

MakersApp

Handbuch



Inhalt

1. Einführung	4
1.1. Was ist MakersApp?	4
2. Übersicht	5
3. Einstellungen	6
3.1. Allgemein.....	6
3.2. Mein Unternehmen.....	6
3.3. Darstellung	7
3.4. Kalkulation.....	7
3.5. Info	8
4. Projekte	9
4.1. Projekt Editor.....	9
4.2. Workflow in MakersApp.....	10
4.3. Übersicht Arbeitsbereich im Projekt Editor	11
4.4. Projekteinstellungen	12
4.5. Variante erstellen*	13
4.6. Schnellrechner	13
5. Material anlegen	14
5.1. Favoritenbereich.....	15
Lagerbestand	15
Eigene Vorlagen	15
Favoriten	16
5.2. Suchleiste.....	16
5.3. Material Bibliothek	16
5.4. Materialdetails	16
Serienfertigung	17
6. Arbeitsschritte hinzufügen	18
6.1. Tätigkeit anlegen	19
6.2. Maschine hinterlegen	19
6.3. Dauer.....	19

7. Verkäufe	20
7.1. Porto.....	20
7.2. Verkäufe archivieren	21
7.3. Verkaufs-Historie	22
8. Werkstatt	23
8.1. Material Lager	23
8.2. Maschinen	24
8.3. Werkzeuge / Abos & Fixkosten	25
9. Finanzen	26
9.1. Übersicht	26
9.2. Kassenbuch.....	26
9.3. Steuern.....	26
10. Notizen	27

1. Einführung

Vielen Dank, dass Sie sich für MakersApp entschieden haben. Dieses Programm entstand aus meiner eigenen Frustration, Verkaufspreise festzulegen, die nicht nur Verluste verhindern, sondern auch Projekte, die man mit viel Mühe im Internet anbietet, tatsächlich gewinnbringend verkaufen. Es ist leicht, bei der Vielzahl an Kosten den Überblick zu verlieren.

Der Fokus wurde vor allem auf intuitive Bedienung und Einfachheit gelegt. Nachdem ich viele verschiedene Layouts ausprobiert und getestet habe, ist die aktuelle Version, die ich selbst für meine Etsy-Produkte nutze. Eigentlich sollte für die Bedienung von MakersApp erst gar keine Anleitung erforderlich werden, da die einzelnen Funktionen aus der Nutzung heraus selbsterklärend sein dürften. Dennoch habe ich mich dafür entschieden, ein Handbuch auf den Weg zu bringen, um wirklich sicherzustellen, dass es nicht doch zu irgendwelchen Grauzonen in der Nutzung kommt.

Sollten Sie Anregungen, Lob oder konstruktive Verbesserungsvorschläge haben, schreiben Sie gerne an info@makersapp.net

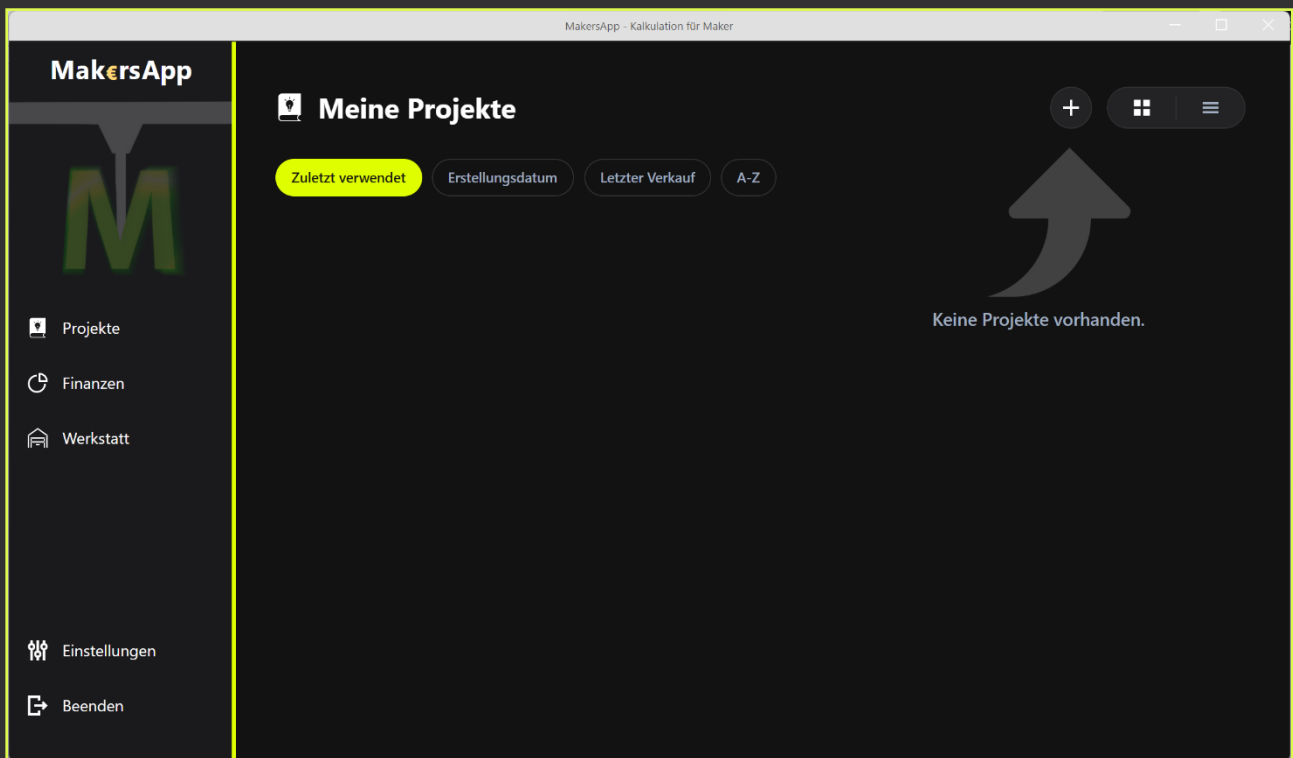


1.1. Was ist MakersApp?

MakersApp ist ein Programm, das Ihnen einen umfassenden Überblick über die Material- und Arbeitskosten sowie die damit verbundenen Einnahmen und Verluste Ihrer Kalkulation für verschiedenste Projekte und Verkaufsplattformen bietet. So können Sie auf einfachste Art und Weise Ihre Produkte, Gewinne und letztlich das gesamte Vorhaben verbessern. Die Software richtet sich an eine breite Zielgruppe, von Anfängern mit Ideen bis hin zu kleinen Werkstätten, die bisher mühsam ihre Buchhaltung in unübersichtlichen Tabellen geführt haben.

2. Übersicht

Wenn sie MakersApp das erste Mal starten, werden Sie diesen Bildschirm vorfinden.



Bevor Sie das erste Projekt anlegen, erkläre ich Ihnen, wie das Programm aufgebaut ist.

Auf der linken Seite befinden sich die drei Hauptbereiche:

- | | |
|-----------|-------------------------------------------------|
| Projekte | Hauptbereich - hier verwalten Sie Ihre Projekte |
| Finanzen | Komplette Finanzübersicht |
| Werkstatt | Lagerverwaltung/ Maschinenpark/ Material |

Zu Beginn sollten wir uns allerdings Einstellungen zuwenden, da MakersApp viele Individualisierungsmöglichkeiten zulässt.

3.3. Darstellung

Hier können Sie zwischen einem hellen und dunklen Modus wechseln. Beim ersten Start wird das Programm automatisch im hellen Modus gestartet. Ebenfalls haben Sie die Möglichkeit, eine Akzentfarbe nach Ihrem Geschmack auszuwählen, viele Buttons und Überschriften in der gesamten Umgebung ändern dahingehend die Farbe.

