

MakersApp

사용 설명서



목차

1. 소개	4
1.1. MakersApp이란?	4
2. 개요	5
3. 설정	6
3.1. 일반	6
3.2. 내 회사	6
3.3. 표시	7
3.4. 견적	7
3.5. 정보	8
4. 프로젝트	9
4.1. 프로젝트 편집기	9
4.2. MakersApp의 워크플로우	10
4.3. 프로젝트 편집기의 작업 영역 개요	11
4.4. 프로젝트 설정	12
4.5. 변형 생성*	13
4.6. 빠른 계산기	13
5. 재료 생성	14
5.1. 즐겨찾기 영역	15
재고	15
나만의 템플릿	15
즐거찾기	16
5.2. 검색창	16

5.3. 재료 라이브러리	16
5.4. 재료 상세 정보.....	16
연속 생산.....	17
6. 작업 단계 추가	18
6.1. 작업 생성	19
6.2. 기계 등록	19
6.3. 소요 시간	19
7. 판매	21
7.1. 배송비.....	21
7.2. 판매 내역 보관.....	22
7.3. 판매 내역	23
8. 정비소	24
8.1. 자재 창고	24
8.2. 기계	25
8.3. 공구 / 구독 및 고정 비용	26
9. 재무	27
9.1. 개요	27
9.2. 출납부.....	27
9.3. 세금	27
10. 메모	28

1. 소개

MakersApp을 선택해 주셔서 감사합니다. 이 프로그램은 단순히 손실을 막는 것을 넘어, 인터넷에서 많은 노력을 들여 판매하는 프로젝트가 실제로 수익을 낼 수 있도록 판매 가격을 책정하는 데 어려움을 느꼈던 제 개인적인 경험에서 탄생했습니다. 수많은 비용을 관리하다 보면 전체적인 흐름을 놓치기 쉽습니다.

특히 직관적인 조작과 간편함에 중점을 두었습니다. 다양한 레이아웃을 시도하고 테스트한 끝에, 현재 버전은 제가 직접 제 Etsy 상품 관리에 사용하고 있는 버전입니다. 사실 MakersApp의 사용법에는 별도의 설명서가 필요 없을 정도로, 각 기능은 사용 과정에서 자연스럽게 이해될 수 있을 것입니다. 그럼에도 불구하고, 사용 과정에서 모호한 부분이 생기지 않도록 확실히 하기 위해 매뉴얼을 제작하기로 결정했습니다.

제안, 칭찬 또는 건설적인 개선 의견이 있으시면 언제든지 아래 주소로 연락해 주세요.
info@makersapp.net

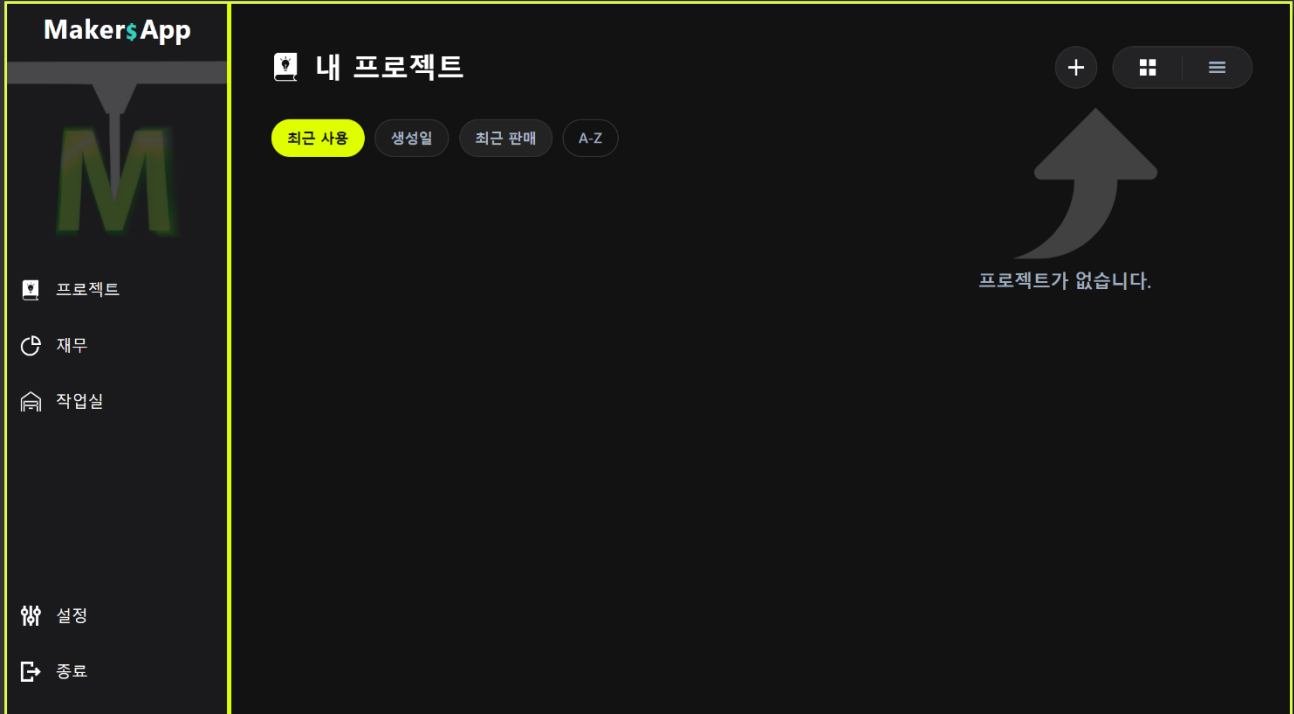


1.1. MakersApp이란 무엇인가요?

MakersApp은 다양한 프로젝트와 판매 플랫폼에 대한 원가 계산 시 재료비, 인건비, 그리고 이에 따른 수익과 손실을 종합적으로 파악할 수 있게 해주는 프로그램입니다. 이를 통해 제품과 수익을 개선하고, 궁극적으로 전체 사업을 발전시킬 수 있습니다. 이 소프트웨어는 아이디어를 가진 초보자부터 그동안 복잡한 스프레드시트로 회계 관리를 힘들게 해오던 소규모 작업장까지, 폭넓은 사용자층을 대상으로 합니다.

2. 개요

MakersApp을 처음 실행하면 이 화면이 나타납니다.



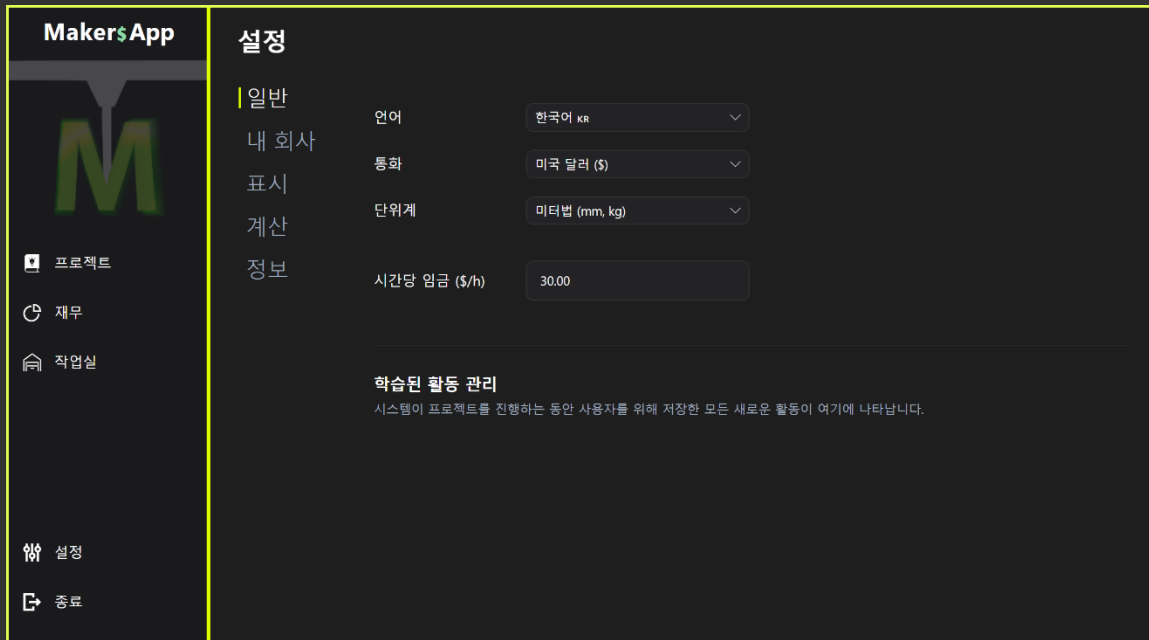
첫 번째 프로젝트를 생성하기 전에, 프로그램의 구성에 대해 설명해 드리겠습니다.

