

**PENGEMBANGAN APLIKASI GAME BUDAYA BAHASA BANJAR
DIALEK HULU KALIMANTAN SELATAN MENGGUNAKAN
METODE *GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE (GDLC)* BERBASIS
*WEBSITE***

Nugroho Setyo Wibowo S.T., M.T

Gema Hanna Napitupulu
Program Studi Teknik Informatika
Jurusan Teknologi Informasi

ABSTRAK

Penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan semakin berkembang dan menjadi media penting dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah aplikasi pembelajaran bahasa daerah, khususnya Bahasa Banjar dialek Hulu, dalam bentuk permainan kuis interaktif berbasis *website*. Aplikasi ini dibangun menggunakan *framework Svelte* untuk sisi *frontend* dan *Firebase* sebagai layanan *backend* untuk autentikasi serta penyimpanan data.

Fitur utama yang dikembangkan meliputi modul pembelajaran kosakata, kamus interaktif, permainan kuis, serta evaluasi hasil belajar. Komponen antarmuka dirancang agar ramah pengguna dan responsif pada berbagai perangkat, baik *desktop* maupun *mobile*. Pengujian dilakukan secara fungsional untuk memastikan semua fitur berjalan sesuai harapan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi berhasil menampilkan konten secara dinamis, menyimpan data pengguna dengan baik, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi salah satu media alternatif dalam mendukung pelestarian bahasa daerah melalui pendekatan edukatif yang modern dan menyenangkan. Dengan penggunaan teknologi *website*, aplikasi ini juga dapat dengan mudah diakses secara luas oleh masyarakat.

Keywords: Bahasa Banjar, Kuis Interaktif, Svelte, Firebase, Aplikasi Web, Pembelajaran Bahasa Daerah