3.4. Kalkulation

Die meisten gängigen Plattformen sind hier schon mit den jeweiligen Gebühren und Beträgen nach dem Stand von 2026 hinterlegt. Es ist allerdings möglich, dass Sie zum einen andere Plattformen verwenden, zum anderen können Anbieter Anpassungen an ihren Gebührenmodellen durchführen. Für diesen Fall können Sie hier die entsprechenden Felder jederzeit anpassen.

The image shows two screenshots of the MakersApp interface. The top screenshot displays the 'Einstellungen' (Settings) menu with 'Kalkulation' (Calculation) selected. The 'Gebührenprofile' (Fee Profiles) section lists several platforms: Etsy, eBay, Shopify (Basic), Amazon Handmade, and Barverkauf / Markt. The bottom screenshot shows the 'Gebührenprofil bearbeiten' (Edit Fee Profile) screen for 'Etsy'. It details the fee structure with columns for 'Bezeichnung' (Label), 'Anteil (%)' (Share %), 'Fixbetrag (€)' (Fixed Amount €), and checkboxes for '+ MwSt.' (VAT) and 'Standard-Haken' (Standard Hook).

Bezeichnung	Anteil (%)	Fixbetrag (€)	+ MwSt.	Standard-Haken
Transaktionsgebühr	6,5	0	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Etsy Payments (DE)	4	0,3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Einstellgebühr	0	0,2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Offsite Ads (Optional)	15	0	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Legt fest, ob diese Gebühr bei jedem Verkauf standardmäßig mitberechnet wird.

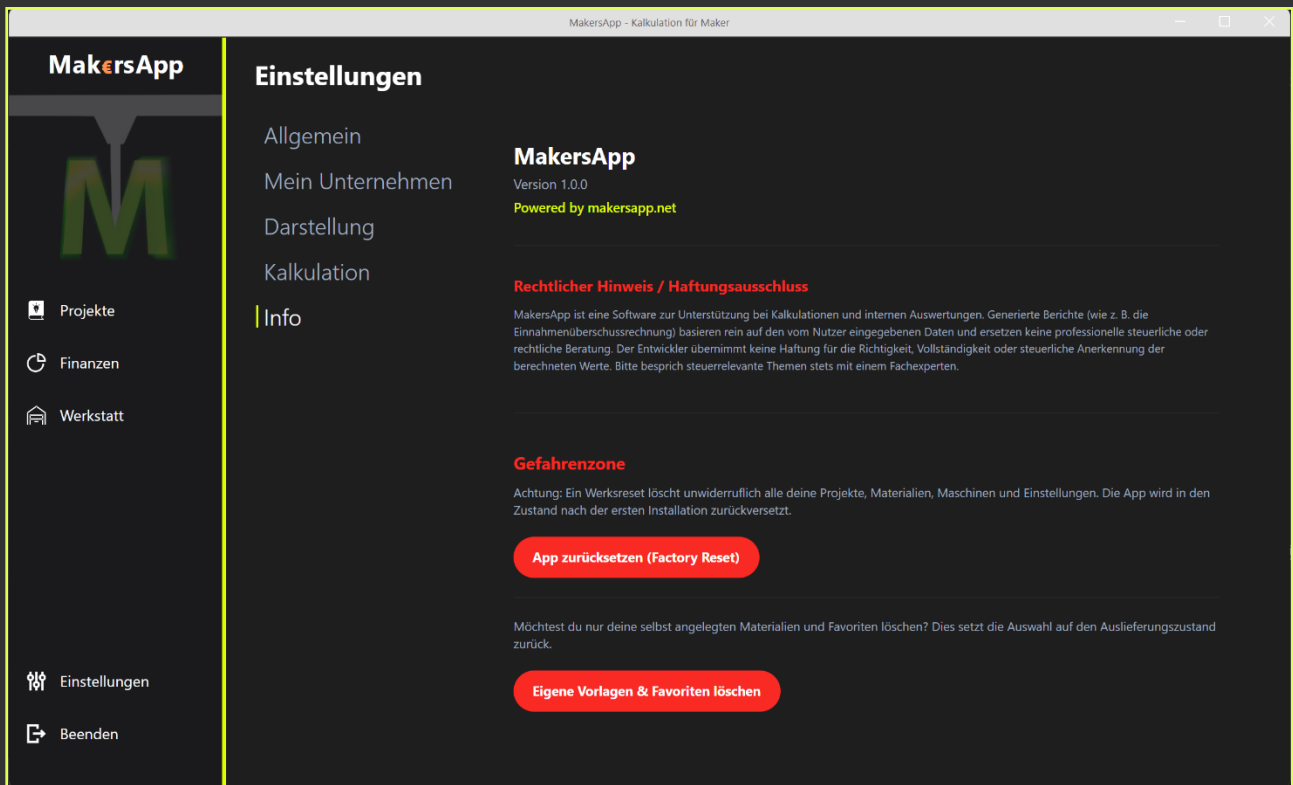
Buttons: Profil löschen, Speichern

3.5. Info

Wenn Sie die Werkseinstellung (Factory Reset) durchführen, werden alle angepassten Einstellungen sowie alle Projekte zurückgesetzt. Eigene Vorlagen und Favoriten bleiben bei diesem Vorgang unberührt, da dieses ein nicht zu unterschätzender mehr Aufwand bedeutet, sollten die eigenen Materialien oder Favoriten versehentlich über Factory Reset gelöscht werden. Sollten Sie also die App komplett auf null setzen wollen, müssen Sie beide Schaltflächen betätigen.

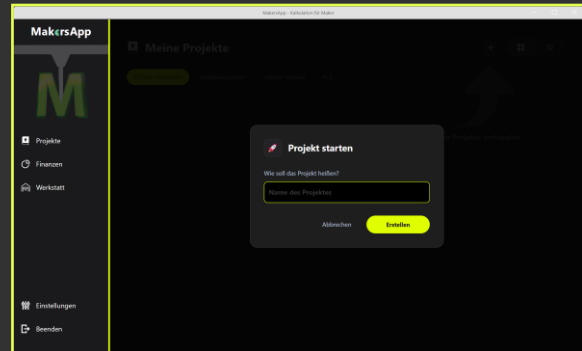
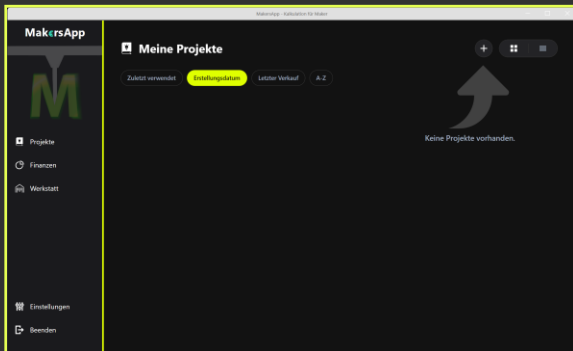
Hier noch mal ein Hinweis zum Haftungsausschluss:

Die Software hat im Hintergrund eine Vielzahl an Berechnungsmethoden und Formeln, die alle Hand in Hand gehen. U.a. kann ein Auszug fürs Finanzamt per PDF exportiert werden. Es wurde mit größter Mühe und Sorgfalt darauf geachtet, dass Fehlerquellen minimiert werden. Dennoch lässt sich nicht komplett ausschließen, dass eine Verkettung von sehr komplexen Formeln möglicherweise ein fehlerhaftes Ergebnis erzeugen kann. Sollte dies einmal auftreten, kann MakersApp keine Haftung dafür übernehmen. Daher bitte ich Sie im Zweifel bei größeren Posten oder steuerrechtlichen Anliegen nicht blind auf das System zu vertrauen, sondern nach menschlichem Sachverstand zu handeln.

