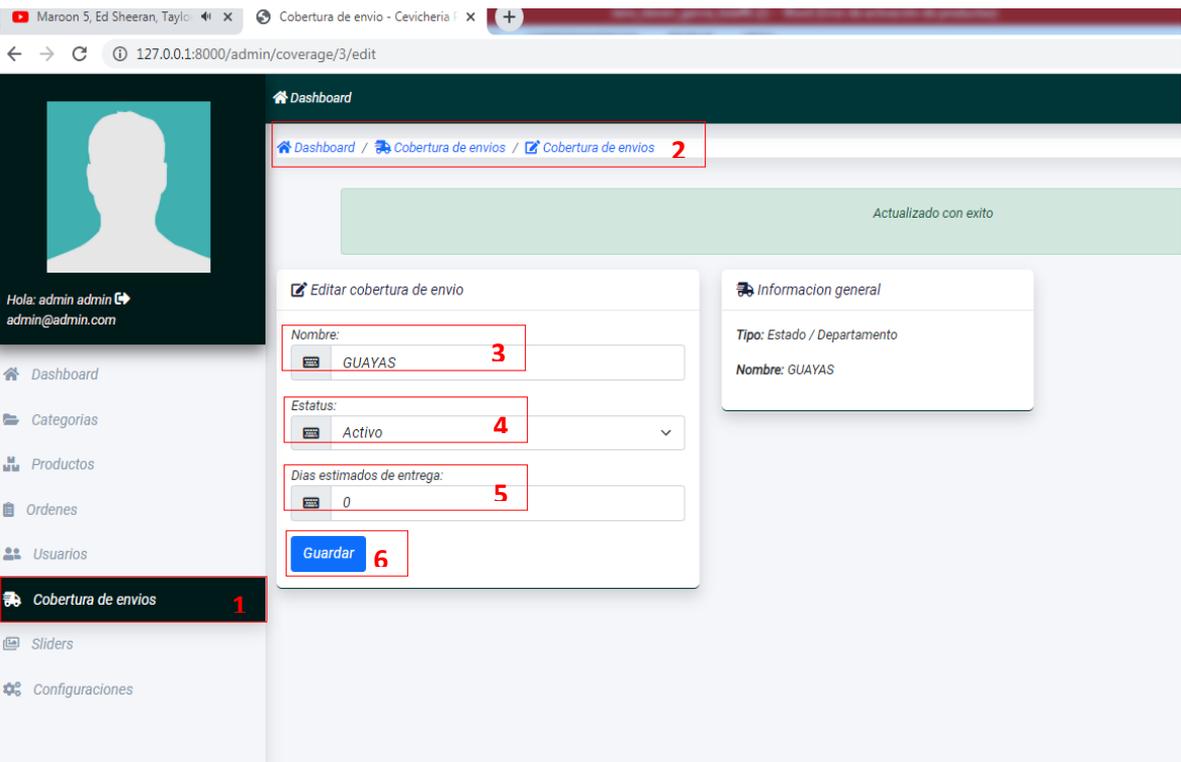
Descripción de campos			
N°	Nombre del objeto	campos	Descripción
1	navbar lateral	<nav></nav>	Barra de navegación lateral
2	links	<a>	Barra de navegación cobertura de envíos
3	txt_nombre	<input>	Ingresar nombre
4	txt_dias_entrega	<input>	Ingresar días de entrega
5	btn_guardar	<button></button>	Botón para guardar

6	Form	<form></form>	Formulario listado de las cobertura de envíos
7	btn_editar btn_sector btn_eliminar	<button></button>	Botón para editar, ver sector y eliminar

Descripción :

Después de presionar el botón “cobertura de envíos”, la plataforma web presenta la pantalla de mantenimiento del listado de las coberturas de envió, mostrando el estado de la coberturas, las provincias o ciudades disponibles, los días estimados para la entrega y las acciones para editar, eliminar, ver las ciudades y un formulario con dos campos de texto, el cual deberán ser rellenados, una vez presionado el botón “guardar”, el sistema verifica y una vez registrado se mostrara en la pantalla actual una alerta con un mensaje diciendo “Cobertura de envió guardado con éxito”.

Tabla 4.86 Pantalla de mantenimiento actualizar cobertura de envío.

