Bezahlfunktion für deine App bauen

Mit Stripe und Claude Code.

 **Berkan Ceyhan** · Stand Oktober 2026

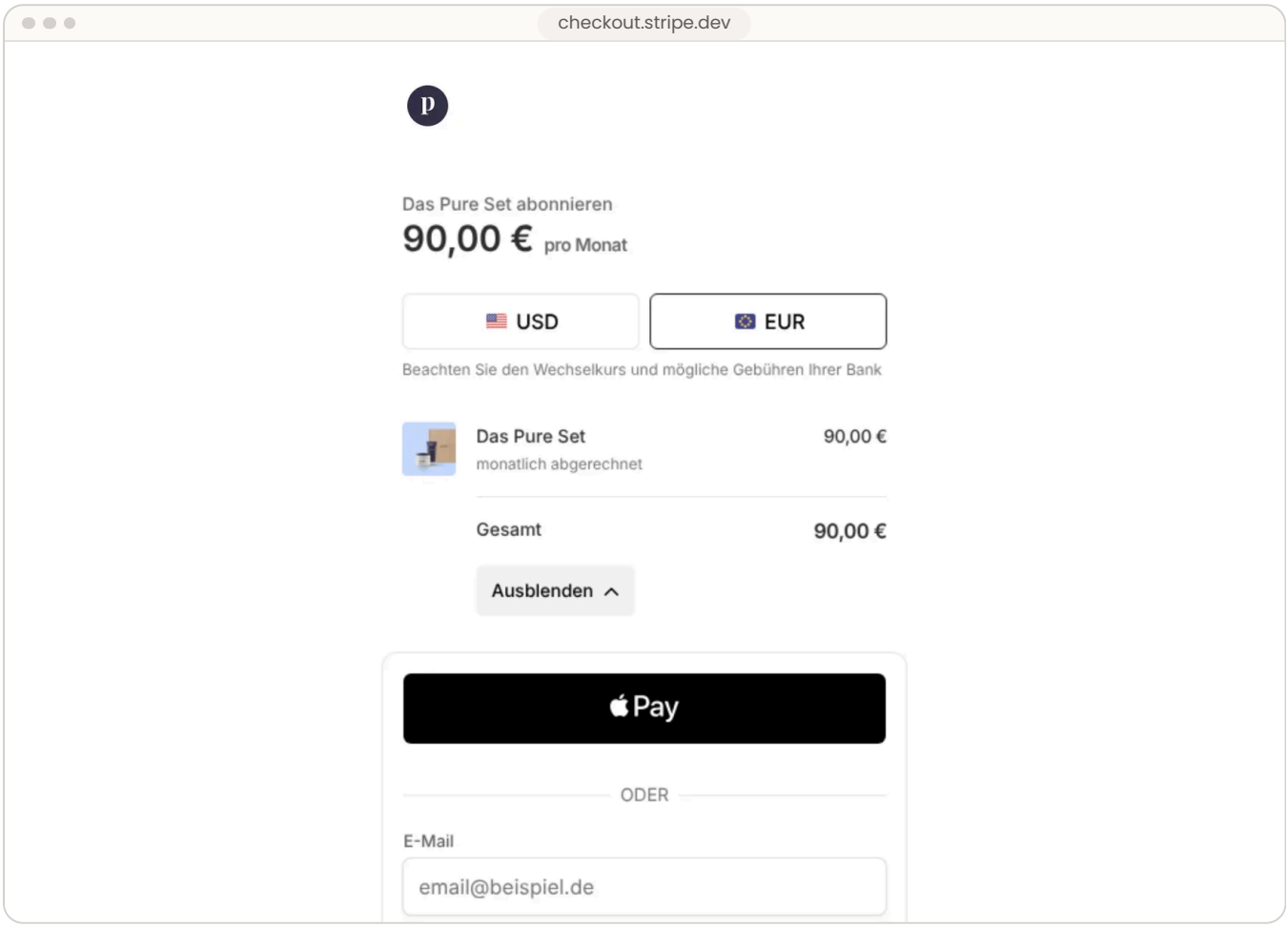
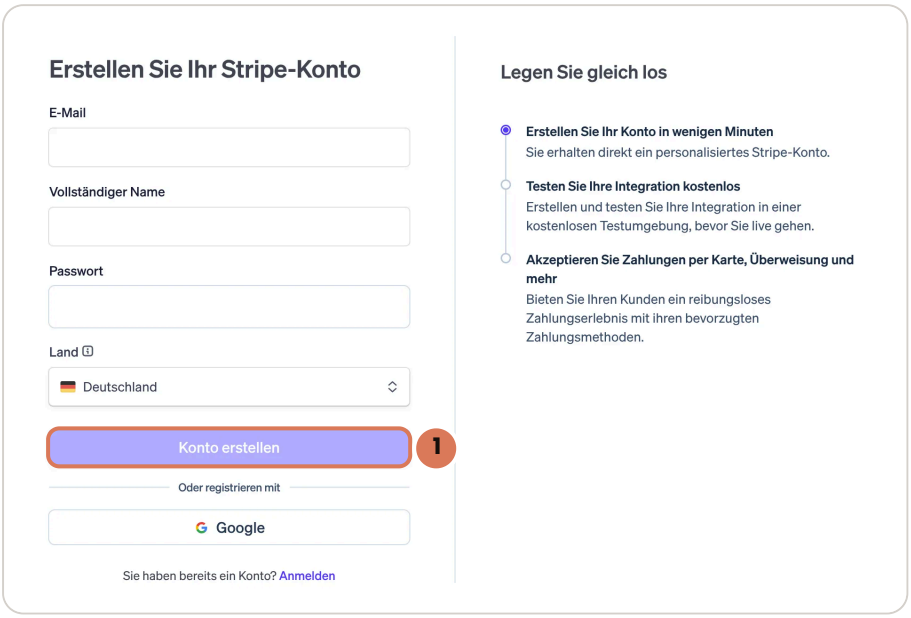