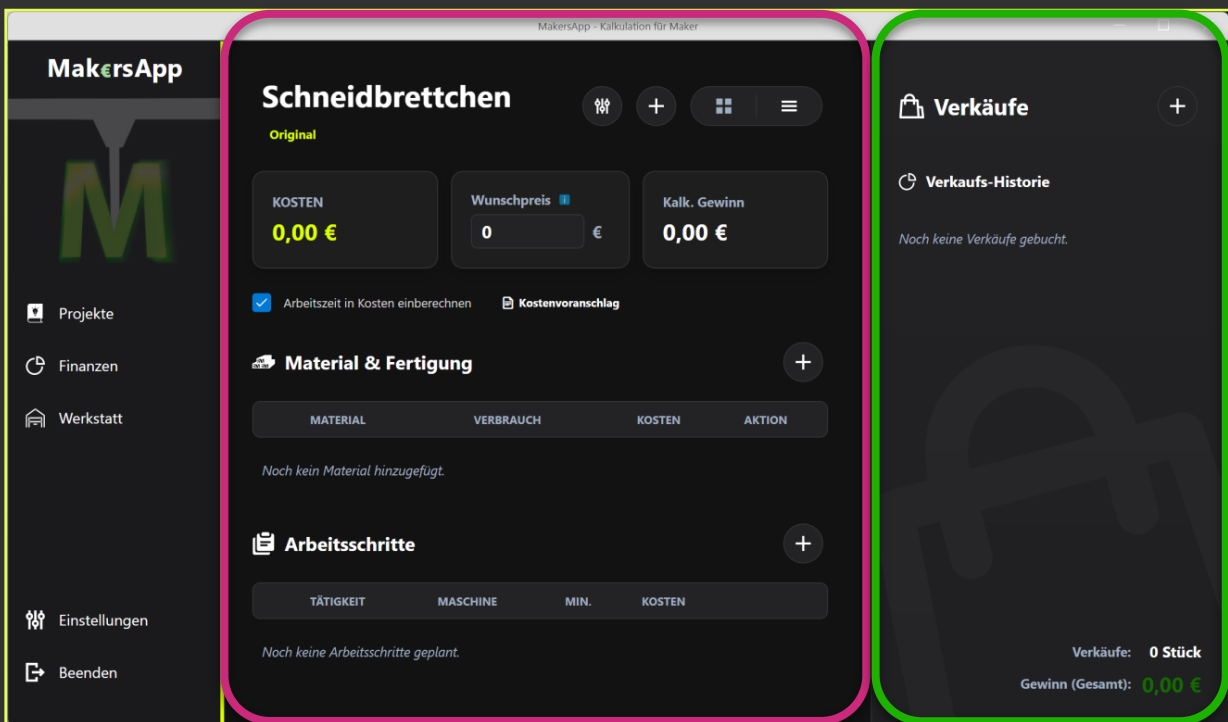


4. Projekte

Der Bereich Projekte ist Ihr Hauptarbeitsbereich. Projekte sind Produkte, die Sie planen oder verkaufen. Sie können die Projekte in Kacheln oder Listen anzeigen lassen. Gibt es noch keine Projekte, sehen Sie einen markanten Pfeil, der Sie auffordert, ein Projekt anzulegen. Klicken Sie darauf und geben Sie einen Projektnamen ein.



4.1. Projekt Editor



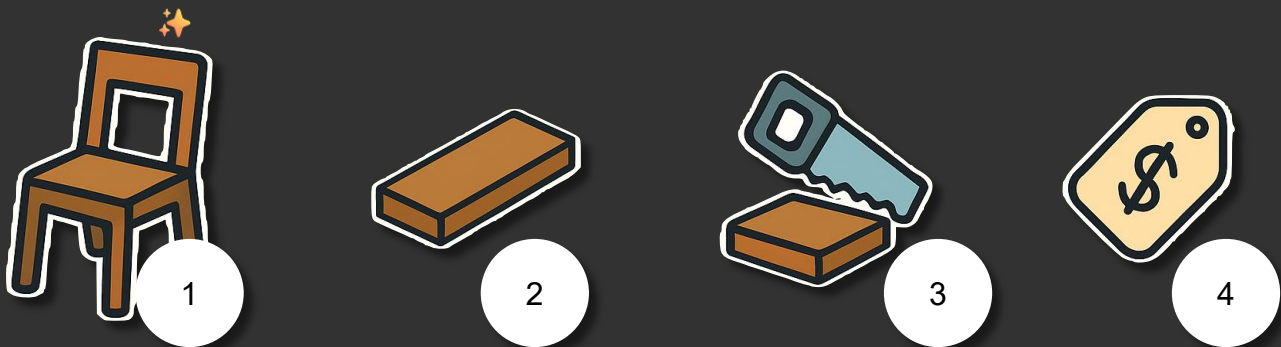
Nachdem sie ein Projekt erstellt haben, landen Sie automatisch im Bereich Projekt Editor. Dieser ist in zwei Hauptbereiche unterteilt.

In der Mitte des Fensters ist der **Arbeitsbereich**. Hier werden alle projektbezogenen Materialien und Arbeitsschritte festgelegt. Auf der rechten Seite halten Sie die projektbezogenen Verkäufe fest.

Der Bereich „Verkäufe“ kann vorerst vernachlässigt werden, da erst Materialien und Arbeitsschritte in das Projekt geladen werden.

4.2. Workflow in MakersApp

Um die Funktionsweise eines Projekts im Arbeitsbereich und seine Integration in das gesamte Programm zu verstehen, ist es wichtig, zunächst die Kernfunktionalität der Software zu erfassen. Diese Software dient dazu, die Rentabilität eines Produkts zu bestimmen und sicherzustellen, dass die Verkäufe gewinnbringend sind. Im Arbeitsbereich geben Sie die für das jeweilige Produkt oder Projekt erforderlichen Materialien und Arbeitsschritte ein. Bemerkenswert ist, dass über 50 % der Leistung der gesamten Software in diesen detaillierten Punkten liegen. Bei der Analyse Ihres Produkts werden Sie schnell feststellen, dass die Hauptkosten auf den verwendeten Materialien oder Ihrer wertvollen Arbeit liegen.



MakersApp - Kalkulation für Maker

MakersApp

Schneidbrettchen

Original

KOSTEN: 0,00 €

Wunschpreis: 0 €

Kalk. Gewinn: 0,00 €

Arbeitszeit in Kosten einberechnen Kostenvoranschlag

Material & Fertigung

MATERIAL	VERBRAUCH	KOSTEN	AKTION
Noch kein Material hinzugefügt.			

Arbeitsschritte

TÄTIGKEIT	MASCHINE	MIN.	KOSTEN
Noch keine Arbeitsschritte geplant.			

Verkäufe

Verkaufs-Historie

Noch keine Verkäufe gebucht.

Verkäufe: 0 Stück

Gewinn (Gesamt): 0,00 €

4.3. Übersicht Arbeitsbereich im Projekt Editor

Bitte betrachten Sie den Arbeitsbereich wie einen logischen Satz:

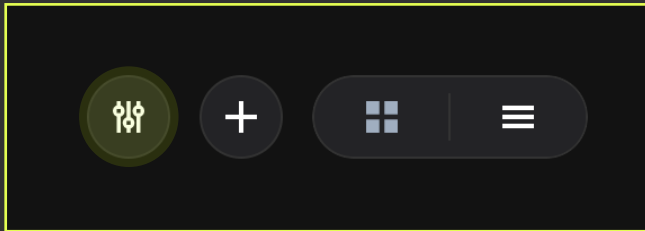
Stellen Sie sich vor, Sie haben eine 12 mm dicke Sperrholzplatte mit den Maßen 500 x 300 mm und möchten sie mit Ihrer 1200 W starken Tischkreissäge in drei Platten sägen. Die gesamte Sägezeit beträgt dabei nur 3 Minuten. Dieses und viele andere Szenarien lassen sich ganz einfach abbilden – und das Ergebnis ist beeindruckend!