		<p align="center">Diseño de pantalla mantenimiento actualizar cobertura de envío</p>	
<p align="center">Fecha de Diseño: Año-2021</p>		<p align="center">Autor: Jairo García Tola.</p>	
<p align="center">Figura 4.64 Pantalla de mantenimiento actualizar cobertura de envío</p> 			
<p align="center">Elaborado por: Jairo García Tola.</p>			
Descripción de campos			
N°	Nombre del objeto	campos	Descripción
1	navbar lateral	<nav></nav>	Barra de navegación lateral
2	links	<a>	Barra de navegación cobertura de envíos
3	txt_nombre	<input>	Ingresar nombre
4	txt_estado	<input>	Ingresar estado
5	txt_dias_entrega	<input>	Ingresar días de entrega

6	btn_guardar	<button></button>	Botón para guardar
---	-------------	-------------------	--------------------

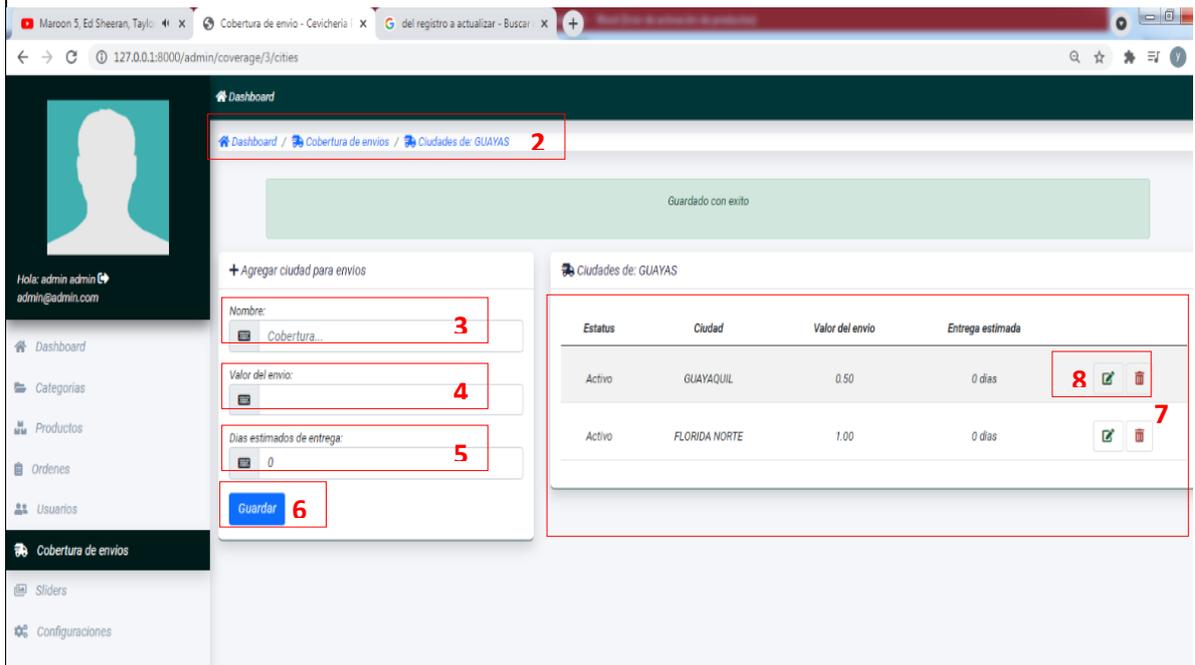
Descripción :

Una vez presionado el botón “editar cobertura de envío”, la plataforma web presentara la pantalla de mantenimiento actualizar cobertura de envío, donde el sistema muestra una columna que carga la información almacenada, el sistema verifica y una vez actualizado se mostrara en la pantalla actual una alerta con un mensaje diciendo “Cobertura de envío actualizado con éxito” y en la parte derecha se muestra en detalle de la cobertura de envío.

Tabla 4.87 Pantalla de mantenimiento agregar ciudad para envíos.

	Diseño de pantalla mantenimiento agregar ciudad para envíos
Fecha de Diseño: Año-2021	Autor: Jairo García Tola.

Figura 4.65 Pantalla de mantenimiento agregar ciudad para envíos.



1
Elaborado por: Jairo García Tola.

Descripción de campos			
N°	Nombre del objeto	campos	Descripción
1	navbar lateral	<nav></nav>	Barra de navegación lateral
2	links	<a>	Barra de navegación cobertura de envíos
3	txt_nombre	<input>	Ingresar nombre
4	txt_valor_envio	<input>	Ingresar estado
5	txt_dias_entrega	<input>	Ingresar días de entrega
6	btn_guardar	<button></button>	Botón para guardar

7	form	<form></form>	Formulario listado ciudades
8	btn_editar btn_eliminar	<button></button>	Botón para editar y eliminar

