

PERANCANGAN ULANG DESAIN MATRAS PORTABLE PADA KENDARAAN SUV SEBAGAI KEBUTUHAN AKTIVITAS OUTDOOR

Nurfitri Aulia Rahman¹, Hardy Adiluhung², Fajar Sadika³

^{1,2,3} Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257

Nurfitriauliarahman@student.telkomuniversity.ac.id, Hardyadiluhung@telkomuniversity.ac.id, Fajarsadika@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Seiring dengan perkembangan zaman, banyak tren baru bermunculan. Salah satunya yaitu tren berwisata atau *short* piknik. Akibat dampak dari covid-19, masyarakat mulai melakukan kegiatan baru seperti mengunjungi daerah eksotik seperti pegunungan dan pantai untuk sekedar *healing* dan mengurangi rasa stress. Namun, tidak semua tempat eksotik menyediakan fasilitas penunjang seperti penginapan, dll. Campervan merupakan salah satu kendaraan *self-powered* yang biasa digunakan untuk transportasi untuk akomodasi sekaligus berkemah. Adanya campervan dapat menjadi sebuah tren baru dalam menjalani hidup dengan cara nomaden menggunakan kendaraan. SUV atau *Sport Utility Vehicle* merupakan kendaraan *sport* yang mengusung konsep penumpang dengan gaya *off-road*. Sehingga cocok digunakan untuk *traveling* dan *short* piknik pada medan jalan yang berat. Salah satu jenis kendaraan SUV yang dapat digunakan sebagai campervan yaitu Mitsubishi Pajero Sport. Perancangan ini akan menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif dalam kajian data lapangan dan juga SCAMPER sebagai merupakan salah satu teknik brainstorming ide yang bisa digunakan untuk mengembangkan dan meningkatkan produk atau layanan dengan menjawab tujuh jenis pertanyaan yang disesuaikan dengan kebutuhan perancangan. Maka, pada penelitian ini akan dilakukan perancangan matras *portable* pada kendaraan Mitsubishi Pajero Sport dengan penambahan *storage* dan meja yang bertujuan untuk kebutuhan outdoor. Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memenuhi kebutuhan pengguna campervan dalam kegiatan outdoor dengan memanfaatkan dimensi kendaraan SUV menjadi lebih efisien dan praktis dengan daya angkut maksimal.

Kata kunci: Kasur Mobil, Campervan, Kendaraan SUV

Abstract : Along with the times, many new trends have emerged. One of them is the trend of traveling or short picnics. As a result of the impact of Covid-19, people are starting to carry out new activities such as visiting exotic areas such as mountains and beaches for healing and reducing stress. However, not all exotic places provide supporting facilities such as lodging, etc. Campervan is a self-powered vehicle that is commonly used for transportation for accommodation as well as camping. The existence of a campervan can be a new trend in living life in a nomadic way using a vehicle. SUV or Sport Utility Vehicle is a sports vehicle that carries the concept of passengers with an off-road style. So it is suitable for traveling and short picnics on heavy road terrain. One type of SUV that can be used as a campervan is the Mitsubishi Pajero Sport. SCAMPER is a technique for brainstorming ideas that can be used to develop and improve products or services by answering seven types of questions tailored to design needs. So, this research will design a portable mattress on the Mitsubishi Pajero Sport vehicle with the addition of storage and a table that aims for outdoor needs. The results of this study are expected to be able to meet the needs of campervan users in outdoor activities by utilizing the dimensions of SUV vehicles to become more efficient and practical with maximum carrying capacity.