Lernen sie in den nächsten Abschnitten, wie sie diese Daten im MakersApp eingeben.

4.4. Projekteinstellungen

Sie können verschiedene Parameter in den Projekten anpassen.

A screenshot of the 'Projekteinstellungen' (Project Settings) form in a mobile application. The form is titled 'Projekteinstellungen' and contains several sections: 'Projektname' with a text input field containing 'Schneidbrettchen'; 'Status' with a dropdown menu set to 'Idee'; 'Erstellt am' with a date picker set to '05.04.2026'; 'Finanzen & Kosten' with a toggle switch for 'Abweichenden Stundenlohn verwenden'; and 'Notizen & Kundeninfos' with a text area containing 'z.B. Für Herrn Müller. Deadline: 14. August.'. At the bottom, there are two buttons: 'Abbrechen' and 'Speichern'.

Projektname:

Anpassung der Projektbezeichnung

Status:

Hier kann eine „Zustands-Phase“ festgelegt werden, in der sich das Projekt/ Produkt derzeit befindet. Dieser Punkt hat keinen Einfluss auf andere Funktionen und dient rein zur Planung.

Erstellt am:

Erstellungsdatum anpassen. Das hat Auswirkung auf die Sortierung in der Projektübersicht.

Finanzen & Kosten:

Abweichende Lohnkosten/h. Dieser Punkt kann für einen Kostenvoranschlag relevant sein

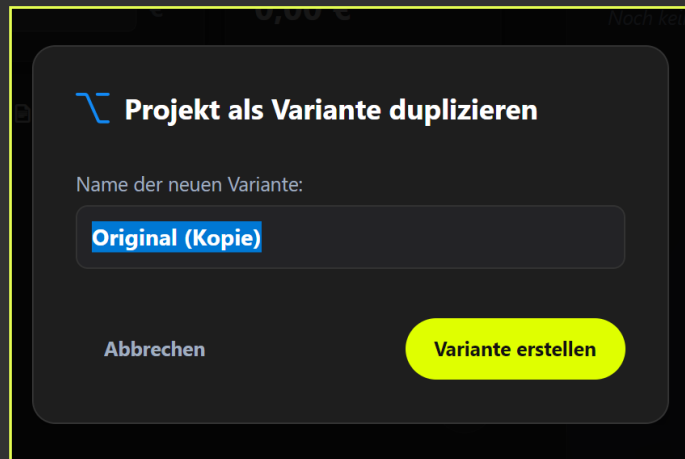
Notizen & Kundeninfos:

Hier können Sie wichtige Informationen hinterlegen, die mit dem Projekt/ Produkt zu tun haben.

4.5. Variante erstellen*

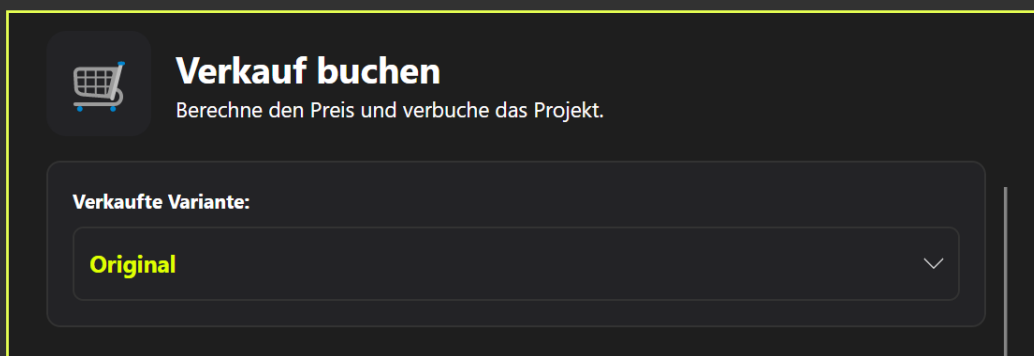
Wenn Sie Produkte oder Projekte in verschiedenen Farben oder Formen anbieten, die sich aber auf dasselbe Projekt beziehen, können Sie hier eine weitere Variante hinzufügen. Dies ist beispielsweise der Fall, wenn Sie bei Etsy ein Projekt mit verschiedenen Holzarten anbieten.

*in der kostenfreien Version von MakersApp können Sie keine Variante anlegen.



The screenshot shows a dark-themed dialog box titled "Projekt als Variante duplizieren". Below the title, there is a label "Name der neuen Variante:" followed by a text input field containing "Original (Kopie)". At the bottom of the dialog, there are two buttons: "Abbrechen" on the left and "Variante erstellen" on the right, which is highlighted in yellow.

Sobald Sie eine Variante erstellt haben, finden Sie diese in der Gesamtübersicht. Dort können Sie die Material- und Arbeitsschritte individuell anpassen. Im späteren Verlauf können Sie bei einem Verkauf ihres Produkts einfach die passende Variante auswählen.



The screenshot shows a dark-themed form titled "Verkauf buchen" with a shopping cart icon. Below the title is the instruction "Berechne den Preis und verbuche das Projekt." There is a label "Verkaufte Variante:" followed by a dropdown menu. The dropdown menu is open, showing "Original" as the selected option.

4.6. Schnellrechner

Hier können Sie schnell ermitteln, mit welchem Wunschpreis sich Ihr Produkt oder Projekt überhaupt in der Gewinnzone befindet, ohne einen Verkauf buchen zu müssen.

5. Material anlegen

Sie haben die Möglichkeit, Material sowohl im Projekt als auch in der Werkstatt zu hinterlegen. Aufgrund der großen Ähnlichkeit der Vorgehensweise wurde diesem Prozess ein eigener Abschnitt gewidmet. In diesem Abschnitt beziehen wir uns aber auf das Anlegen vom Material im Arbeitsbereich des Projekt Editors.

Beim Anlegen von Material, welches für Ihr Projekt bestimmt ist, werden Sie dieses Fenster vorfinden:



Dieses Fenster ist in drei Hauptbereiche eingeteilt:

Favoritenbereich

Lagerbestand/ eigene Vorlagen/ Favoriten

Suche

Material Bibliothek

MakersApp wird ab Werk mit einer großen Auswahl an verschiedensten Materialien und Werkstoffen ausgeliefert. Im Wesentlichen decken diese bereits die meisten Anwendungsbereiche ab.

5.1. Favoritenbereich

Lagerbestand

Für die Auswahl der Materialien für ein Projekt können Sie auf die im Lager verfügbaren Ressourcen zurückgreifen, die Sie möglicherweise bereits hinterlegt haben. Sollte das Lager leer sein, da noch keine Materialbuchungen vorgenommen wurden, ist dieser Ordner zu Beginn leer. Die späteren Eingabemasken für die Weiterbearbeitung unterscheiden sich deutlich von denen für die Einbindung neuer Materialien, da bereits im Lager angegebene Parameter nicht erneut abgefragt werden. Verwenden Sie beispielsweise eine bereits im Lager vorhandene Rolle Filament für Ihr Projekt, wird dieses Material entsprechend von der vorhandenen Rolle im Lager abgezogen.

Um es kurz zu machen: Denken Sie einfach wie in der Realität.

Eigene Vorlagen

Sollte Ihnen das Material nicht ausreichen, welches mitgeliefert wird, besteht jederzeit die Möglichkeit, eigene Vorlagen für Material anzulegen. Sie können grundsätzlich, aber auch vorgefertigtes Material nach ihren Bedürfnissen abändern.

Hier vorab eine wichtige Information: Das Softwarekonzept von MakersApp ist nur möglich, da das „4 Dimensionen Prinzip“ entwickelt wurde um alle Materialien überhaupt abbilden zu können.

Dim0	Dim1	Dim 2	Dim3
Schüttgut	Längenmaß	Fläche	Volumen/Masse
Stück	mm	mm*mm/ qm2	ml/kg



Bei der Erstellung eigener Materialien ist es entscheidend, dass Sie mit diesem Hintergrund vertraut sind, um den Werkstoff genau zu identifizieren und sicherzustellen, dass die Berechnung im Hintergrund korrekt angewendet wird.