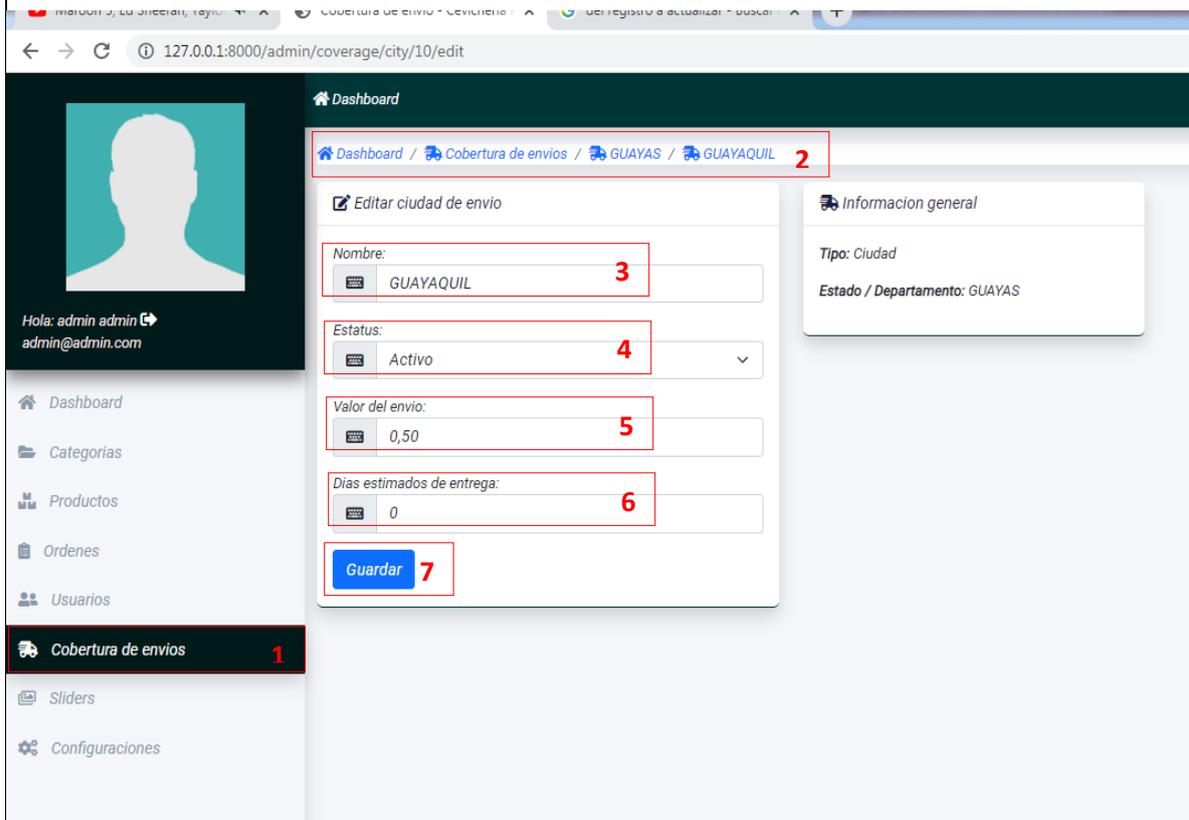
Descripción :

A continuación una vez de haber presionado el botón “ver ciudades de la cobertura de envió”, la plataforma web presenta la pantalla de mantenimiento agregar ciudad para envíos, donde el sistema muestra un formulario con tres campos, el cual deberán ser rellenados para los nuevos registros, una vez presionado el botón “guardar”, los campos son verificados y registrados, el sistema mostrara en la pantalla actual una alerta con un mensaje diciendo “Ciudad para envíos guardado con éxito” y en la parte derecha de la pantalla se visualiza el listado de las ciudades de envió, el estado, las ciudades disponibles, el valor de envió, los días estimados para la entrega y las acciones para editar o eliminar.

Tabla 4.88 Pantalla de mantenimiento actualizar ciudad para envíos.

	Diseño de pantalla mantenimiento actualizar ciudad para envíos
Fecha de Diseño: Año-2021	Autor: Jairo García Tola.

Figura 4.66 Pantalla de mantenimiento actualizar ciudad para envíos.



Elaborado por: Jairo García Tola.

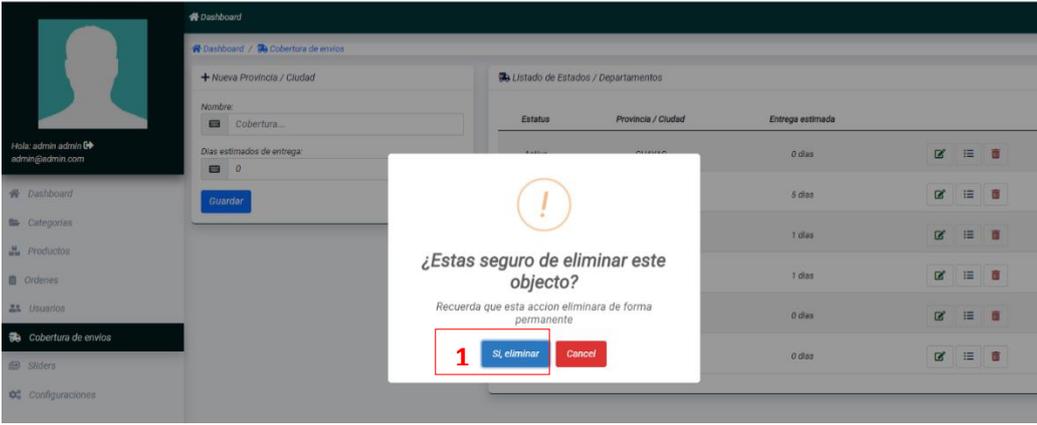
Descripción de campos			
N°	Nombre del objeto	campos	Descripción
1	navbar lateral	<nav></nav>	Barra de navegación lateral
2	links	<a>	Barra de navegación cobertura de envíos
3	txt_nombre	<input>	Nombre de la ciudad