왼쪽에는 세 가지 주요 영역이 있습니다:

프로젝트	메인 영역 - 여기서 프로젝트를 관리합니다
재무	전체 재무 개요
작업장	창고 관리/ 기계 설비/ 자재

하지만 MakersApp은 다양한 맞춤 설정 기능을 제공하므로, 먼저 설정 메뉴부터 살펴보는 것이 좋습니다.

3. 설정

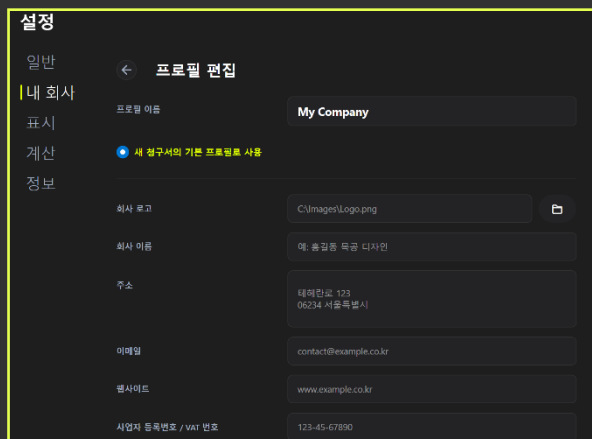


3.1. 일반

이 섹션에서는 원하는 언어, 통화 및 측정 단위를 설정합니다. 여기에 입력한 시간당 임금은 모든 프로젝트의 기준이 되며, 프로젝트 내에서 개별적으로 조정할 수 있습니다. 프로젝트에 시간당 임금을 적용하지 않으려면 프로젝트 내에서 이 옵션을 비활성화할 수 있습니다. 따라서 시간당 임금을 기본값으로 유지할 수도 있습니다.

3.2. 내 회사

나중에 견적서나 청구서에 올바른 회사 로고가 표시되도록 하려면, 미리 이곳에 정확한 정보를 입력하는 것이 좋습니다. 회사 로고가 있다면 이를 등록할 수도 있습니다.



3.3. 화면 표시

여기서 밝은 모드와 어두운 모드 사이를 전환할 수 있습니다. 처음 실행 시 프로그램은 자동으로 밝은 모드로 시작됩니다. 또한 취향에 따라 강조 색상을 선택할 수 있으며, 전체 환경의 많은 버튼과 제목의 색상이 이에 따라 변경됩니다.

3.4. 요금 계산

대부분의 주요 플랫폼은 2026년 기준의 수수료 및 금액이 이미 여기에 저장되어 있습니다. 하지만 사용자가 다른 플랫폼을 사용하거나, 제공업체가 수수료 모델을 조정할 가능성도 있습니다. 이러한 경우, 여기에서 언제든지 해당 필드를 수정할 수 있습니다.



3.5. 정보

공장 초기화(Factory Reset)를 수행하면 모든 사용자 지정 설정과 프로젝트가 초기화됩니다. 사용자 지정 템플릿과 즐겨찾기는 이 과정에서 영향을 받지 않습니다. 이는 사용자 자료나 즐겨찾기가 실수로 공장 초기화 과정에서 삭제될 경우 상당한 불편을 초래할 수 있기 때문입니다. 따라서 앱을 완전히 초기화하려면 두 개의 버튼을 모두 눌러야 합니다.

다음은 면책 조항에 대한 안내입니다:

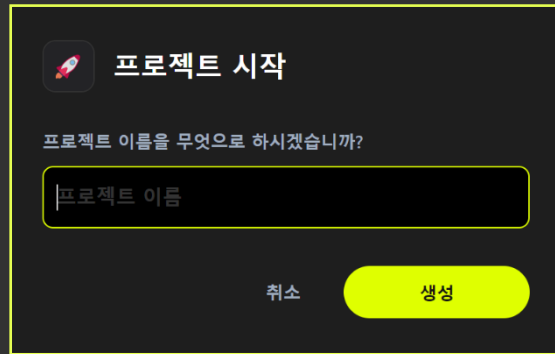
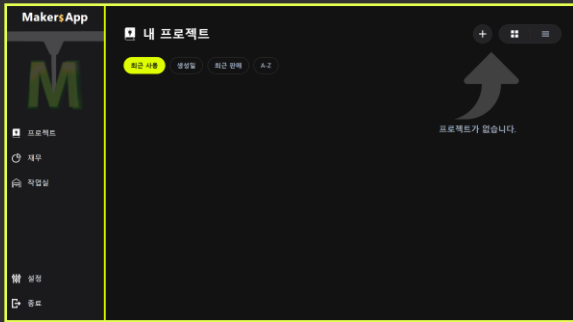
이 소프트웨어는 백그라운드에서 서로 연동되는 다양한 계산 방법과 수식을 사용합니다. 예를 들어, 세무서 제출용 내역서를 PDF로 내보낼 수 있습니다. 오류 발생 가능성을 최소화하기 위해 최대한의 노력과 주의를 기울였습니다. 그럼에도 불구하고, 매우 복잡한 수식들이 연쇄적으로 작용하여 오류가 발생할 가능성을 완전히 배제할 수는 없습니다. 만약 이러한 상황이 발생할 경우, MakersApp은 이에 대한 책임을 지지 않습니다. 따라서 큰 금액의 항목이나 세법 관련 사안에 대해서는 의문이 생길 경우 시스템만을 맹신하지 말고, 인간의 판단력을 바탕으로 행동해 주시기 바랍니다.

The screenshot shows the MakersApp settings interface. On the left is a sidebar with menu items: 'makersApp', '프로젝트', '내 회사', '표시', '계산', '정보', '설정', and '종료'. The main content area is titled '설정' (Settings) and includes the following sections:

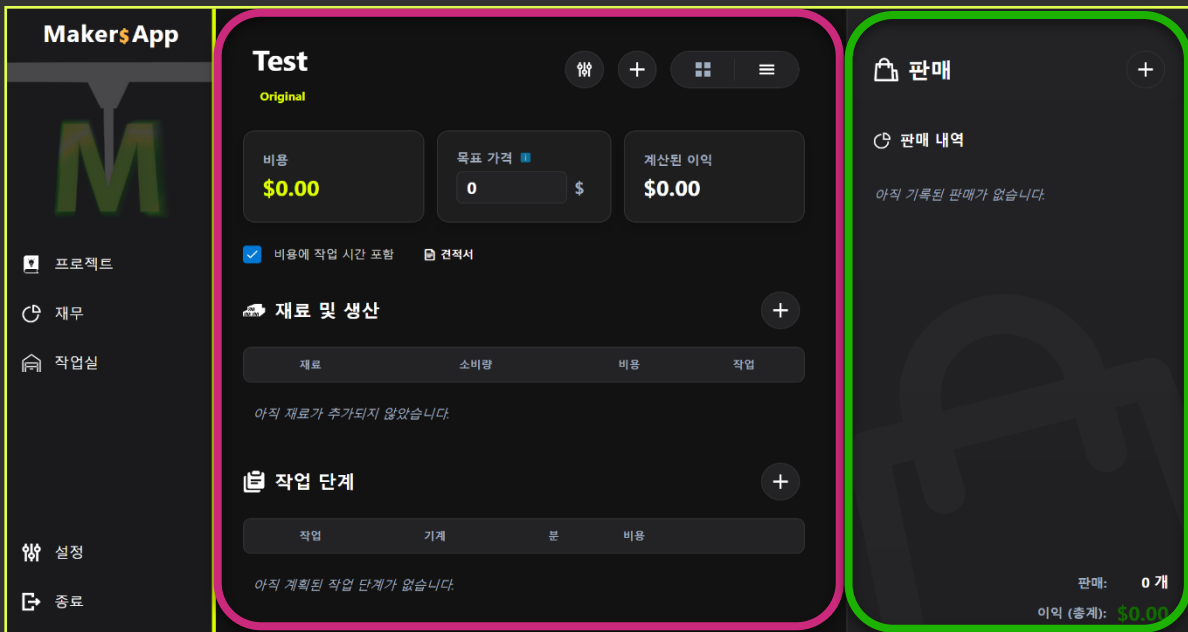
- MakersApp**
Version 1.0.1
Powered by makersapp.net
- 법적 고지 / 면책 조항**
MakersApp은 계산 및 내부 평가를 지원하기 위한 소프트웨어입니다. 생성된 보고서(예: 수입 지출 결산서)는 전적으로 사용자가 입력한 데이터를 기반으로 하며 전문적인 세무 또는 법률 자문을 대체하지 않습니다. 개발자는 계산된 값의 정확성, 완전성 또는 세무상의 인정 여부에 대해 어떠한 책임도 지지 않습니다. 세금 관련 문제는 항상 전문가와 상의하십시오.
- 위험 구역**
경고: 공장 초기화를 수행하면 모든 프로젝트, 재료, 기계 및 설정이 영구적으로 취소할 수 없게 삭제됩니다. 앱은 처음 설치된 후의 상태로 돌아갑니다.
- 앱 초기화 (Factory Reset)** (Red button)
- 직접 만든 재료와 즐겨찾기만 삭제하시겠습니까? 이렇게 하면 선택 항목이 공장 초기화 상태로 재설정됩니다.
- 사용자 지정 템플릿 및 즐겨찾기 삭제** (Red button)