Was möchtest du anlegen?



Neue Kategorie (Ordner)



Neues Material (Artikel)

Abbrechen

← Neues Material anlegen

Genauere Bezeichnung des Materials

Kategorie / Berechnungsart

Stück (z.B. Schrauben, Muttern, Scharniere) ▾

Fläche (z.B. Platten, Bleche, Stoffe)

Länge (z.B. Rohre, Stangen, Profile)

Stück (z.B. Schrauben, Muttern, Scharniere)

Volumen/Gewicht (z.B. Farbe, Harz, Pulver)

Um Ihnen die Kategorisierung zu erleichtern, können Sie Ordnerstrukturen erstellen. Achten Sie beim Anlegen neuer Materialien darauf, die richtige Einheit auszuwählen.

Favoriten

Häufig verwendete Materialien können Sie als Favorit ablegen. Das bedeutet, dass sie auf den jeweiligen Kacheln den kleinen Stern ★ in der Ecke betätigen, um dieses Material dann im Favoriten Ordner wieder zu finden.

5.2. Suchleiste

Um ein bestimmtes Material zu finden, ohne alle Kacheln durchsuchen zu müssen, können Sie Schlagworte verwenden. Die Suche ist zwar nicht so umfassend wie bei einer großen Suchmaschine, bietet aber dennoch eine schnelle Möglichkeit, Materialien zu finden. Sollte die Suche nicht erfolgreich sein, können Sie eigenes Material erstellen.

5.3. Material Bibliothek

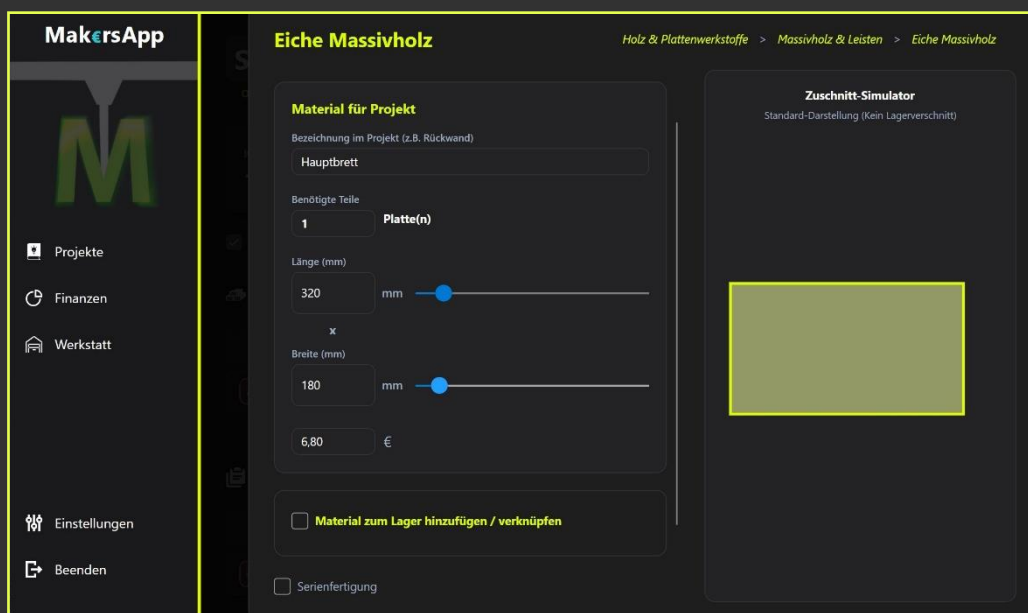
Das Herzstück der Materialverwaltung ist wohl die Bibliothek. Diese greift auf eine großzügig angelegte Baumstruktur zurück. Die Materialien sind hier logisch nach Kategorien eingeordnet. Der wohl aufwändigste Bereich benötigt am wenigsten Erklärungen. Klicken Sie sich gerne einmal durch die Kategorien, und Sie werden schnell feststellen, dass es nicht viel zu vermissen gibt.

Sie können einzelne Äste des Baumes allerdings ausblenden. Dazu gehen Sie gerne oben rechts auf das Schloss 🔒. Dort haben Sie die Möglichkeit, unnötige Ordner auszublenden.

5.4. Materialdetails

Im Detail Fenster legen Sie nach der Materialauswahl die Maße, den Verbrauch oder die benötigte Materialmenge für Ihr Projekt oder Produkt fest.

Die Oberfläche dieses Fensters passt sich je nach Material dynamisch an. Wie Sie sich denken können, ist für die Dimension „Fläche“ oder wie hier zu sehen ist, eine handelsübliche Platte, natürlich die Flächenberechnung die richtige Wahl.



Wenn Sie mehr als ein benötigtes Teil wählen, werden Sie im unteren Bereich die Entscheidung treffen müssen, ob hier der Gesamtbetrag des verwendeten Materials oder der Betrag für einen Teil des geplanten (oder bereits erfolgten) Einkaufs als Berechnungsgrundlage gilt. Des Weiteren sehen Sie im unteren Bereich eine Checkbox, die es erlaubt, Material, das Sie möglicherweise bereits besorgt haben,



direkt ins Lager einzubuchen, welches dann wiederum für andere Projekte bereitsteht. Bei der Entwicklung von MakersApp wurde hier ein perfekter Kompromiss zwischen fiktiven Plänen eines Produkts, bereits bestehenden Produkten oder sogar Produkten, die jetzt unmittelbar vor dem Verkauf stehen, und dem Material gefunden, das schon bereitsteht.

Halten wir also fest - Sie haben

die Freiheit Material im Vorfeld in die Werkstatt (ins Lager) einzubuchen, bevor sie überhaupt mit einem Projekt starten,

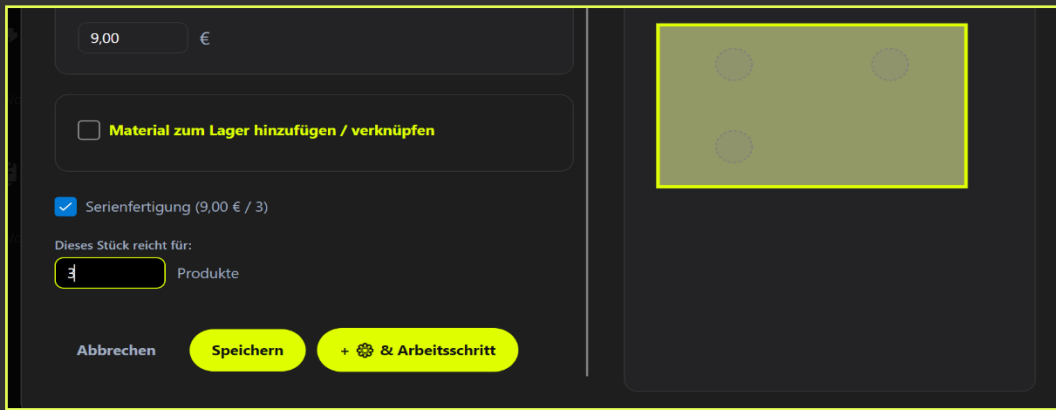
können Sie rein konzeptionell oder projektbezogenes Material nur für das Projekt buchen, damit Sie Verkaufspreise berechnen können oder vom Projekt aus Material ins Lager buchen.

Sie haben die Freiheit, die Software je nach tatsächlicher Situation anzuwenden. Der Versuch, ein Gleichgewicht zwischen Einfachheit und Funktionalität zu finden, wurde hier bestmöglich umgesetzt.