Bild: Stripe-Demo, checkout.stripe.dev.

Fünf Schritte bis zur ersten Zahlung

1 Stripe-Konto anlegen

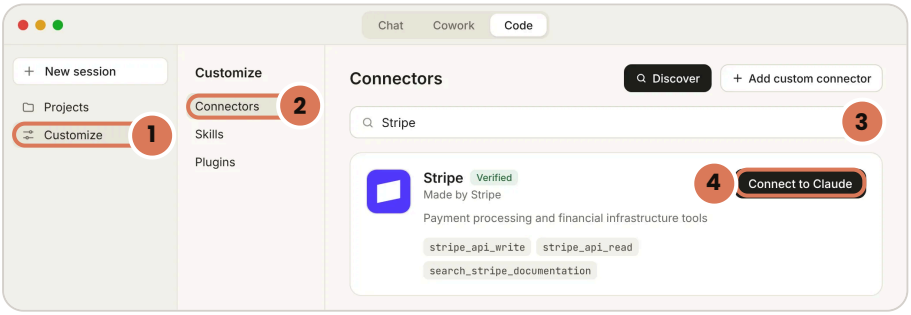
Geh auf dashboard.stripe.com/register und klick auf 1 **Konto erstellen**. Das Konto kostet nichts.



2 Stripe mit Claude Code verbinden

Klick in der Claude-App auf 1 **Customize**, dann auf 2 **Connectors**. Such 3 **Stripe** und wähl 4 **Connect to Claude**. Melde dich bei Stripe an und gib deine Sandbox frei.

Im Terminal geht es mit `claude plugin install stripe@claude-plugins-official`.



3 Prompt abschicken

Öffne dein Projekt in Claude Code, trag Produkt und Preis ein und schick den Prompt ab.

Bezahlung einbauen

```
Bau mir eine Bezahlung in diese App ein. Mein Produkt heißt [Produktname] und kostet
[19] Euro im Monat.

Nutz dafür die Verbindung zu Stripe und arbeite nur in meiner Sandbox, bis ich „live“
sage.

1. Sieh dir das Projekt an: Framework, Hosting, wo die Nutzer gespeichert sind. Sag
mir in drei Sätzen, wie du die Bezahlung einbaust, und warte auf mein Okay.
2. Leg das Produkt mit dem Monatspreis in Stripe an.
3. Bau einen Button „Jetzt abonnieren“. Er öffnet Stripe Checkout im Abo-Modus. Die
Checkout-Session erstellst du auf dem Server, nie im Browser.
4. Bau eine Seite nach dem Kauf und eine für den Abbruch.
5. Schalte den Zugang per Webhook frei, nicht über die Seite nach dem Kauf:
checkout.session.completed gibt Zugang, customer.subscription.deleted nimmt ihn wieder
weg. Prüf die Signatur jedes Webhooks.
6. Bau einen Link „Abo verwalten“ zum Kundenportal von Stripe. Dort kündigen Kunden
selbst und ändern ihre Karte.
7. Schlüssel kommen in die .env und als Umgebungsvariablen zum Hosting, nie in den
Code. Im Browser steht höchstens der Publishable Key. Brauchst du einen Schlüssel, sag
mir, wo ich ihn in Stripe finde.
8. Teste den ganzen Ablauf mit der Testkarte 4242 4242 4242 4242. Sag mir danach, wie
ich es selbst ausprobiere.
```