4. 프로젝트

'프로젝트' 영역은 주요 작업 공간입니다. 프로젝트는 귀하가 계획하거나 판매하는 상품입니다. 프로젝트를 타일 또는 목록 형태로 표시할 수 있습니다. 아직 프로젝트가 없는 경우, 프로젝트 생성을 안내하는 눈에 띄는 화살표가 표시됩니다. 이를 클릭하고 프로젝트 이름을 입력하십시오.



4.1. 프로젝트 편집기



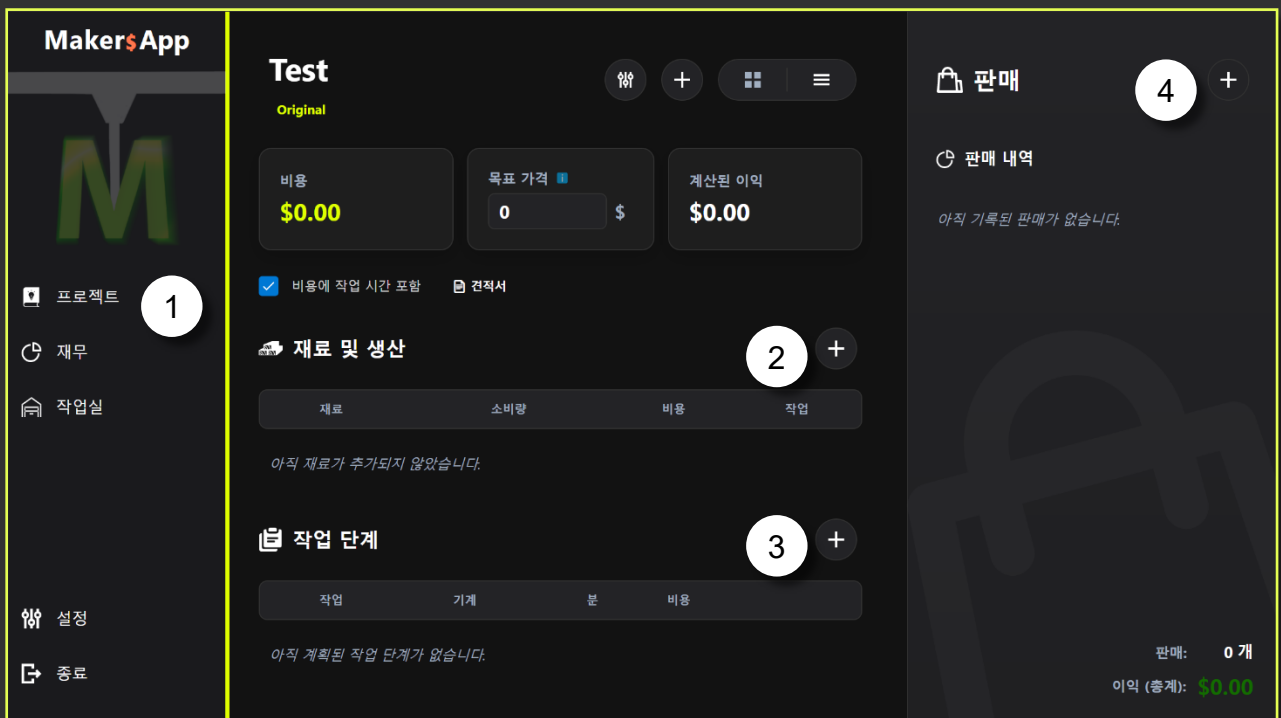
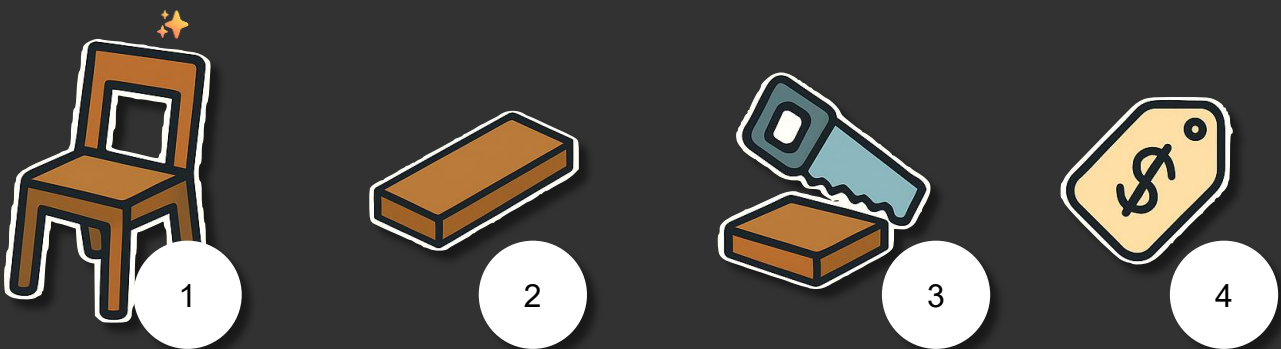
프로젝트를 생성하면 자동으로 프로젝트 편집기 영역으로 이동합니다. 이 영역은 두 가지 주요 영역으로 나뉩니다.

창 중앙은 **작업** 영역입니다. 여기에서 모든 프로젝트 관련 자재와 작업 단계를 설정합니다. 오른쪽에는 프로젝트 관련 매출을 기록합니다.

"**판매**" 영역은 당분간 무시해도 됩니다. 먼저 프로젝트에 자재와 작업 단계를 등록해야 하기 때문입니다.

4.2. MakersApp의 워크플로우

작업 영역에서 프로젝트가 어떻게 작동하는지, 그리고 전체 프로그램 내에서 어떻게 통합되는지를 이해하려면 먼저 소프트웨어의 핵심 기능을 파악하는 것이 중요합니다. 이 소프트웨어는 제품의 수익성을 파악하고 판매가 이익을 창출하도록 보장하는 데 목적이 있습니다. 작업 영역에서는 해당 제품이나 프로젝트에 필요한 자재와 작업 단계를 입력합니다. 주목할 점은 전체 소프트웨어 성능의 50% 이상이 이러한 세부 사항에 달려 있다는 것입니다. 제품을 분석하다 보면 주요 비용이 사용된 자재나 귀하의 소중한 노동력에 있다는 사실을 금방 파악하게 될 것입니다.