Serienfertigung

setzen Sie diesen Haken, um einen Teiler zu aktivieren. Wenn Sie beispielsweise aus einer Platte, deren Maße Sie oben festgelegt haben, direkt 3 Seitenwände für 3 Produkt gleichzeitig in einem Durchgang fertigen, geben sie die entsprechend abgedeckte Produktanzahl an. Dadurch wird folgende Logik aktiv:

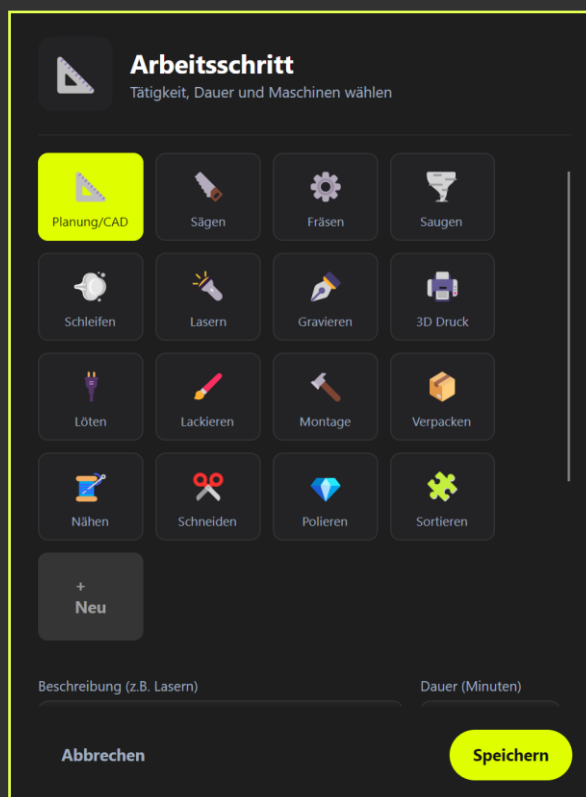
Sie geben an, dass Sie aus einer neun Euro teuren Platte drei Bretter für gleich 3 Produkte fertigen, es wird $9\text{€}/3=3,00\text{€}$ gerechnet.



Bei dieser simplen Rechenaufgabe wäre das Tool vermutlich nicht erforderlich aber dieses kleine Feature werden sie lieben lernen, wenn das Ergebnis mal nicht so eindeutig ist.

6. Arbeitsschritte hinzufügen

Nach dem Hinzufügen von Material wird dieses natürlich in irgendeiner Art und Weise durch sie, durch eine Maschine oder gar beides, verarbeitet. Hierbei ist zunächst die Unterscheidung zwischen manueller Bearbeitung (z.B. Schleifen von Holz), die mit Arbeitsaufwand und somit Stundenlohn verbunden ist und einer maschinellen Bearbeitung, die ohne menschliches Zutun (z.B. 3D-Druck) erfolgt, erforderlich.



6.1. Tätigkeit anlegen

Starten sie mit der Frage, WAS sie getan haben, indem sie eine Tätigkeit auswählen oder eine neue anlegen.

Sollten sie eine neue Tätigkeit angelegt haben, wird diese unter den Einstellungen hinterlegt.

6.2. Maschine hinterlegen

Anschließend definieren Sie -WOMIT Sie den Arbeitsschritt durchgeführt haben. Haben Sie eine Maschine verwendet? Wählen Sie eine hinterlegte Maschine aus Ihrem Maschinenpark aus - sollte sich dort noch keine befinden, können Sie diese neu anlegen. Diese wird dann auch automatisch in der Werkstatt abgespeichert.

Eine Besonderheit ist hier das Betreiben von Nebenaggregaten, dies wird aber im Kapitel Werkstatt genauer beschrieben.

6.3. Dauer

Es gibt im Wesentlichen 3 verschiedene Zustände, wie die Arbeit verrichtet wurde. Um ein genaues Bild vom Aufwand zu erhalten und wie sich die Kosten zusammensetzen können sie gerne diese Tabelle beachten:

Ausführung	Auswahl
Nur Maschine - unbeaufsichtigt	Arbeitszeit in Projekt deaktivieren
Reine Arbeitszeit ohne Maschine	Keine Maschine angeben
Maschine + Arbeitszeit	Maschine wählen + Arbeitszeit aktiviert lassen

Am Ende können sie, wie bereits erwähnt, einen oder sogar mehrere Arbeitsschritte mit einem Material verbinden, um eine möglichst genaue Kostenaufstellung zu erhalten.

Serienfertigung - auch hier können sie die Kosten zugunsten der Effizienz aufteilen. Wenn sie mit einem Arbeitsschritt Teile für mehrere Produkte gleichzeitig herstellen.

Im oberen Abschnitt „Schnellrechner“ des Projekt Editors werden die Gesamtkosten für Material und Bearbeitung in einem einzigen Feld zusammengefasst. Durch Deaktivierung der Checkbox für ihre Arbeitskosten (Stundenlohn) können sie, sobald sie einen Wunschpreis eingegeben haben, sofort feststellen, ob ihr Projekt rentabel ist.

Damit ist der Arbeitsbereich abgeschlossen.

KOSTEN

0,00 €

Wunschpreis ⓘ

0 €

Kalk. Gewinn

0,00 €

Arbeitszeit in Kosten einberechnen

Kostenvorschlag

7. Verkäufe

Nach der Planungsphase kommt es im besten Fall zu Verkäufen auf verschiedenen Portalen. Der Bereich Verkäufe bezieht sich immer auf das jeweilige Projekt.

Verkauf buchen

Berechne den Preis und verbuche das Projekt.

Verkaufte Variante:
Original

Plattform: **Etsy** Stückzahl: **1**

Umsatz & Versand

Kunde zahlt	Portokosten	Verpackung
0,00	0,00	0,00

Herstellungskosten (Artikel): **0,00 €**

Abzüge & Gebühren (auf den Gesamtbetrag):

<input checked="" type="checkbox"/> Transaktionsgebühr (6,5% (+ MwSt.))	- 0,00 €
<input checked="" type="checkbox"/> Etsy Payments (DE) (4% + 0,30 € (+ MwSt.))	- 0,36 €
<input type="checkbox"/> Einstellgebühr (0,20 € (+ MwSt.))	- 0,24 €
<input type="checkbox"/> Offsite Ads (Optional) (15% (+ MwSt.))	0,00 €

Abbrechen **Verkauf buchen**


Hier können Sie die entsprechend verkaufte Variante ihres Produktes auswählen und den Verrechnungsschlüssel des Portals so auswählen, dass ihnen kein Cent verborgen bleibt.

7.1. Porto

Ob das Porto direkt mit gezahlt wurde oder ob sie diesen Betrag separat erhalten, können Sie hier eindeutig definieren. Auf eine globale Einstellung wurde bewusst verzichtet, weil Verkäufe auf dem gleichen Portal völlig unterschiedlich berechnet werden können.

7.2. Verkäufe archivieren

Dass die Verkäufe einzeln aufgeführt werden, hat daher auch einen weiteren Vorteil. Die Empfänger, die Trackingnummer u.v.m. können unabhängig und übergreifend von Verkaufsportalen gespeichert werden.




Verkauf buchen

Berechne den Preis und verbuche das Projekt.

<input checked="" type="checkbox"/> Etsy Payments (DE) (4% + 0,30 € (+ MwSt.))	- 0,36 €
<input type="checkbox"/> Einstellgebühr (0,20 € (+ MwSt.))	- 0,24 €
<input type="checkbox"/> Offsite Ads (Optional) (15% (+ MwSt.))	- 0,00 €

Reingewinn (Gesamt): **-0,36 €**
Marge: 0,0%

Verkaufsdatum: 

Interne Notiz / Tracking:

Käufer & Rechnungsdaten (Optional)

Rechnungsadresse:

Lieferadresse (falls abweichend):

Notiz auf Rechnung (z.B. Rabatt):

Abbrechen **Verkauf buchen**

7.3. Verkaufs-Historie

Verkäufe +

Verkaufs-Historie

x1 07.04.2026 **Etsy**

Original

Umsatz: 34,90 €

Gewinn: **3,25 €**

7FK13482K903DPOKL

Verkäufe: **1 Stück**

Gewinn (Gesamt): **3,25 €**

Rechnung anpassen
Passe die Daten an und prüfe die Live-Vorschau.