Keywords: Car Bed, Campervan, SUV Vehicle

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman, banyak tren baru bermunculan. Salah satunya yaitu tren campervan. Akibatnya, banyak masyarakat yang memilih melakukan kegiatan dan aktivitas outdoor akibat dari dampak covid-19 dengan mengunjungi objek wisata dan tempat piknik. Menurut kementerian pariwisata dan ekonomi kreatif, tren campervan merupakan salah satu alternatif kegiatan berlibur bagi keluarga. Hal ini terlihat dari tingginya antusiasme masyarakat yang mengikuti “Jambore 1st Campervan Indonesia” yang dilaksanakan di Bali. Campervan menjadi salah satu solusi berlibur yang aman dilakukan pada saat pandemic karena meminimalisir kontak dengan orang asing. Namun, minimnya akses dan peralatan yang digunakan membuat pengguna campervan khususnya pada saat WFH, sehingga perlu adanya pengembangan dan inovasi yang dibutuhkan pengguna campervan.

Campervan merupakan salah satu kendaraan *self-powered* yang biasa digunakan untuk sarana transportasi dalam beraktivitas diluar ruangan. Campervan umumnya menggunakan kendaraan SUV atau kendaraan yang memiliki dimensi cabin yang cukup luas sehingga mudah untuk memodifikasinya sesuai dengan peralatan yang dibutuhkan. salah satu produk yang sering digunakan dalam campervan yaitu matras atau Kasur mobil. Matras mobil biasanya digunakan untuk beristirahat dan aktivitas lainnya. Namun, banyak pengguna yang kesulitan dalam menggunakan matras mobil karena bentuknya yang terlalu besar dan tidak efisien, sehingga perlu adanya pengembangan produk matras mobil portable dan mudah saat digunakan dan dibawa saat beraktivitas di luar ruangan. Pengembangan suatu produk di mulai dari sebuah penggabungan ide dan kreativitas. Pengembangan suatu produk merupakan proses pencarian ide atau gagasan baru yang dikonversikan ke dalam komponen produk yang didasarkan pada anggapan bahwa target konsumen menginginkan aspek kebaruan (Simamora, 2000). Sedangkan Inovasi produk merujuk pada pengembangan dan pengenalan produk baru maupun yang sedang dikembangkan yang telah berhasil dipasarkan (Keller & Kotler, 2014). Salah satu metode pengembangan produk yaitu menggunakan SCAMPER. SCAMPER merupakan salah satu teknik brainstorming ide yang bisa digunakan untuk mengembangkan dan meningkatkan produk atau layanan dengan menjawab tujuh jenis pertanyaan yang disesuaikan dengan kebutuhan perancangan. Menurut Bentley dan Whitten (2009:160) melalui buku yang berjudul “*system analysis and design for the global enterprise*” juga menjelaskan bahwa perancangan sistem adalah teknik pemecahan

masalah dengan melengkapi komponen-komponen kecil menjadi kesatuan komponen sistem kembali ke sistem yang lengkap.

Maka, peneliti melihat potensi yang dapat dikembangkan yaitu dengan melakukan perancangan matras mobil portbale dengan penambahan storage untuk kebutuhan campervan. Tujuannya yaitu untuk memudahkan pengguna campervan dalam melakukan aktivitas di dalam mobil seperti bekerja pada saat WFO. Konsep perancangan yang akan digunakan yaitu menggunakan metode SCAMPER dengan memodifikasi matras *portable* dengan penambahan storage menjadi lebih Panjang dan memiliki sistem tekuk. Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memenuhi kebutuhan pengguna campervan dalam memanfaatkan dimensi kendaraan SUV menjadi lebih efisien.