4.3. 프로젝트 편집기의 작업 영역 개요



작업 영역을 하나의 논리적 집합으로 생각하십시오:

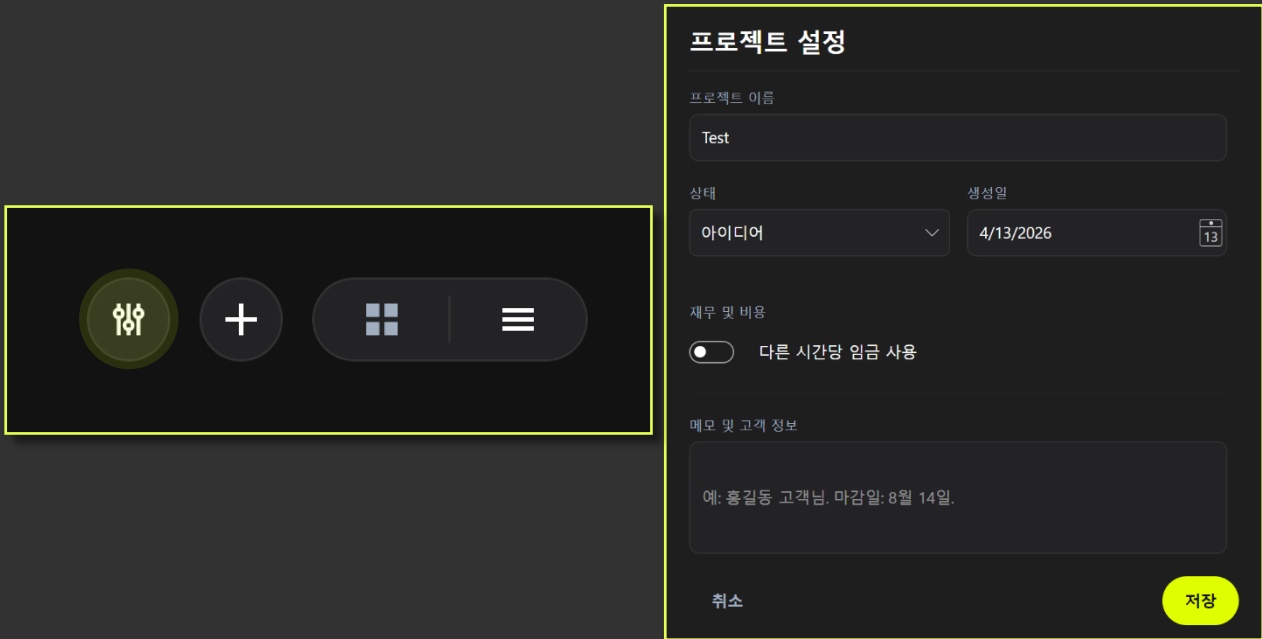
두께 12mm, 크기 500 x 300mm 인 합판 한 장을 1200W 출력의 테이블 톱으로 세 조각으로 자르려고 한다고 상상해 보세요. 전체 절단 시간은 단 3분밖에 걸리지 않습니다. 이러한 시나리오와 그 밖의 다양한 상황을 아주 쉽게 시뮬레이션할 수 있으며, 그 결과는 정말 인상적입니다!

다음 섹션에서 MakersApp에 이러한 데이터를 입력하는 방법을 알아보세요.



4.4. 프로젝트 설정

프로젝트에서 다양한 매개변수를 조정할 수 있습니다.



프로젝트 이름:

프로젝트 이름 조정

상태:

여기에서는 프로젝트/제품이 현재 위치한 "상태 단계"를 설정할 수 있습니다. 이 항목은 다른 기능에 영향을 미치지 않으며 순전히 계획 수립을 위한 용도로만 사용됩니다.

생성일:

생성 날짜 수정. 이는 프로젝트 개요의 정렬 순서에 영향을 미칩니다.

재무 및 비용:

시간당 인건비 차이. 이 항목은 견적 산출 시 관련될 수 있습니다.

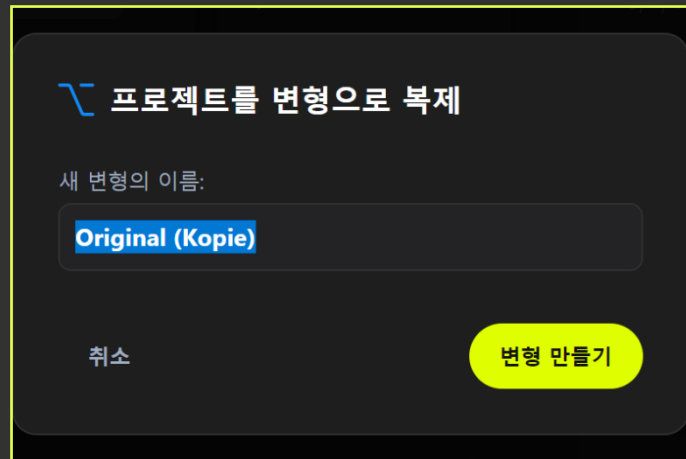
메모 및 고객 정보:

여기에는 프로젝트/제품과 관련된 중요한 정보를 기록할 수 있습니다.

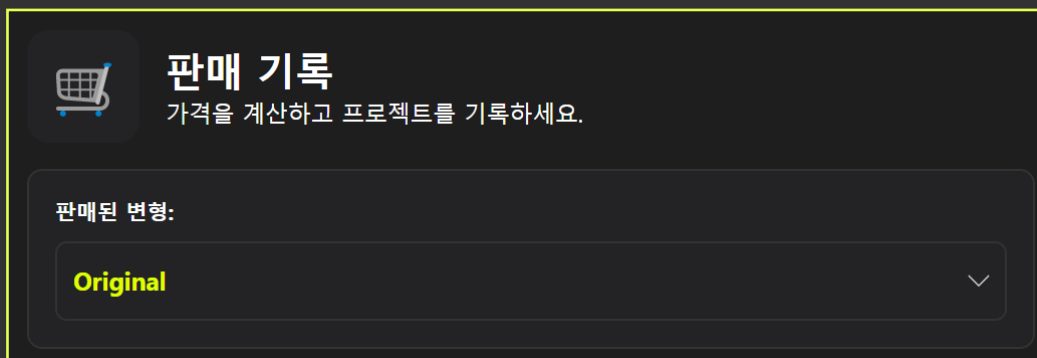
4.5. 변형 생성*

동일한 프로젝트에 속하지만 색상이나 형태가 다른 제품이나 프로젝트를 제공하는 경우, 여기에 변형을 추가할 수 있습니다. 예를 들어, Etsy에서 다양한 목재 종류로 구성된 프로젝트를 판매할 때 해당됩니다.

*MakersApp 무료 버전에서는 변형을 생성할 수 없습니다.



변형을 생성하면 전체 개요에서 확인할 수 있습니다. 여기서 재료와 작업 단계를 개별적으로 조정할 수 있습니다. 나중에 제품을 판매할 때 해당 변형을 간편하게 선택할 수 있습니다.



4.6. 빠른 계산기

여기서는 판매 내역을 등록하지 않고도 제품이나 프로젝트가 어느 정도의 희망 가격에서야 수익이 나는지 빠르게 확인할 수 있습니다.

5. 재료 등록

자재를 프로젝트와 작업장 모두에 등록할 수 있습니다. 절차가 매우 유사하기 때문에 이 과정에 별도의 섹션을 마련했습니다. 하지만 이 섹션에서는 프로젝트 편집기의 작업 영역에서 자재를 생성하는 방법에 대해 다룹니다.

프로젝트용 자재를 생성할 때 다음과 같은 창이 표시됩니다:



이 창은 세 가지 주요 영역으로 나뉩니다:

즐거찾기 영역

재고/ 사용자 템플릿/ 즐겨찾기

검색

재료 라이브러리

MakersApp는 출고 시 다양한 소재와 재료가 폭넓게 포함되어 제공됩니다. 기본적으로 이 소재들은 대부분의 응용 분야를 이미 커버하고 있습니다.

5.1. 즐겨찾기 영역

재고

프로젝트에 사용할 재료를 선택할 때, 이미 등록해 둔 재고 자원을 활용할 수 있습니다. 아직 재료 등록이 이루어지지 않아 재고가 없는 경우, 이 폴더는 처음에 비어 있습니다. 후속 처리를 위한 입력 화면은 새로운 재료를 등록할 때와 확연히 다르며, 이는 재고에 이미 지정된 매개변수를 다시 묻지 않기 때문입니다. 예를 들어, 프로젝트에 참고에 이미 있는 필라멘트를 사용하는 경우, 해당 자재는 참고에 있는 기존 롤에서 그만큼 차감됩니다.

간단히 말해, 현실에서와 마찬가지로 생각하시면 됩니다.

사용자 정의 템플릿

제공된 재료가 충분하지 않은 경우, 언제든지 사용자 정의 재료 템플릿을 생성할 수 있습니다. 기본적으로 기존 재료를 필요에 따라 수정할 수도 있습니다.

먼저 중요한 정보를 알려드립니다. MakersApp의 소프트웨어 개념은 모든 재료들에 정확히 반영할 수 있도록 개발된 "4차원 원리" 덕분에 가능합니다.

Dim0	Dim1	Dim 2	Dim3
벌크 화물	길이 측정	면적	부피/질량
개수	mm	mm*mm/m ²	ml/kg



자체 재료를 생성할 때는 재료를 정확하게 식별하고 백그라운드에서 계산이 올바르게 적용되도록 하기 위해 이러한 배경 지식을 숙지하는 것이 중요합니다.

무엇을 생성하시겠습니까?