Rechnungsdetails

Rechnung ausstellen als:
Mein Unternehmen

Rechnungsadresse:
Doug Hefferman
Churchway 1
33421 Nothern Light

Lieferadresse (falls abweichend):

Versandkosten auf Rechnung ausweisen

Notizen / Rabatte:

Abbrechen

RECHNUNG **Mein Unternehmen**

Datum: 07.04.2026
Rechnungs-Nr.: RC-0000001-1233

Rechnungsadresse:
Doug Hefferman
Churchway 1
33421 Nothern Light

Positionen

#	Beschreibung	Menge	Einzel	Gesamt
1	Schraubenzieher	1 Stk	29,90 €	29,90 €
2	Versandkosten - Postabgabe	1	5,00 €	5,00 €

Nettobetrag: 34,90 €
Rechnungsbetrag: **34,90 €**

© 2022 MakersApp ist eine Marke von MakersApp und geschützt.

Seite 1 von 1

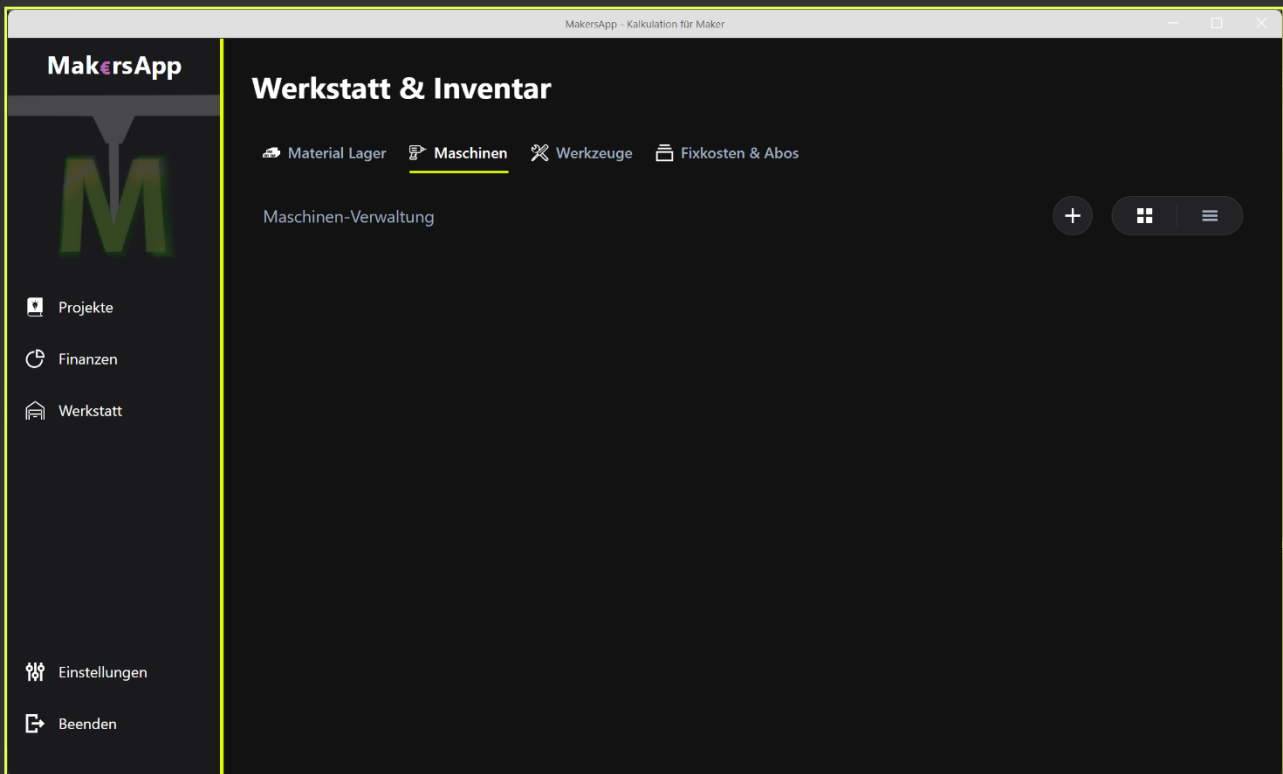
Jetzt als PDF speichern

In der Verkauf Historie werden die Verkäufe nicht nur untereinander chronologisch hinterlegt, sondern es ist möglich, selbst nach Jahren, erneut Rechnungen als PDF zu exportieren. Alternativ können Sie dieses Feature auch statt der nativen Rechnungssysteme der Verkaufsportale nutzen.

Damit der Briefkopf korrekt dargestellt wird, ist es erforderlich, dass sie ihre Daten in den Einstellungen hinterlegen. Dazu mehr unter dem Punkt Einstellungen.



8. Werkstatt



Betrachten sie die Werkstatt wie ihre eigene Werkstatt. Hier finden sie

- (8.1) Material Lager,
- (8.2) Maschinenpark,
- (8.3) Werkzeuge & Verbrauchsmaterial und weitere wiederkehrende Posten

8.1. Material Lager

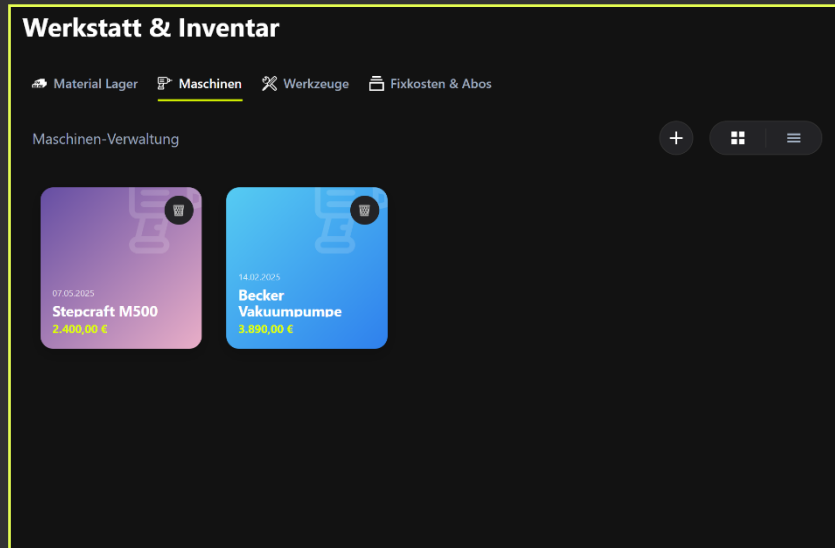
Wie sie Material anlegen, entnehmen sie bitte dem Abschnitt 5. Dies funktioniert im Material Lager exakt auf die gleiche Weise. Genaugenommen ist das angelegte Material in der Werkstatt allerdings nicht mehr Projektbezogen, sondern zentral zugänglich und kann für verschiedene Projekte und Produkte verwendet werden.

Wenn der Bedarf in den Projekten kleiner ist als das vorrätige Material, wird dieses nur anteilig abgezogen.

Wichtig: der Verschnitt durch Sägeblattstärke etc. wird in der gesamten MakersApp vernachlässigt. Sollten sie also auf den genauen Millimeter berechnen, sollten sie diesen Faktor in Ihrer Kalkulation von vorneherein mit einbeziehen.



8.2. Maschinen



Unter Maschinen haben sie die Möglichkeit, alle ihre Maschinen zu hinterlegen. Nennen Sie den Namen, die Leistung, die Anschaffungskosten und den Strompreis jeder Maschine.