4	txt_estado	<input>	Estado de la ciudad
5	txt_valor_envio	<input>	Valor del envío
6	txt_dias_entrega	<input>	días de entrega estimada
7	btn_guardar	<button></button>	Botón para guardar

Descripción :

A continuación una vez de haber presionado el botón “ver ciudades de la cobertura de envío”, la plataforma web presenta la pantalla de mantenimiento agregar ciudad para envíos, donde el sistema muestra un formulario con tres campos, el cual deberán ser rellenados para los nuevos registros, una vez presionado el botón “guardar”, los campos son verificados y registrados, el sistema mostrara en la pantalla actual una alerta con un mensaje diciendo “Ciudad para envíos guardado con éxito” y en la parte derecha de la pantalla se visualiza el listado de las ciudades de envío, el estado, las ciudades disponibles, el valor de envío, los días estimados para la entrega y las acciones para editar o eliminar.

Tabla 4.89 Pantalla de mantenimiento acción eliminar cobertura de envío.

		Diseño de pantalla mantenimiento acción eliminar cobertura de envío	
Fecha de Diseño: Año-2021		Autor: Jairo García Tola.	
<p>Figura 4.67 Pantalla de mantenimiento acción eliminar cobertura de envío.</p> 			
<p align="center">Elaborado por: Jairo García Tola.</p>			
<p align="center">Descripción de campos</p>			
N°	Nombre del objeto	campos	Descripción
1	btn_eliminar	<button></button>	Botón para eliminar registro

Elaborado por: Jairo García Tola.

Descripción :

Después de presionar el botón “eliminar coberturas de envío”, la plataforma web presenta una alerta donde el mensaje específica, si estás seguro de eliminar este elemento, recuerda que esta acción eliminara de forma permanente, para continuar con la acción deberá presionar el botón “si eliminar”, el registro se elimina con éxito y si es presionado el botón “cancelar”, la acción no elimina el registro.

Tabla 4.90 Pantalla de mantenimiento listado de los sliders.

	Diseño de pantalla mantenimiento listado de los sliders
Fecha de Diseño: Año-2021	Autor: Jairo García Tola.

Figura 4.68 Pantalla de mantenimiento listado de los sliders.

Elaborado por: Jairo García Tola.

Descripción de campos			
N°	Nombre del objeto	campos	Descripción
1	navbar lateral	<nav></nav>	Barra de navegación lateral
2	links	<a>	Barra de navegación sliders
3	txt_nombre	<input>	Ingresar nombre
4	select_estado	<select></select>	Establecer estado del slider
5	img_slider	<input>	Seleccionar imagen
6	txt_comentario	<input>	Ingresar comentario
7	txt_orden	<input>	Ingresar orden de selección
8	btn_guardar	<button></button>	Botón para guardar
9	form	<form></form>	Formulario listado de los sliders

10	btn_editar btn_eliminar	<button></button>	Botón para editar y eliminar
----	----------------------------	-------------------	------------------------------

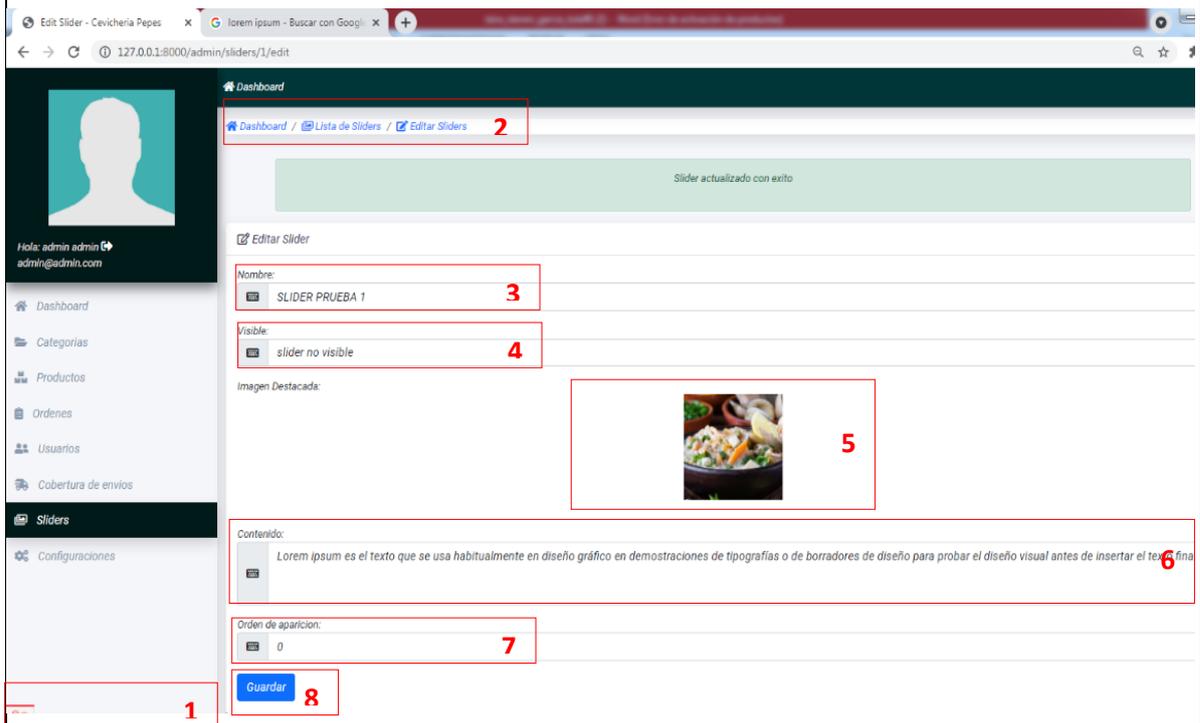
Descripción :