새 카테고리 (폴더)

새 재료 (항목)

취소

← 새 재료 만들기

재료의 정확한 명칭

예: 알루미늄 판 2mm

카테고리 / 계산 유형

개수 (예: 나사, 너트, 경첩) ▾

면적 (예: 판재, 시트, 직물)

길이 (예: 파이프, 막대, 프로파일)

개수 (예: 나사, 너트, 경첩)

부피/무게 (예: 페인트, 수지, 분말)

분류를 쉽게 하기 위해 폴더 구조를 만들 수 있습니다. 새로운 자재를 생성할 때는 올바른 단위를 선택하도록 주의하십시오.

즐거찾기

자주 사용하는 자재는 즐겨찾기에 저장할 수 있습니다. 즉, 해당 타일 모서리에 있는 작은 별표 ★를 클릭하면 이 자재를 즐겨찾기 폴더에서 다시 찾을 수 있습니다.

5.2. 검색창

모든 타일을 일일이 검색하지 않고도 특정 자료를 찾으려면 키워드를 사용할 수 있습니다. 검색 기능은 대형 검색 엔진만큼 포괄적이지는 않지만, 자료를 빠르게 찾을 수 있는 방법을 제공합니다. 검색 결과가 나오지 않을 경우 직접 자료를 생성할 수 있습니다.

5.3. 자료 라이브러리

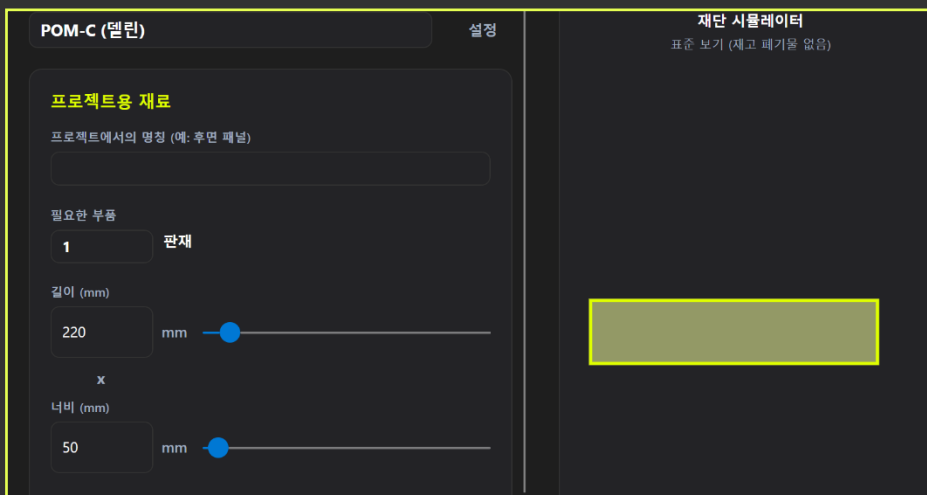
자료 관리의 핵심은 단연 라이브러리입니다. 라이브러리는 넉넉하게 구성된 트리 구조를 사용합니다. 자료들은 여기서 카테고리별로 논리적으로 분류되어 있습니다. 가장 정교하게 구성된 이 영역은 설명이 가장 적게 필요한 부분입니다. 카테고리를 클릭해 보시면, 누락된 내용이 거의 없다는 것을 금방 알게 될 것입니다.

다만 트리 구조의 개별 분기를 숨길 수는 있습니다. 이를 위해 오른쪽 상단의 자물쇠 아이콘 🔒 을 클릭하세요. 거기서 불필요한 폴더를 숨길 수 있습니다.

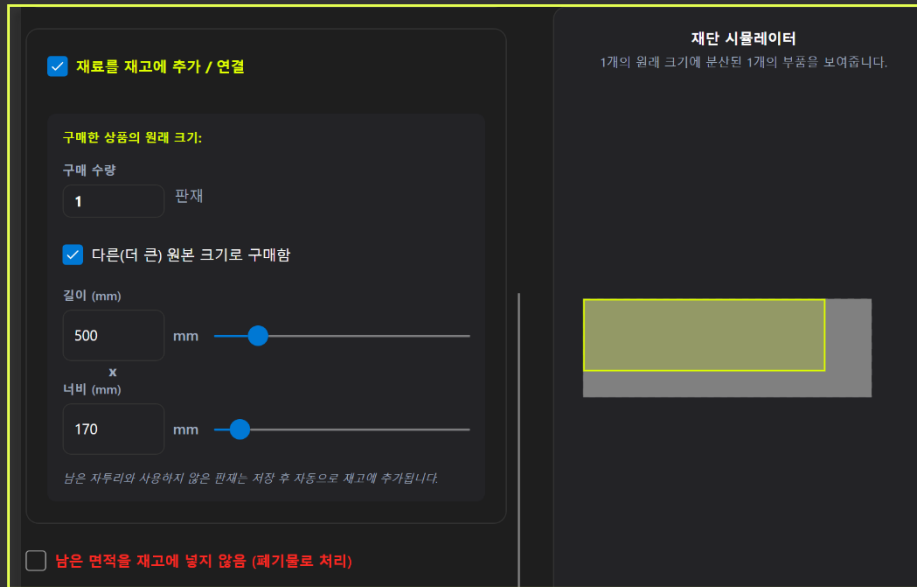
5.4. 재료 세부 정보

자재 선택 후 '상세' 창에서 프로젝트나 제품에 필요한 치수, 소비량 또는 자재량을 설정합니다.

이 창의 인터페이스는 자재에 따라 동적으로 조정됩니다. 짐작하시겠지만, '면적' 치수나 여기 보이는 것처럼 시중에서 구할 수 있는 판재의 경우, 당연히 면적 계산이 올바른 선택입니다.



필요한 부품을 두 개 이상 선택할 경우, 하단 영역에서 사용된 재료의 총량을 계산 기준으로 할지, 아니면 계획된(또는 이미 완료된) 구매의 일부 금액을 계산 기준으로 할지 결정해야 합니다. 또한 하단 영역에는 이미 확보했을 수도 있는 재료를



직접 재고로 등록할 수 있는 체크박스가 표시되며, 이 재고는 다른 프로젝트에 사용할 수 있게 됩니다. MakersApp 개발 과정에서 제품의 가상 계획, 기존 제품, 심지어 곧 판매될 제품과 이미 준비된 자재 사이에서 완벽한 균형을 찾았습니다.

다시 정리하자면, 여러분은

프로젝트를 시작하기도 전에 미리 자재를 작업장(창고)에 등록할 수 있는 자유가 있으며, 순수하게 개념적 또는 프로젝트 관련 자재를 해당 프로젝트에만 계상하여 판매 가격을 산정하거나

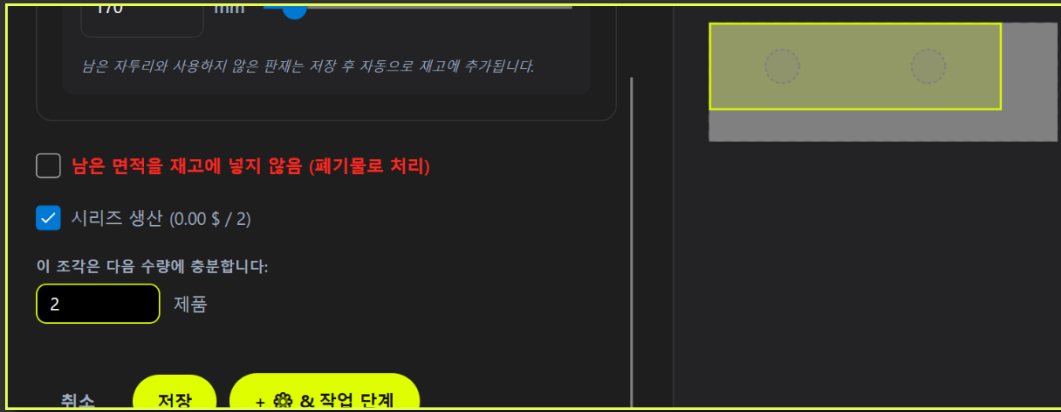
프로젝트에서 자재를 창고로 이체할 수 있습니다.

실제 상황에 따라 소프트웨어를 자유롭게 활용할 수 있습니다. 간편성과 기능성 사이의 균형을 찾으려는 노력이 여기에서 최대한 반영되었습니다.