Maschine anlegen
Maschinen

Name der Maschine: Stepcraft M500 Kaufdatum: 07.05.2025

Leistung (Watt): 200 Strompreis (pro kWh): 0,42 Anschaffungspreis: 2400,00

Wofür kann diese Maschine eingesetzt werden? (Mehrfachwahl möglich):

- Planung/CAD
- Sägen
- Fräsen
- Saugen
- Schleifen
- Lasern
- Gravieren
- 3D Druck
- Löten
- Lackieren
- Montage
- Verpacken

Abbrechen Speichern

Löten Lackieren Montage Verpacken

Nähen Schneiden Polieren Sortieren

+
Neu

Mitlaufende Aggregate / Zubehör:
Wähle andere Maschinen aus, die automatisch mitlaufen sollen, wenn diese Maschine benutzt wird (z. B. Absaugung bei der CNC).

Abbrechen Speichern

Der Strompreis ist wichtig, da er die Wirtschaftlichkeit der Maschinen in verschiedenen Umgebungen beeinflusst. Zwei Werkstätten haben unterschiedliche Stromtarife: 0,26 € pro kWh und 0,45 € pro kWh. Eine mobile, akkubetriebene Maschine in der ersten Werkstatt profitiert von der Berücksichtigung dieser Preisunterschiede.

Es ist möglich, einer Maschine eine oder mehrere Eigenschaften zuzuordnen. Eine Tischkreissäge ist beispielsweise für das Sägen konzipiert, während eine CNC-Maschine für das Schneiden, Gravieren und Fräsen ausgelegt ist. Diese Zuordnung ermöglicht eine effizientere Filterung der Maschinen in den Arbeitsschritten von Projekten.

Zusätzlich können Sie, zur Vereinfachung der Prozessabläufe, nach der Hinterlegung aller Maschinen Nebenaggregate zuordnen. Dieses Feature ermöglicht es, dass beispielsweise bei der Verwendung einer Tischkreissäge mit hoher Wahrscheinlichkeit eine Absaugung integriert ist, was die Leistung und die Kosten für Ihre Produkte erhöht. Sie müssen also nicht bei jedem Arbeitsschritt jede Maschine einzeln auswählen.

Mitlaufende Aggregate / Zubehör:

Wähle andere Maschinen aus, die automatisch mitlaufen sollen, wenn diese Maschine benutzt wird (z. B. Absaugung bei der CNC).

Becker Vakuumpumpe

Abbrechen
Speichern

8.3. Werkzeuge / Abos & Fixkosten

Werkstatt & Inventar

[Material Lager](#)
[Maschinen](#)
[Werkzeuge](#)
[Fixkosten & Abos](#)

Verbrauchsmaterial & Handwerkzeuge + ☰ ☰

BEZEICHNUNG	KAUFDATUM	KOSTEN	AKTION
Schraubenschlüssel 13mm	14.02.2026	8,49 €	🗑️
Schieblehre	14.11.2025	34,90 €	🗑️

Ausgabe erfassen

Werkzeug oder Verbrauchsmaterial

Bezeichnung / Name:

z.B. Pinsel-Set oder Server-Miete...

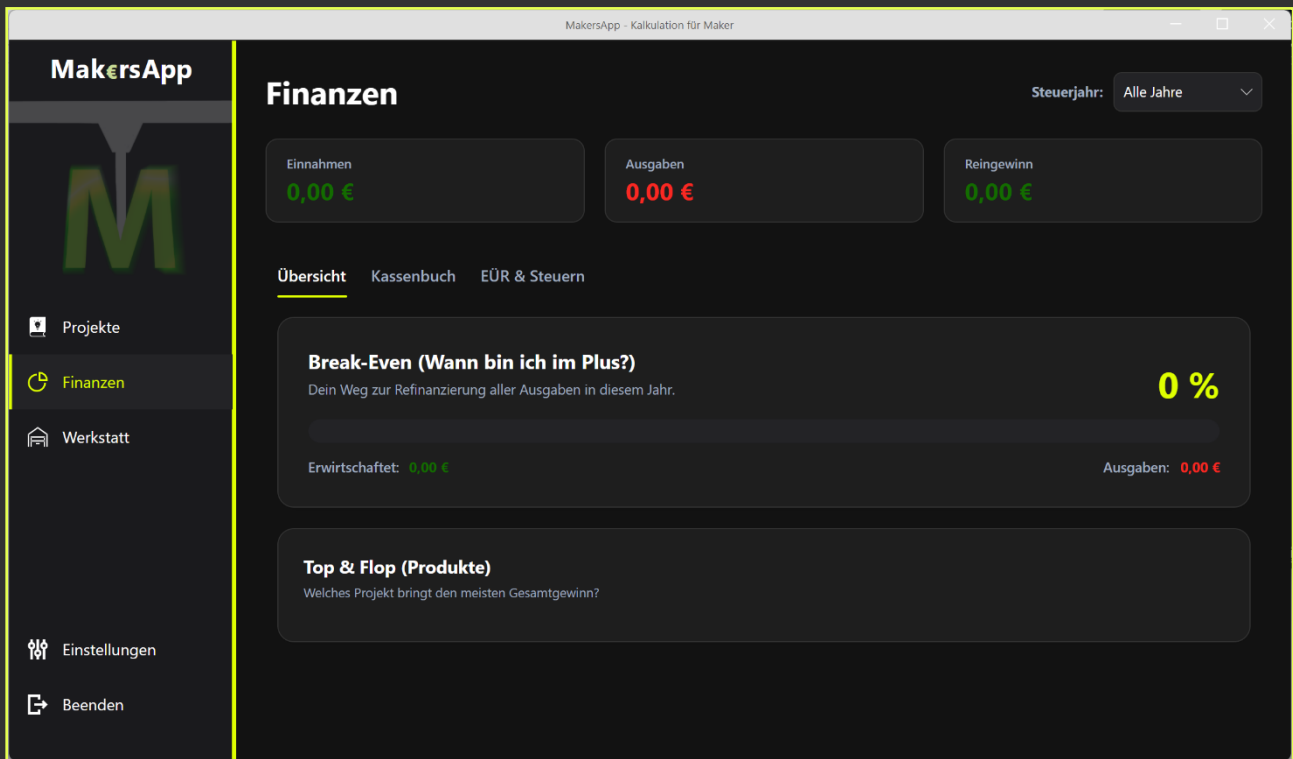
Kosten (Gesamt):
Kaufdatum:

Abbrechen
Speichern

In diesen Kategorien werden alle weiteren anfallenden Kosten erfasst. Diese Kosten erscheinen aufgrund der Übersichtlichkeit nicht in den Projekten, sondern im Bereich Finanzen. Dies bedeutet nicht, dass die Kosten nicht existieren; vielmehr wurde in MakersApp Wert auf Benutzerfreundlichkeit gelegt. Sie werden ebenfalls feststellen, dass die Maschinenkosten nicht auf Projekte umgelegt werden. Diese Posten sind jedoch in der Finanzübersicht enthalten.

9. Finanzen

Im Hauptbereich Finanzen werden alle Kosten auf möglichst einfache Art und Weise zusammengerechnet.



Sie finden 3 Reiter:

9.1. Übersicht

Sie finden hier eine ganz schlicht gehaltene Übersicht ihrer Ausgaben und Einnahmen. 100% sind alle Ausgaben - und diese werden vom Gewinn gejagt. Wenn sie der Balken irgendwann durch den Gewinn komplett gefüllt ist, haben sie es geschafft- sie sind dann im Plus.

9.2. Kassenbuch

Im Kassenbuch werden alle Einnahmen und Ausgaben detailliert dargestellt. Beachten sie unbedingt die Filterung, damit sie die Übersicht nicht verlieren.

9.3. Steuern

Hier können sie per PDF einen Auszug für ihre finanzielle Situation für ihr Unternehmen exportieren.

10. Notizen