4 Mit der Testkarte kaufen

Klick in deiner App auf den Button. Trag bei 1 **4242 4242 4242 4242** ein, bei 2 ein Datum in der Zukunft und bei 3 drei beliebige Ziffern. Danach landest du auf deiner Seite nach dem Kauf.

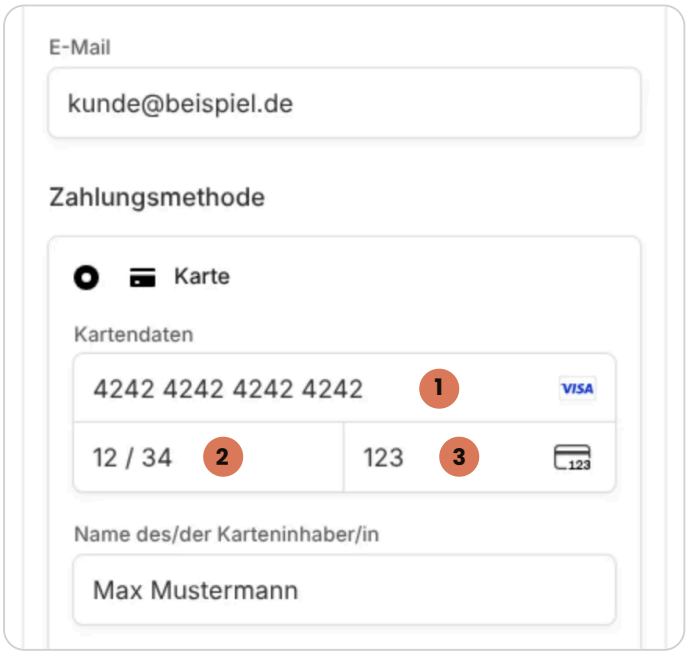


Bild: Stripe-Demo, checkout.stripe.dev.

5 Live schalten

Trag in Stripe unter Konto einrichten deine Firmendaten ein. Sobald Stripe dein Konto freischaltet, schickst du Claude diesen Prompt.

Live schalten

```
Schalte die Bezahlung live. Mein Stripe-Konto ist freigeschaltet.

1. Leg Produkt, Preis, Webhook und Kundenportal im Live-Modus genauso an wie in der
Sandbox. Fehlt dir der Zugriff auf den Live-Modus, sag mir, was ich in Stripe
freigeben muss.
2. Sag mir, welche Live-Schlüssel ich wo eintrage, lokal und beim Hosting. Zeig mir
nur die Namen, nie die Werte.
3. Stell die App neu online und prüf, dass der Button die Bezahlseite im Live-Modus
öffnet. Kauf nichts.
```

KURZ ERKLÄRT

Was Stripe kostet

Stripe nimmt nur pro Zahlung Geld: 1,5 % + 0,25 € bei Karten aus dem EWR, für Abos kommen 0,7 % dazu. Bei 19 € im Monat sind das rund 0,67 € (Stand Oktober 2026).

MEIN TIPP

Für die App eines Kunden

Lass deinen Kunden das Stripe-Konto selbst anlegen und dich als Entwickler einladen. Dann verbindest du sein Konto mit Claude Code, und das Geld geht direkt an ihn.

Du willst wissen, wo KI in deinem Betrieb Zeit spart? Buche einen Call mit mir und wir finden es gemeinsam raus.

Call buchen



Automatisierungs-Call für Agenturen, Coaches und Dienstleister

In 30 Minuten schauen wir gemeinsam, wo KI-Agenten und automatisierte Prozesse in deinem Betrieb zuerst Zeit und Geld sparen. Kostenlos.

FÜR WEN IST DAS?

- ✓ Agenturen, Coaches und Dienstleister
- ✓ ab 10.000 € Monatsumsatz
- ✓ ein klarer Flaschenhals im Tagesgeschäft
- ✓ du willst KI im Betrieb einsetzen

Call buchen

api.leadconnectorhq.com/widget/booking/mXsszCow3Sxqm4QEnOxK

Scannen & Termin wählen