Una vez el botón “sliders” haya sido presionado, la plataforma web mostrara la pantalla de mantenimiento de los sliders, el cual se visualiza un formulario con campos de textos que deberán ser rellenados para el registro de nuevos sliders, si el botón “guardar” es presionado, el sistema verificara que los datos sean correctos, de inmediato en la pantalla actual se presentara una alerta con un mensaje diciendo “slider guardado con éxito” y en la parte derecha muestra la tabla con el listado de los sliders, donde el sistema carga por registro el nombre del slider, el estado, la imagen destacada, el contenido, el orden de aparición y las acciones para editar o eliminar.

Tabla 4.91 Pantalla de mantenimiento actualizar sliders.

	Diseño de pantalla mantenimiento actualizar sliders
Fecha de Diseño: Año-2021	Autor: Jairo García Tola.

Figura 4.69 Pantalla de mantenimiento actualizar slider.



Elaborado por: Jairo García Tola.

Descripción de campos

N°	Nombre del objeto	campos	Descripción
1	navbar lateral	<nav></nav>	Barra de navegación lateral
2	txt_nombre	<input>	Nombre del slider
3	select_estado	<select></select>	Estado del slider
4	img_slider	<input>	Imagen del slider
5	txt_comentario	<input>	Comentario del slider
6	txt_orden	<input>	Orden del slider

7	btn_guardar	<button></button>	Botón para guardar
---	-------------	-------------------	--------------------

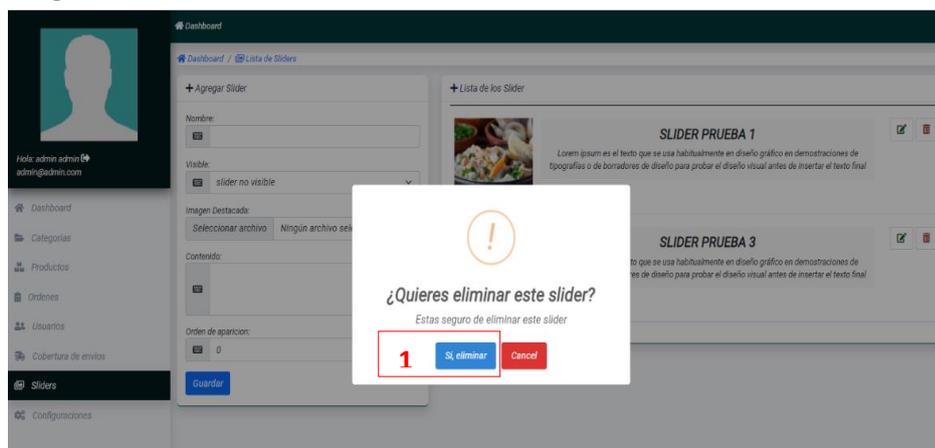
Descripción :

Después de presionar el botón “actualizar slider”, la plataforma web mostrara la información en los campos de texto como el nombre del slider, estado, la imagen destacada, descripción, el orden de aparición y por ultimo un directorio de navegación con direcciones hacia las pantallas mantenimiento principal del sistema y listado de los sliders, si es presionado el botón “guardar”, el sistema verifica que los campos no se encuentren vacíos y una vez actualizado el sistema re direccionara a la pantalla actual mostrando un mensaje diciendo “Registro actualizo con éxito”.

Tabla 4.92 Pantalla de mantenimiento acción eliminar sliders.

	Diseño de pantalla mantenimiento acción eliminar sliders
Fecha de Diseño: Año-2021	Autor: Jairo García Tola.

Figura 4.70 Pantalla de mantenimiento acción eliminar slider.