연속 생산

이 체크박스를 선택하여 분할 기능을 활성화하십시오. 예를 들어, 위에서 지정한 치수의 판재 하나로 3개의 제품에 대한 측면 패널 3개를 한 번에 동시에 제작하는 경우, 해당 제품 수량을 입력하십시오. 그러면 다음과 같은 논리가 적용됩니다:

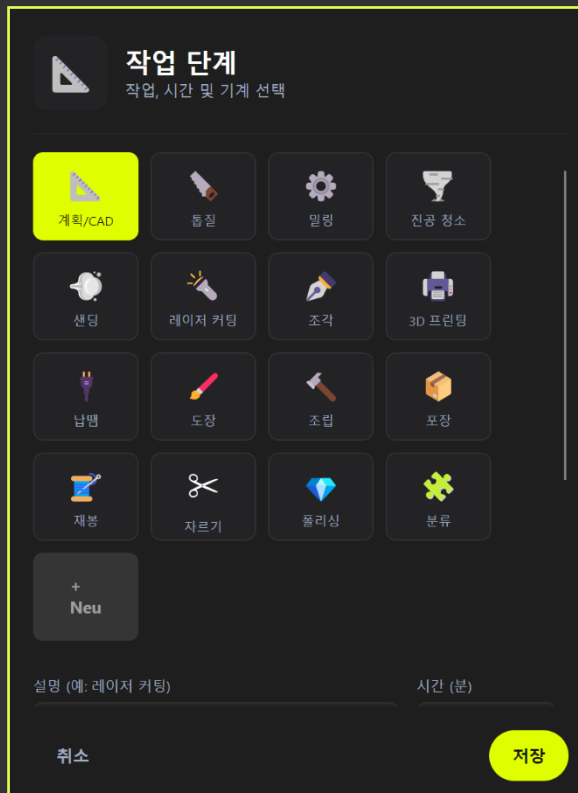
9유로짜리 판재 하나로 3개의 제품을 위한 3개의 판자를 제작한다고 입력하면, $9\text{€}/3=3,00\text{€}$ 로 계산됩니다.



이처럼 간단한 계산이라면 이 도구가 필요하지 않을 수도 있지만, 결과가 명확하지 않을 때 이 작은 기능을 정말 유용하게 여기게 될 것입니다.

6. 작업 단계 추가

자재를 추가한 후에는 당연히 사용자, 기계, 또는 둘 모두에 의해 어떤 방식으로든 가공됩니다. 이때 먼저, 노동력과 시간당 임금이 수반되는 수작업(예: 목재 샌딩)과 사람의 개입 없이 이루어지는 기계 가공(예: 3D 프린팅)을 구분해야 합니다.



6.1. 작업 생성

무엇을 했는지부터 시작하여, 기존 작업을 선택하거나 새로운 작업을 생성하십시오. 새로운 작업을 생성한 경우, 이는 설정 항목에 저장됩니다.

6.2. 기계 등록

이어서 해당 작업 단계를 '무엇으로' 수행했는지 정의합니다. 기계를 사용했습니까? 보유 중인 기계 목록에서 기계를 선택하십시오. 아직 등록된 기계가 없다면 새로 생성할 수 있습니다. 이 기계는 작업장에도 자동으로 저장됩니다.

여기서 특이한 점은 부속 장비의 작동입니다. 이에 대해서는 '작업장' 장에서 더 자세히 설명합니다.

6.3. 소요 시간

작업이 수행된 방식에는 기본적으로 3가지 상태가 있습니다. 소요 시간과 비용 구성을 정확히 파악하려면 다음 표를 참고하시기 바랍니다:

실행	선택
기계만 사용 - 무인	프로젝트에서 작업 시간 비활성화
기계 없이 순수 작업 시간	기계 미지정
기계 + 근무 시간	기계 선택 + 작업 시간 활성화 유지

앞서 언급한 바와 같이, 최종적으로 하나의 자재에 하나 또는 여러 작업 단계를 연결하여 가능한 한 정확한 원가 산출을 얻을 수 있습니다.

양산 - 이 경우에도 효율성을 위해 비용을 분배할 수 있습니다. 하나의 작업 단계로 여러 제품의 부품을 동시에 생산할 때입니다.

프로젝트 편집기의 상단 "빠른 계산기" 섹션에서는 자재 및 가공에 대한 총비용이 하나의 필드에 요약되어 표시됩니다. 인건비(시간당 임금)에 대한 체크박스를 해제하면, 희망 가격을 입력하는 즉시 프로젝트의 수익성을 확인할 수 있습니다.

이것으로 작업 영역 설명을 마칩니다.

비용 \$0.00	목표 가격 ⓘ 0 \$	계산된 이익 \$0.00
<input checked="" type="checkbox"/> 비용에 작업 시간 포함	<input type="checkbox"/> 견적서	

7. 판매

기획 단계가 끝나면 가장 이상적인 경우 다양한 포털에서 판매가 이루어집니다. 판매 섹션은 항상 해당 프로젝트를 기준으로 합니다.

판매 기록

가격을 계산하고 프로젝트를 기록하세요.

판매된 변형:
Original

플랫폼: **Etsy** 수량: **1**

수익 및 배송

고객 지불	배송비	포장비
0,00	0,00	0,00

생산 비용 (품목): **\$0.00**

공제 및 수수료 (총액 기준):

- Tax (6.5% (+ VAT)) **- \$0.00**
- Etsy Payments (DF) (4% + \$0.30 (+ VAT)) **- \$0.36**

취소 **판매 기록**


여기에서 판매된 제품 변형을 선택하고, 포털의 정산 키를 선택하여 단 1센트도 놓치지 않도록 할 수 있습니다.

7.1. 배송비

배송비가 판매 대금에 포함되어 지불되었는지, 아니면 별도로 수령하는지 여부를 여기서 명확하게 정의할 수 있습니다. 동일한 포털 내에서도 판매 건에 따라 계산 방식이 완전히 다를 수 있으므로, 전체적인 설정은 의도적으로 생략했습니다.

7.2. 판매 내역 보관

따라서 판매 내역을 개별적으로 기록하는 것에는 또 다른 장점이 있습니다. 수취인, 추적 번호 등은 판매 포털과 관계없이 독립적으로 저장할 수 있습니다.



판매 기록

가격을 계산하고 프로젝트를 기록하세요.

Offsite Ads (Optional) (15% (+ VAT)) - \$0.00

순이익 (총계): **-\$0.36**

마진: 0.0%

판매일:

내부 메모 / 트래킹:

구매자 및 청구 정보 (선택 사항)

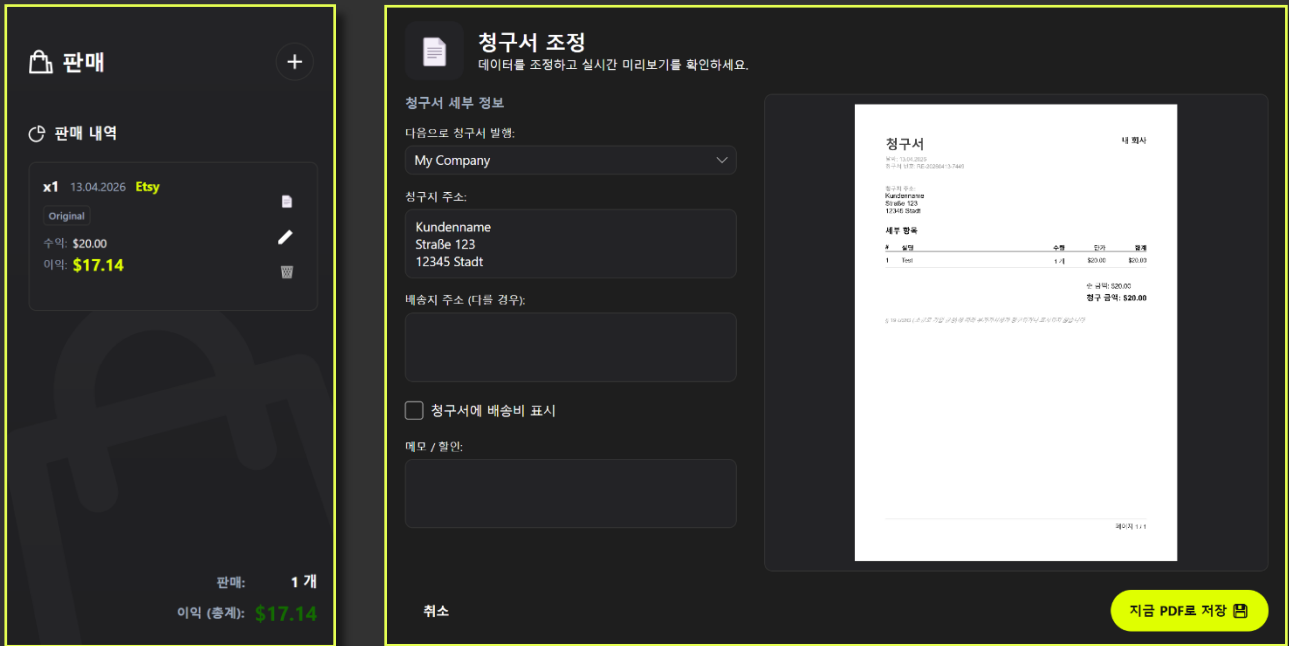
청구지 주소:

배송지 주소 (다를 경우):

청구서 메모 (예: 할인):

[취소](#) 판매 기록

7.3. 판매 내역

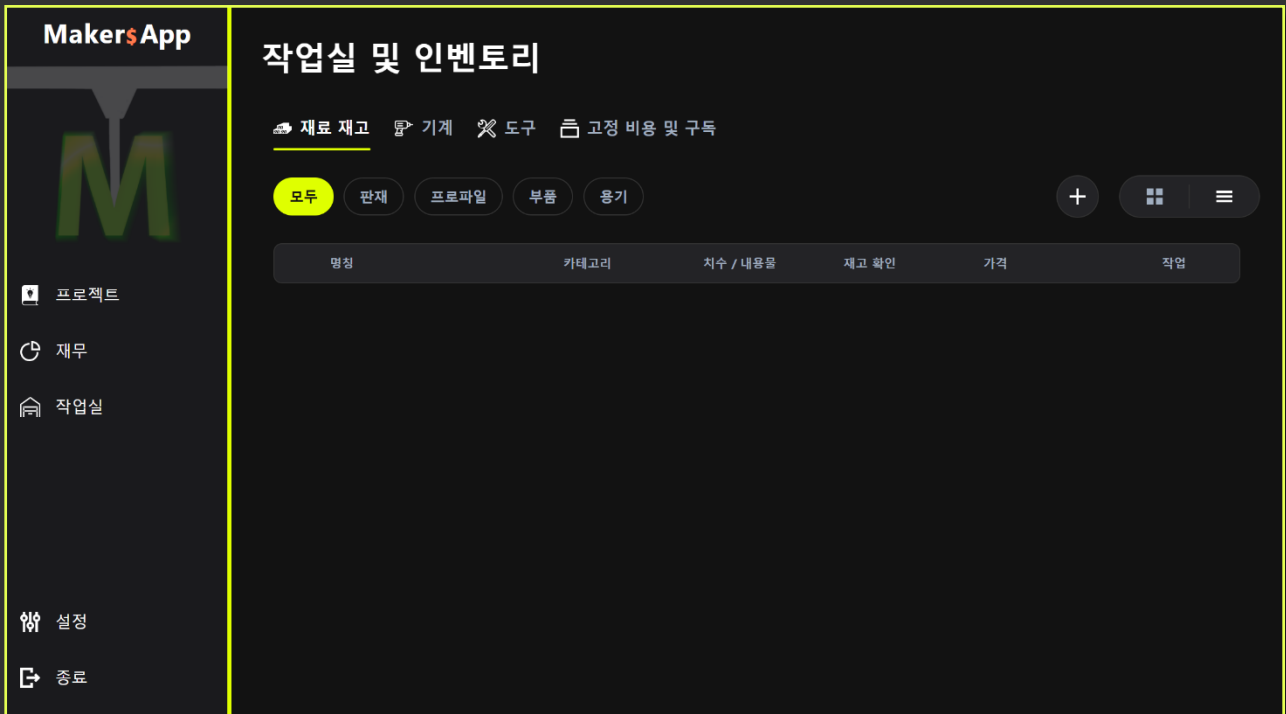


판매 내역에서는 판매 내역이 시간순으로 기록될 뿐만 아니라, 수년이 지난 후에도 청구서를 PDF로 다시 내보낼 수 있습니다. 또는 판매 포털의 기본 청구 시스템 대신 이 기능을 사용할 수도 있습니다.

문서 머리글이 올바르게 표시되려면 설정에서 데이터를 입력해야 합니다. 이에 대한 자세한 내용은 '설정' 항목에서 확인하실 수 있습니다.



8. 정비소



이 워크숍을 마치 자신의 작업장처럼 생각하십시오. 여기에서는

- (8.1) 자재 참고,
- (8.2) 기계 설비,
- (8.3) 공구 및 소모품, 그리고 기타 반복적으로 발생하는 항목들을

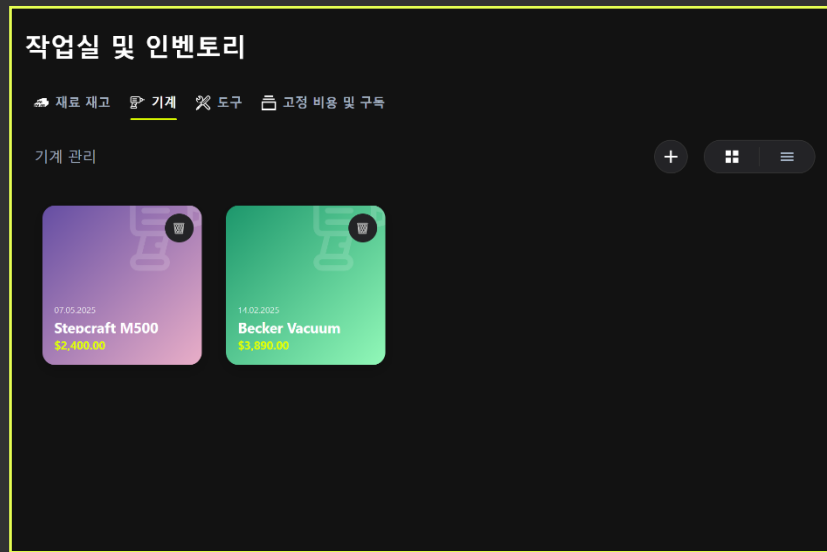
8.1. 자재 참고

자재를 등록하는 방법은 5절에서 확인하시기 바랍니다. 자재 참고에서도 이 과정이 정확히 동일하게 진행됩니다. 엄밀히 말하면, 작업장에 등록된 자재는 더 이상 특정 프로젝트에 국한되지 않고 중앙에서 접근할 수 있으며, 다양한 프로젝트와 제품에 사용될 수 있습니다. 프로젝트의 수요량이 재고 재료량보다 적을 경우, 재고는 비례하여 차감됩니다.

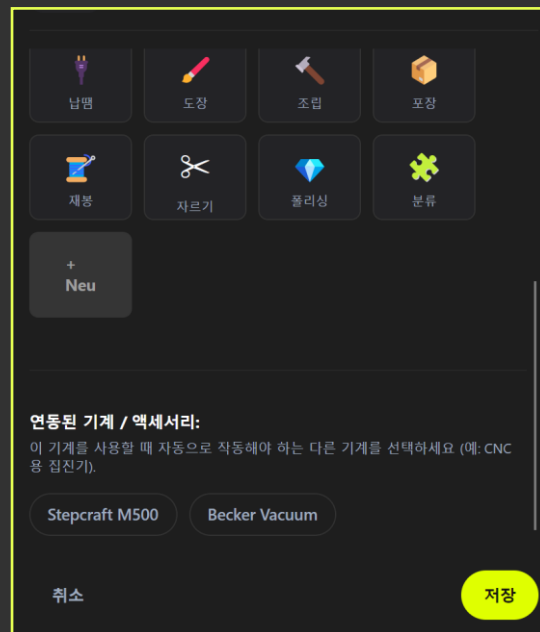
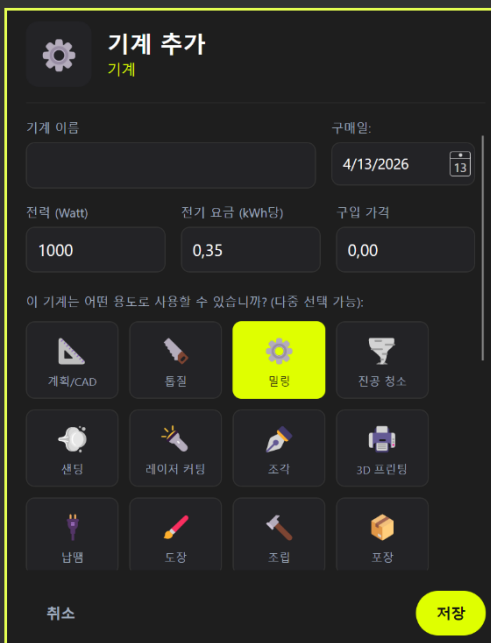
중요: 톱날 두께 등으로 인한 자투리는 MakersApp 전체에서 무시됩니다. 따라서 밀리미터 단위로 정확하게 계산해야 하는 경우, 이 요소를 계산 시 처음부터 고려해야 합니다.