KAJIAN PUSTAKA

Jenis-Jenis Campervan

Tipe Campervan mulai banyak dan beragam. Hal ini dikarenakan, campervan sudah menjadi salah satu rekomendasi yang dapat kalian gunakan saat pergi berlibur yang unik dan anti-mainstream saat ini, baik di Indonesia ataupun di negara lain. Berwisata dengan menggunakan campervan mengelilingi penjuru kota di suatu negara menjadi hits belakangan ini, karena dengan menggunakan moda transportasi ini kalian bisa mengirit beberapa biaya, seperti transportasi dan juga akomodasi. Dengan campervan biaya transportasi dan juga akomodasi bisa kalian nikmati secara langsung dengan biaya yang relatif lebih murah, jika dibandingkan kalian harus mencari transportasi dan akomodasi yang secara terpisah seperti biasanya. Selain itu, dengan moda transportasi ini kalian juga bisa merasakan berwisata dengan pengalaman yang berbeda, dapat mengeksplorasi keindahan panorama alam selama perjalanan, serta seperti mendapatkan sensasi berpetualang di alam bebas. Kendaraan yang digunakan untuk campervan sangat beragam, sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan penggunanya. Beberapa tipe kendaraan yang dapat digunakan untuk campervan yaitu:

Miniatur campers/*small campervan*

Miniatur campers/*small campervan* merupakan tipe campervan paling mini dari mobil campervan yang lain. Tipe campervan ini sangat cocok digunakan untuk solo traveler atau duo traveler. Tetapi karena ukuran mobil ini kecil, maka tidak dianjurkan untuk dalam jarak yang jauh.

Mid-size campervan

Mid-size campervan merupakan tipe campervan dari mobil campervan yang lain. Tipe campervan ini sangat cocok digunakan untuk kapasitas 2-3 orang.

Big campervan

Big campervan merupakan merupakan tipe campervan yang lebih besar yang dapat menampung **kapasitas 4 – 5 orang**.

Motorhome

Menurut situs wikipedia, motorhome merupakan sebuah kendaraan yang di dalamnya memuat fasilitas layaknya rumah yang digunakan sebagai sarana tempat tinggal maupun kegiatan rekreasi. *Motorhome* adalah tipe mobil yang besar dan dilengkapi fasilitas yang nyaman seperti halnya anda merasa ada di rumah. Karena mobil dengan tipe *Motorhome* ini mengutamakan fasilitas dan kenyamanan kepada para penyewa, mulai dari tersedianya tempat cuci tangan, kamar mandi, bahkan kulkas dan masih banyak lagi. Oleh karena itu, tipe campervan ini dapat menampung kapasitas 5-7 orang.

Kendaraan Sport Utility Vehicle (SUV)

Kendaraan *Sport Utility Vehicle* atau SUV merupakan salah satu jenis kendaraan yang menggabungkan kemampuan membawa penumpang dan juga barang dalam satu kendaraan. Biasanya mobil yang digolongkan sebagai SUV dilengkapi dengan pergerakan 4 roda atau 4x4 dengan tenaga yang cukup besar agar mampu dipergunakan pada medan berat (*off-road*).

Matras/kasur mobil

Matras/Kasur mobil merupakan sebuah aksesoris mobil yang digunakan sebagai tempat untuk beristirahat. Matras mobil sendiri umumnya merupakan kasur angin dengan material pvc atau busa. Matras/kasur mobil biasanya digunakan untuk beristirahat ketika melakukan perjalanan jarak jauh. Matras/kasur mobil sendiri memiliki 2 tipe yaitu tipe manual dan tipe *automatic expansion*.

Scamper

SCAMPER adalah suatu teknik yang dapat digunakan untuk perancangan dan pengembangan produk menggunakan kreativitas dalam mengatasi *problem solving* pada pengguna maupun produk yang akan dirancang. Menurut Bob Eberle, SCAMPER umumnya didasarkan pada pemikiran bahwa segala sesuatu yang baru merupakan modifikasi dari sesuatu yang sudah ada. manusia. Ergonomi juga melibatkan penyesuaian

KAJIAN LAPANGAN

Kuisisioner

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan observasi terhadap pengguna campervan. Menurut data yang dikumpulkan dari pengguna bahwa terdapat beberapa poin dalam membuat campervan yaitu:

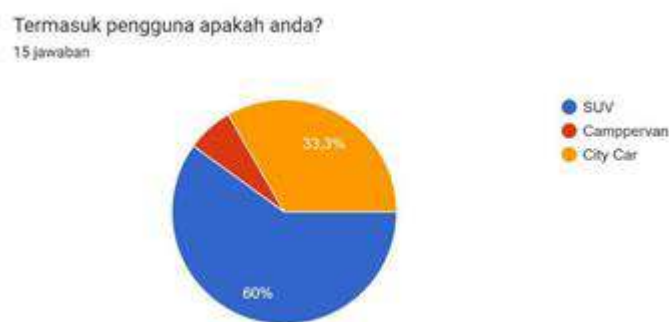
Kuisisioner

Kuisisioner diberikan kepada beberapa user/kelompok yang memiliki ketertarikan pada campervan dan aktivitas *ourtdoor*. Berikut adalah hasil kuisisioner pertanyaan mengenai perancangan ulang martas *portable* pada kendaraan SUV sebagai kebutuhan aktivitas outdoor sebagai berikut :



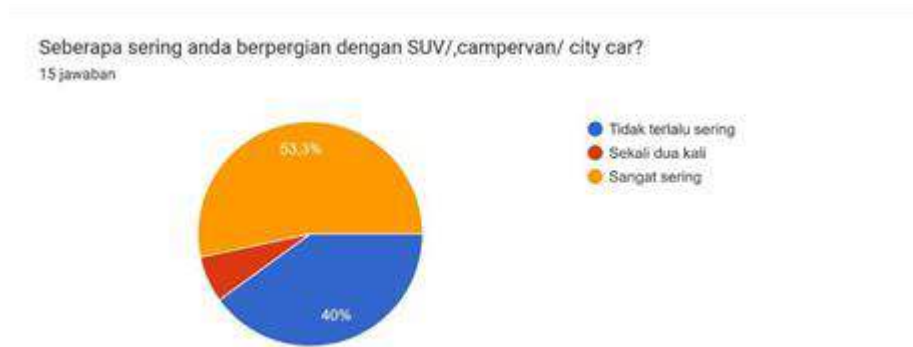
Gambar 2. 10 Diagram Hasil Kuisisioner 1

Berdasarkan pertanyaan diatas, dapat disimpulkan bahwa dari 15 responden, 60% responden mengikuti sebuah komunitas.



Gambar 2. 11 Diagram Hasil Kuisisioner 2

Berdasarkan pertanyaan diatas, dapat disimpulkan bahwa dari responden, 60% responden merupakan pengguna SUV.



Gambar 2. 1 Diagram Hasil Kuisisioner 3

Berdasarkan pertanyaan diatas, dapat disimpulkan bahwa dari 15 responden, 53,3% responden sangat sering berpergian dan melakukan aktivitas di luar rumah.



Gambar 2. 2 Diagram Hasil Kuisisioner 4

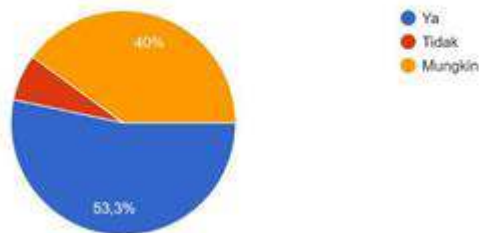
Berdasarkan pertanyaan diatas, dapat disimpulkan bahwa dari 15 responden, 73,3% responden sering merasakan pegal saat melakukan perjalanan jauh dan susah mencari penginapan.



Gambar 2. 3 Diagram Hasil Kuisisioner 5

Berdasarkan pertanyaan diatas, dapat disimpulkan bahwa dari 15 responden, 73,3% responden menjawab pentingnya penggunaan Kasur dalam mobil untuk berpergian jauh.