Elaborado por: Jairo García Tola.

Descripción de campos

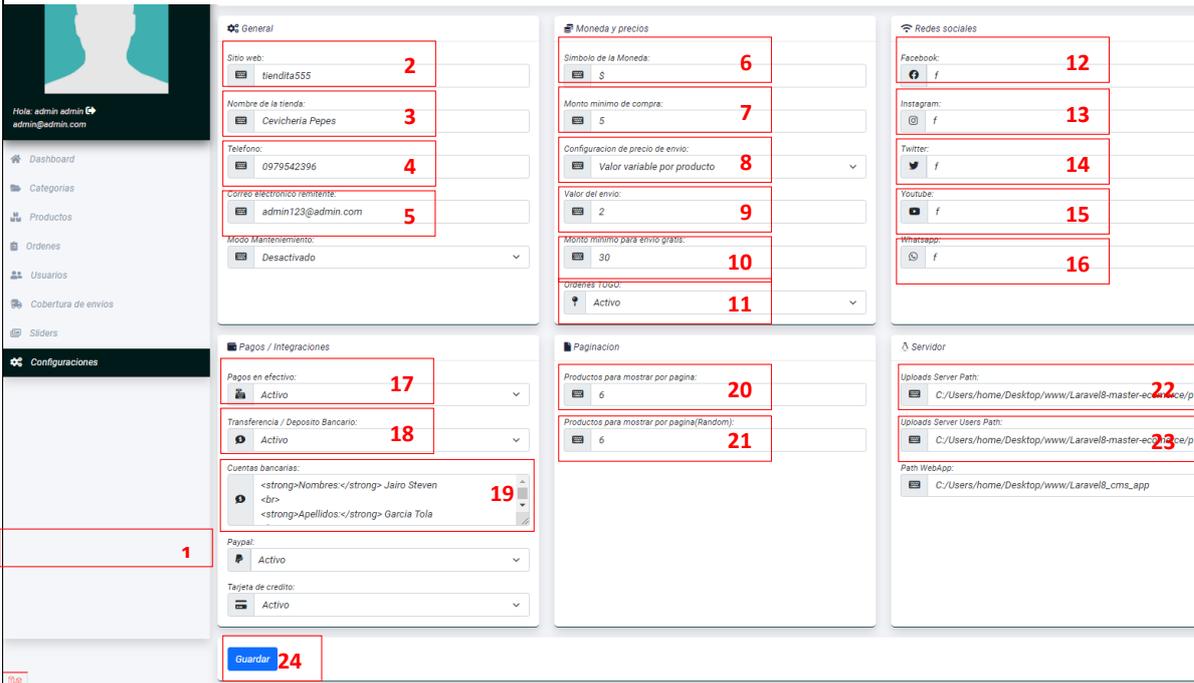
N°	Nombre del objeto	campos	Descripción
1	btn_eliminar	<button></button>	Botón para eliminar registro

Elaborado por: Jairo García Tola.

Descripción :

Después de presionar el botón “eliminar slider”, la plataforma web presenta una alerta donde el mensaje especifica, si estás seguro de eliminar este elemento, recuerda que esta acción eliminara de forma permanente, para continuar con la acción deberá presionar el botón “si eliminar”, el registro se elimina con éxito y si es presionado el botón “cancelar”, la acción no es realiza.

Tabla 4.93 Pantalla de mantenimiento de las configuraciones.

		Diseño de pantalla mantenimiento de las configuraciones	
Fecha de Diseño: Año-2021		Autor: Jairo García Tola.	
Figura 4.71 Pantalla de mantenimiento de las configuraciones.			
			
Elaborado por: Jairo García Tola.			
Descripción de campos			
N°	Nombre del objeto	campos	Descripción
1	navbar lateral	<nav></nav>	Barra de navegación lateral
2	txt_sitioweb	<input>	Ingresar nombre del sitio web
3	txt_nombre_tienda	<select></select>	Ingresar nombre de la tienda
4	txt_telefono	<input>	Ingresar número de telefónico
5	txt_email	<input>	Ingresar email
6	txt_moneda	<input>	Ingresar moneda

7	txt_monto_minimo	<input>	Ingresar monto mínimo
8	select_precio_envio	<select></select>	Seleccionar el precio de envío
9	txt_valor_envio	<input>	Ingresar valor de envío
10	txt_minimo_gratis	<input>	Ingresar monto mínimo para envío gratis
11	select_Togo	<select></select>	Seleccionar ordenes
12	txt_facebook	<input>	Ingresar link de facebook
13	txt_instagram	<input>	Ingresar link de instagram
14	txt_twitter	<input>	Ingresar link de twitter
15	txt_youtube	<input>	Ingresar link de youtube
16	txt_whatsapp	<input>	Ingresar link de whatsapp
17	selec_pagos	<select></select>	Seleccionar pagos en efectivo
18	selec_transferencia	<select></select>	Seleccionar transferencia o depósito bancario
19	txt_cuentas	<input>	Ingresar cuentas bancarias
20	txt_paginacion	<input>	Ingresar el número de productos para mostrar por pagina
21	txt_pag_random	<input>	Ingresar el número de productos para mostrar por página (random)
22	txt_server_path	<input>	Ingresar url del uploads server path(directorio de las imágenes)
23	txt_server_user	<input>	Ingresar url del uploads server user path(directorio de las imágenes)
24	btn_guardar	<button></button>	Botón para guardar las configuraciones