8.2. 기계

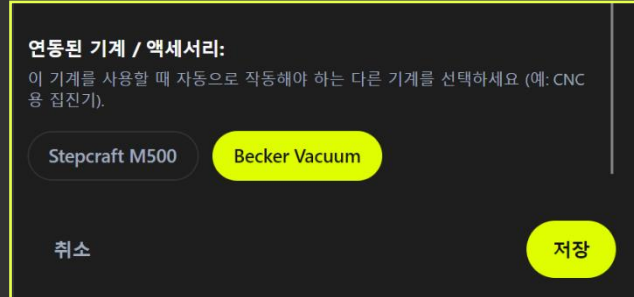


'기계' 항목에서는 소유한 모든 기계를 등록할 수 있습니다.
각 기계의 이름, 출력, 구입 비용 및 전기 요금을 입력하십시오.

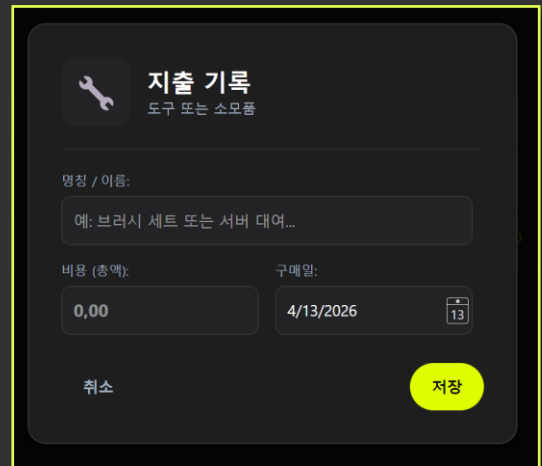
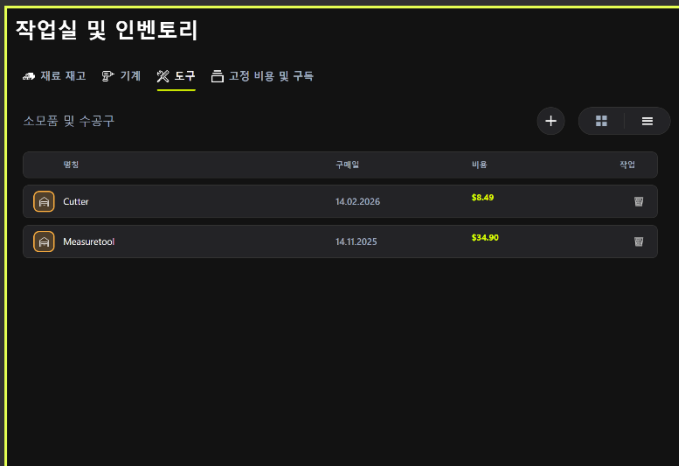


전기 요금은 다양한 환경에서 기계의 경제성에 영향을 미치므로 중요합니다. 두 작업장의 전기 요금은 각각 kWh당 0.26유로와 0.45유로로 다릅니다. 첫 번째 작업장에 있는 이동식 배터리 구동 기계는 이러한 가격 차이를 반영함으로써 이점을 얻습니다.
한 대의 기계에 하나 이상의 속성을 할당할 수 있습니다. 예를 들어, 테이블 톱은 절단용으로 설계된 반면, CNC 기계는 절단, 조각 및 밀링용으로 설계되었습니다. 이러한 할당을 통해 프로젝트의 작업 단계에서 기계를 보다 효율적으로 필터링할 수 있습니다.

또한, 프로세스 흐름을 간소화하기 위해 모든 기계를 등록한 후 보조 장비를 할당할 수 있습니다. 이 기능을 통해 예를 들어 테이블 톱을 사용할 때 흡입 장치가 통합될 가능성이 높아지며, 이는 제품의 성능과 비용을 높여줍니다. 따라서 각 작업 단계마다 모든 기계를 일일이 선택할 필요가 없습니다.



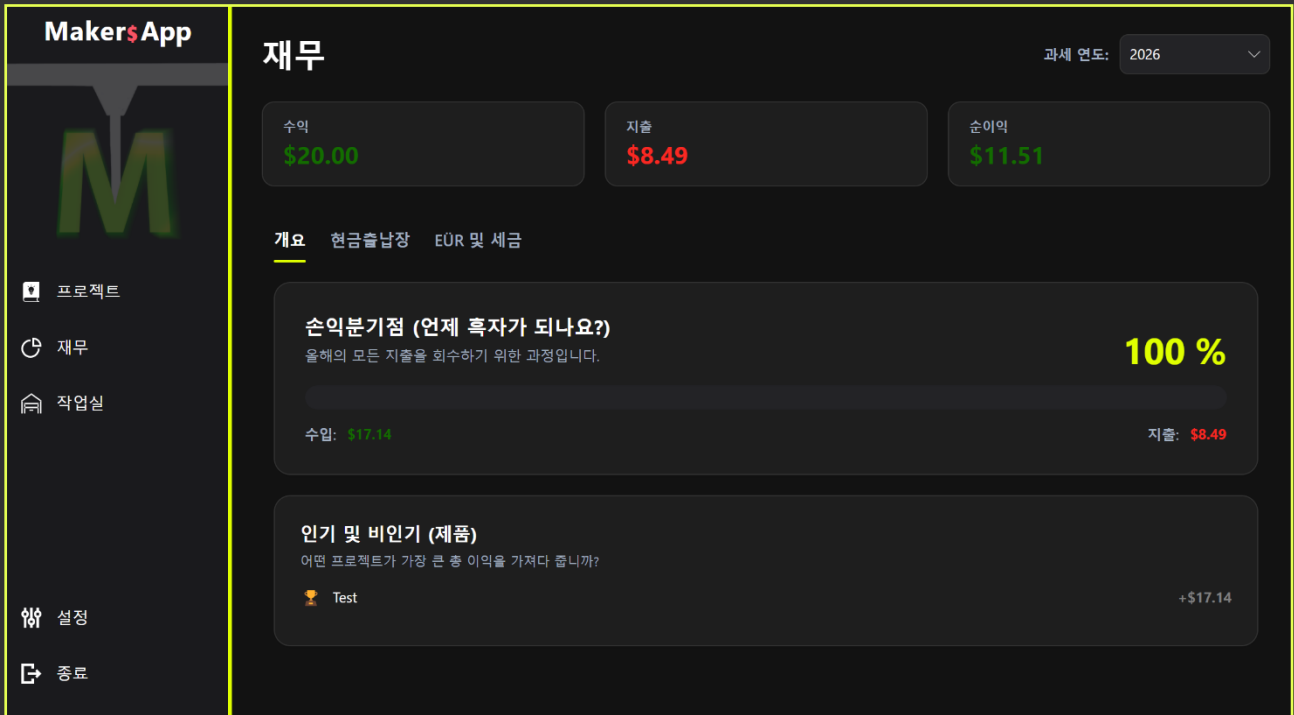
8.3. 도구 / 구독 및 고정 비용



이 카테고리에는 발생하는 기타 모든 비용이 기록됩니다. 이러한 비용은 가독성을 위해 프로젝트가 아닌 재무 영역에 표시됩니다. 이는 비용이 존재하지 않는다는 의미가 아니라, MakersApp에서 사용자 편의성을 중시했기 때문입니다. 또한 기계 비용이 프로젝트에 배분되지 않는 것을 확인하실 수 있습니다. 하지만 이러한 항목은 재무 개요에 포함되어 있습니다.

9. 재무

'재무' 메인 영역에서는 모든 비용을 가능한 한 간편하게 합산합니다.



다음과 같은 3개의 탭이 있습니다:

9.1. 개요

여기에서는 지출과 수입을 아주 간결하게 정리한 개요를 확인할 수 있습니다. 100%는 모두 지출이며, 이 지출은 이익으로 상쇄됩니다. 언젠가 막대가 이익으로 완전히 채워지면 성공한 것입니다. 그러면 흑자로 전환된 것입니다.

9.2. 출납장

출납장에는 모든 수입과 지출이 상세하게 표시됩니다. 전체적인 흐름을 놓치지 않도록 필터 기능을 꼭 활용하세요.

9.3. 세금

여기에서 회사의 재무 현황에 대한 요약서를 PDF로 내보낼 수 있습니다.

10. 메모