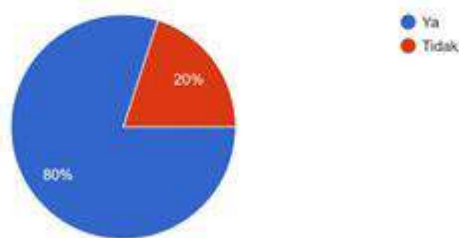
Apabila terdapat kasur didalam mobil apakah kebutuhan storage terpenuhi?
15 jawaban



Gambar 2. 4 Diagram Hasil Kuisisioner 6

Berdasarkan pertanyaan diatas, dapat disimpulkan bahwa dari 15 responden, 53,3% responden menjawab bahwa perlu adanya storage pada Kasur mobil untuk kebutuhan.

apakah ada ketertarikan pada penggunaan kasur didalam mobil, dan penambahan storage?
15 jawaban



Gambar 2. 5 Diagram Hasil Kuisisioner 7

Berdasarkan pertanyaan diatas, dapat disimpulkan bahwa dari 15 responden, 60% responden menjawab tertarik pada penggunaan Kasur di dalam mobil dengan penambahan storage.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan metode penulisan kualitatif dan kuantitatif dalam perancangan produk. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok (Sukmadinata, 2011). Melalui metode tersebut, peneliti mencoba menganalisis pengguna matras/kasur mobil untuk kebutuhan outdoor. Adapun data dan informasi yang didapatkan melalui observasi dan wawancara terhadap pengguna campervan. Tujuannya yaitu untuk mengumpulkan data dan mencari pokok permasalahan yang nantinya akan menjadi sumber rancangan produk.

Unit Penelitian

Unit penelitian yang akan digunakan yaitu Mitsubishi Pajero Sport yang merupakan salah satu kendaraan SUV yang dapat digunakan sebagai campervan. Produk yang akan dirancang yaitu matras *portable* dengan penambahan *storage* & *table* di dalamnya.

Objek Penelitian

Dalam penelitian ini, lingkup objek penelitian yang diambil yaitu perancangan matras *portable* pada kendaraan SUV dengan penambahan *storage* & *table* yang bertujuan untuk kebutuhan campervan.

Metode Penggalan Data

Pada bagian ini, penulis dapat menjelaskan temuan penelitian dengan memfokuskan pada tiga aspek yang meliputi:

Data Literatur

Peneliti mengumpulkan data melalui sumber-sumber yang terpercaya seperti buku atau jurnal yang telah dipublikasikan, kemudian mengambil data-data yang mendukung agar dijadikan acuan dalam perancangan serta divalidasi melalui wawancara terhadap pengguna campervan. Data literatur yang diambil yaitu mengenai kajian *nomadic tourism*, kajian campervan, kajian kendaraan SUV, kajian metode SCAMPER dan penelitian terdahulu.

Data Lapangan

Pengumpulan data lapangan dilakukan melalui observasi dan wawancara terhadap pengguna campervan dan motorhome. Data yang diperoleh berupa spesifikasi dan dimensi kendaraan SUV untuk dijadikan objek perancangan. Selain itu, penambahan *storage* pada kasur mobil dapat memberikan solusi untuk kebutuhan pengguna campervan. Tujuannya yaitu agar lebih efisien.

Tabel 3. 1 Metode Penggalan Data

No	Tahapan	Tujuan	Peralatan
1	Literasi Data	Mengetahui data dan informasi yang berkaitan dengan penelitian	Handphone Laptop
2	Observasi	Memahami produk yang akan dirancang melalui tahap observasi dan wawancara terhadap pengguna campervan	Handphone Laptop

3	Mengumpulkan Informasi Mengenai Metode yang akan digunakan	Mengetahui tahapan proses perancangan menggunakan metode SCAMPER	Laptop Buku
4	Visualisasi	Membuat Sketsa dan Mockup	Laptop
5	Validasi Data	Melakukan validasi data berupa prototype produk yang akan dirancang	Laptop

(Dokumentasi Pribadi)

Metode Pengolahan Data

Pengolahan data dilakukan melalui metode SCAMPER berupa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

Subtitute (Mengganti)

Subtitute yaitu bertujuan untuk mengganti beberapa komponen bagian pada produk yaitu mengganti bentuk matras yang disesuaikan dengan dimensi kendaraan.