Descripción :

Una vez presionado el botón “configuraciones”, la plataforma web presenta la pantalla de mantenimiento de las configuraciones, donde el sistema carga en los campos de texto la información registrada como los datos generales (sitio web, nombre de la página, teléfono, correos electrónicos y el modo mantenimiento), moneda, precio, redes sociales, pagos e integraciones, el número a paginar y las rutas para el directorio de las imágenes, si el botón “guardar” es presionado, el sistema verificara que los campos no se encuentren vacíos y una vez registrados, re direccionara a la pantalla actual mostrando un mensaje diciendo “Configuraciones fueron actualizadas con éxito”.

CONCLUSION

El presente proyecto está dirigido al desarrollo de una plataforma online para el proceso de gestión de ventas por medio de pedidos en la cadena de restaurantes pepes de la ciudad de jipijapa y se puede concluir que se ha cumplido con los requerimientos y objetivos que fueron propuestos al inicio de esta investigación.

Así que se logró identificar la situación actual de la gestión del proceso de ventas que habitualmente realizaban los clientes, donde se llevó a cabo la investigación y recopilación e información empleada en los colaboradores y clientes de las cevicherías pepes, el cual se realizaron encuestas que dio conocimiento a acerca de lo establecido, lo cual se obtuvo y se dio a conocer diferentes puntos de vistas de las encuestas, realizándose eso de manera online, que llegan al mismo objetivo y propósito, en el que se alcanzó cumplir con el desarrollo de la plataforma web.

La plataforma web para la cadena de restaurantes pepes, permitirá al administrador o usuario con permisos mantener un control en los registros que se realicen en el sistema, lo cual permitirá visualizar todos los productos, inventario, categorías, subcategorías, sliders, ítems del carrito de compras, detalle de la orden, historial de las compras realizadas, direcciones de envío, coberturas, perfil del usuario, permisos del usuario, configuraciones y el total facturado del día, para mantener un correcto funcionamiento de la plataforma web es necesario establecer un equipo adecuado a cubrir las necesidades y las diferentes funciones que se realizan.

Se determinaron nuevas estructuras que permitan la obtención de datos de los resultados de las ventas, capturando información para la toma de decisiones e intégralo a la cadena de restaurantes pepes, un medio tecnológico fácil de utilizar que permitió reforzar lo propuesto por la necesidad de una herramienta que facilite el proceso de gestión de las ventas.

RECOMENDACIONES

Se sugiere al personal que manejan la plataforma web mantenerla con información lo más detallada posible para que esto beneficie su uso para la cadena de restaurantes, ayudando así en la toma de decisiones que ayudara a los restaurantes disponer de información de calidad.

Se sugiere al personal del departamento administrativo de la cadena de restaurantes mantener la seguridad el cual se deberá establecer contraseñas robustas, cambiar la contraseña constantemente y no utilizar la misma clave en las contraseñas de los usuarios administrativos, encriptar la información posible así mismo mantener una información actualizada para que los usuarios que la visiten puedan sacar provecho a la plataforma web.

Se recomienda al personal encargado del mantenimiento de la plataforma web, tener el conocimiento adecuado al manipular el funcionamiento del software con el fin de prevenir caídas del sistema.

Se recomienda ingresar información que se proporcione por los proveedores, evitando la redundancia de datos con la finalidad de mantener actualizada la información.

Se sugiere realizar mantenimiento a la base de datos, mantener al sistema actualizado en su última versión y mantener actualizada la seguridad del sistema.

Por último se deberán realizar varias copias de la base de datos periódicamente, por si ocurre algún imprevisto y se pueda obtener una versión actualizada de la misma con el propósito de no comenzar el trabajo desde cero.

BIBLIOGRAFÍA

Adrián, Y. (26 de 10 de 2020). *CONCEPTO Y DEFINICIONES* . Obtenido de <https://conceptodefinicion.de/software/>

Apliq. (2021). *apliqa*. Obtenido de apliqa: <https://apliqa.es/soluciones/mejora-gestion-comercial-materiales-construccion/>

aprenderaprogramar. (2021). *aprenderaprogramar.com*. Obtenido de [aprenderaprogramar.com](https://www.aprenderaprogramar.com/): https://www.aprenderaprogramar.com/index.php?option=com_contact&view=contact&id=1&Itemid=37

Arias, E. R. (2021). *economipedia*. Obtenido de [economipedia](https://economipedia.com/definiciones/tipos-de-investigacion.html#:~:text=Los%20tipos%20de%20investigaci%C3%B3n%20pueden,aspectos%20a%20tener%20en%20cuenta): <https://economipedia.com/definiciones/tipos-de-investigacion.html#:~:text=Los%20tipos%20de%20investigaci%C3%B3n%20pueden,aspectos%20a%20tener%20en%20cuenta>.