Combine (Menkombinasikan)

Combine yaitu bertujuan untuk mengkombinasikan beberapa komponen pada produk dengan menambahkan fitur storage dan folding table ke dalam matras mobil.

Adapt (Mengadaptasi)

Adapt yaitu mengadaptasi fitur system dan bentuk folding table pada kereta serta bentuk storage yang minimalis.

Modify (Memperbesar)

Modify yaitu bertujuan untuk merubah dimensi matras yang disesuaikan dengan kendaraan yang akan digunakan.

Tabel 3. 2 Metode Pengolahan Data

No	Tahapan	Tujuan	Peralatan
1	Ideasi	Mendapatkan ide di awal perancangan dari studi kasus	Laptop
2	Pencarian	Mencari data mengenai produk yang akan dirancang	Laptop

3	Visualisasi	Membuat sketsa produk melalui brainstorming untuk mendapatkan gambaran produk yang akan dirancang	Alat Gambar
4	Proses Metode SCAMPER	Membuat alternatif desain melalui metode SCAMPER	Alat Gambar Laptop
5	Pengujian	Pengujian dilakukan dengan membuat mockup produk yang telah dipilih agar sesuai dengan kebutuhan campervan	Laptop
6	Finishing	Menyempurnakan hasil mockup dengan membuat prototype produk	Laptop

(Dokumentasi Pribadi)

Metode Validasi Data

Tahap validasi data pada perancangan ini dilakukan dengan membuat prototype produk apakah sudah sesuai dengan gambaran desain yang diinginkan. Proses validasi data dilakukan melalui penilaian dari penguji dan pengguna campervan. Hasil dari validasi data ini bertujuan untuk mendapatkan masukan dan evaluasi, agar produk yang akan dirancang sesuai dengan tujuan perancangan.

HASIL ANALISA

Berdasarkan data yang didapatkan, ditemukan bahwa terdapat beberapa parameter aspek desain yang bertujuan untuk mempermudah proses perancangan produk matras *portable* ini. Parameter yang akan digunakan yaitu:

Aspek Fungsi

Memperhatikan aspek fungsi sangat penting dalam perancangan matras portable ini. Selain fungsi matras untuk istirahat, penambahan fungsi *storage* dapat digunakan untuk menyimpan beberapa peralatan untuk kebutuhan camp maupun piknik bagi pengguna campervan.

Aspek Sistem

Dalam perancangan matras portable ini, aspek system yang perlu diperhatikan yaitu pada bagian bantalan yang dapat ditekuk 90⁰ dan system pada meja yang dapat ditarik ke atas.

Kebutuhan Desain

Dalam perancangan matras portable ini, bentuk dapat mempengaruhi kemanan dan kenyamanan bagi penggunanya. Oleh karena itu, perlu adanya penyesuaian bentuk dan dimensi yang sesuai dengan bentuk kendaraan dan kebutuhan penggunanya. Maka terdapat beberapa parameter kebutuhan desain yang akan dijadikan sebagai parameter perancangan.

Term of Reference (TOR)

Term of references merupakan referensi detail yang berfungsi sebagai dasar dalam sebuah perancangan produk. TOR merupakan sebuah acuan dasar dalam proses perancangan produk yang berisi tentang Deskripsi produk, Deskripsi target pengguna, pertimbangan desain, dan batasan desain.