BASTAR, S. G. (2012). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN*. Mexico: RED TERCER MILENIO. Obtenido de http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/Axiologicas/Metodologia_de_la_investigacion.pdf

Bauza, C. (2019). *Taller de Diseño Web*. Obtenido de https://eva.fing.edu.uy/pluginfile.php/241507/mod_resource/content/1/Teorico_02.pdf

bernal, C. A. (2021). *METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION* . COLOMBIA: PEARSON.

explorable.com. (2021). *explorable*. Obtenido de [explorable.com](https://explorable.com/es/disenos-de-investigacion#:~:text=El%20dise%C3%B1o%20constituye%20la%20estructura,tienen%20diferentes%20ventajas%20y%20desventajas.&text=Investigaci%C3%B3n%20cuantitativa%20y%20cualitativa): <https://explorable.com/es/disenos-de-investigacion#:~:text=El%20dise%C3%B1o%20constituye%20la%20estructura,tienen%20diferentes%20ventajas%20y%20desventajas.&text=Investigaci%C3%B3n%20cuantitativa%20y%20cualitativa>

Fuentes, M. d.-G. (28 de 2 de 2013). *BASES DE DATOS*. (U. A. METROPOLITANA, Ed.) Obtenido de

http://www.cua.uam.mx/pdfs/conoce/libroselec/Notas_del_curso_Bases_de_Datos.pdf

Gonzalez-Longatt, F. M. (01 de 08 de 2012). *Introduccion a los sistemas de informacion*. Obtenido de

<https://www.uv.mx/personal/artulopez/files/2012/08/FundamentosSistemasInformacion.pdf>

GROUP, T. P. (2021). *PHP*. Obtenido de

<https://www.php.net/manual/es/intro-what-is.php>

Guzman, M. P. (1 de 2012). *uaeh.edu.mx*. Obtenido de uaeh.edu.mx:

https://www.uaeh.edu.mx/docencia/P_Presentaciones/prepa3/tipos_investigacion.pdf

Hidalgo, I. V. (25 de 4 de 2015). *gesiopolis.com*. Obtenido de

[gesiopolis.com](https://www.gestiopolis.com): <https://www.gestiopolis.com/tipos-estudio-metodos-investigacion/>

Hidalgo, I. V. (05 de 2016). *Tipos de estudio y métodos de investigación*.

Obtenido de Tipos de estudio y métodos de investigación:

<https://nodo.ugto.mx/wp-content/uploads/2016/05/Tipos-de-estudio-y-m%C3%A9todos-de-investigaci%C3%B3n.pdf>

Hielscher, R. P. (25 de 5 de 2020). *DESARROLLO DE APLICACIONES WEB*. Obtenido de

<https://pascua.iit.comillas.edu/palacios/cursoAppWeb/cap01.pdf>

Olascoaga, L. A. (2014). *es.calameo.com*. Obtenido de es.calameo.com:

<https://es.calameo.com/read/000618252108aee2a3822>

Pérez, J., & Merino, M. (2015). *definicion.de*. Obtenido de definicion.de:

<https://definicion.de/proyecto-factible/>

Reyes, M. P. (01 de 2015). *files.sld.cu*. Obtenido de files.sld.cu:

<https://files.sld.cu/bmn/files/2015/01/la-encuesta.pdf>

Sánchez, L. J. (2013). *SOFTWARE 1*. RedCirculos, España. Obtenido de

<https://proyectocirculos.files.wordpress.com/2013/11/software.pdf>

SliderPlayer. (2021). *SliderPlayer*. Obtenido de SliderPlayer:

<https://slideplayer.es/slide/5434867/>

Solera, S. (24 de 3 de 2020). *occamagenciadigital*. Obtenido de

[occamagenciadigital](http://occamagenciadigital.com):

<https://www.occamagenciadigital.com/blog/conoce-las-fases-de-un-proyecto-de-desarrollo-de-software>

UNIR. (12 de 10 de 2018). *paginas.facmed.unam.mx*. Obtenido de paginas.facmed.unam.mx:
<http://paginas.facmed.unam.mx/deptos/ss/wp-content/uploads/2018/10/12.pdf>

VALDIVIA, L. (12 de 2020). *METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN HISTÓRICA*. Obtenido de http://www.liceooscarcastro.cl/A-2/images/CORMUN_ESTUDIA/CURSOS/3%C2%B0medio/14Comprension_historica_presente/SEM06/COMPR_HIST_3M_S6_MC.pdf