Pertimbangan Aspek Desain

Berikut merupakan beberapa pertimbangan terhadap aspek desain yang akan digunakan:

1. Aspek yang dipertimbangkan adalah bentuk matras *portable* yang meliputi fungsi dengan penambahan *fitur table & storage*.
2. Fokus utama perancangan adalah menggabungkan fitur camperbox dengan matras portable serta fitur senderan yang dapat ditekuk 90⁰ dengan membuat alternatif desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna campervan.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapat dari perancangan ulang produk matras portable pada kendaraan SUV untuk kebutuhan outdoor adalah sebagai berikut:

1. Perancangan produk berfokus pada perancangan produk matras portable dengan penambahan storage pada kendaraan SUV menggunakan metode SCAMPER dengan tujuan untuk menghasilkan produk yang sesuai kebutuhan pengguna SUV dalam melakukan aktivitas outdoor.
2. Dari penggalan data yang dilakukan dengan cara observasi dan kajian terhadap pengguna kendaraan SUV dan komunitas Campervan, bahwa banyak dari

pengguna SUV yang memang melakukan perjalanan jauh menggunakan kendaraan dan dari banyaknya survey mayoritas dari mereka adalah kurangnya penambahan storage ketika adanya tambahan matras/kasur untuk beristirahat dan kurangnya fleksibilitas matras yang tersedia menyertai sebuah storage di setiap produk yang memang sudah ada.

3. Adanya perancangan produk matras portable ini diharapkan dapat membantu pada pengguna SUV dan komunitas campervan dalam melakukan aktivitas outdoor.

Desain Final

Desain Final yang dipilih yaitu berdasarkan dari sketsa Alternatif 2 karena dapat menyesuaikan dengan bentuk cabin kendaraan SUV Pajero Sport.



Gambar 4. 1 Tampak Terbuka
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4. 2 Tampak Tertutup
(Dokumentasi Pribadi)

DAFTAR PUSTAKA

Bentley dan Whitten, 2009:160. *System Analysis and Design for The Global Enterprise*.

CAUTHE 2013 Lincoln University, 2016. *"Cauthe 2013 New Zealand Conference Proceedings"*

Deviesthe, Michelle Yohanne. 2019. *Studi Digital Nomad di Kota Bandung*. Bandung: STP Bandung.

Dokumen *Nomadic Tourism* oleh Asisten Deputi Manajemen Strategis, Kementerian Pariwisata 2018

Galuh Shita, 2021 *Normadic Tourism*, handalselaras.com

Jhon Fiske, Bob Hodge and Greame Tumer, 2017 *"Myths of oz: Reading Australia Popular Culture"*

Kompas. 2018. *"Nomadic Tourism" Sasar Wisatawan Mancanegara*". Diperoleh 17 Maret 2021

Kotler dan Keller, 2014. *Buku Prinsip Pemasaran*, Jakarta: Erlangga

Krisna Kumara, Hardy Adiluhung, Teuku Zulkarnain Muttaqien, 2022 *"Perancangan Multifungsi Bernuansa Tropis Pada Hotel Kapsul Di Daerah Pantai Kuta"*

Liputan6. 2019. *"Nomadic Tourism, Konsep Kamping Mewah yang Diminati Investor China"*. Diperoleh 17 Maret 2021

Mitsubishi Motors, 2020. *Kenali Perbedaan Mitsubishi Pajero dan Mitsubishi Pajero Sport*, mitsubishimotors.co.id

Nabila Ghaida Zia, 2022. *Strategi Pengembangan Produk Inovatif dengan Metode SCAMPER*, Ekipa.co.id

Petra.ac.id. 2021 *"Perancangan Ulang Company Profile JawaPos.com sebagai Media Informasi dan Promosi"*

Phinemo. 2018. *"Kemenpar Gencarkan Nomadic Tourism, Ada yang Tahu Apa Nomadic Tourism Itu?"*. Diperoleh 16 Maret 2021

ps:doi.org, 2005. *"Driven to extremes: Fear of crime and the rise of the sport utility vehicle in the united states"*

Simamora, Henry. 2000. *Manajemen Pemasaran Internasional*. Jakarta: Salemba Empat.

Tim Editonal mybest, 2023 *10 Rekomendasi Kasur Mobil Terbaik 2023*, mybest.com