

Good & Great Indonesia
Nomor Induk Berusaha 9120003113419
Jalan Kapten A. Hasan Nomor 81 RT. 37 Kota Jambi
Email: gngpsi@gmail.com

RAHASIA

HASIL PEMERIKSAAN PSIKOLOGIS

Nama Lengkap : ZULFIKAR DWI EPAN RITONGA
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Tanggal Tes : 14 Sep 2022
Tujuan : Pemetaan Diri



@sicerdasindonesia6



Si Cerdas Indonesia



@sicerdasind



RAHASIA

PSIKOGRAM



ID : E52681

Nama : ZULFIKAR DWI EPAN RITONGA

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Kelas : Kelas E5

Asal Sekolah : SMAN Al Falah Kota Jambi

Lokasi Tes : SMA Al Falah Kota Jambi

Tanggal Tes : Rabu, 14 September 2022

Tujuan : Pemetaan Diri

ASPEK KOGNITIF	SANGAT RENDAH	RENDAH	SEDANG	TINGGI	SANGAT TINGGI
01 - Informasi Umum			✓		
02 - Penalaran Verbal			✓		
03 - Penalaran Kuantitatif		✓			
04 - Penalaran Abstrak			✓		
05 - Penalaran Spasial			✓		
06 - Pengertian Mekanika				✓	
07 - Ketelitian		✓			
Kecerdasan Umum (IQ-konversi)	Skor: 94.75 Klasifikasi: Rata-Rata				

PEMINATAN SMA	SANGAT RENDAH	RENDAH	SEDANG	TINGGI	SANGAT TINGGI
ILMU ALAM Berhubungan dunia alam, ilmu pasti, hitungan matematika, dan analisis logis eksakta.			✓		
ILMU SOSIAL Berhubungan dengan dinamika sosial dalam masyarakat, kebudayaan, sejarah dan spiritual			✓		
ILMU BAHASA Berhubungan dengan kota kata, tata bahasa, tulisan dan ucapan suatu bahasa nasional dan internasional	✓				

SIKAP TERHADAP PELAJARAN		SANGAT NEGATIF	NEGATIF	NETRAL	POSITIF	SANGAT POSITIF
ILMU UMUM	Pendidikan Agama					✓
	Pendidikan Kewarganegaraan		✓			
	Bahasa Indonesia		✓			
	Bahasa Inggris				✓	
ILMU ALAM	Matematika			✓		
	Fisika		✓			
	Biologi			✓		
ILMU SOSIAL	Ekonomi		✓			
	Sejarah			✓		
	Geografi		✓			

MINAT JURUSAN ILMU SAINS TEKNOLOGI	
URUTAN	DESKRIPSI
1	ELEKTRO - Menyenangi sesuatu yang berhubungan dengan Teknologi Kelistrikan, tecermin pada kegiatan: membaca, mempelajari, berdiskusi maupun bereksperimen tentang hal yang berhubungan dengan energi listrik, seperti robot, aliran listrik, HP, radio, dan TV.
2	GIZI - menyenangkan sesuatu yang berhubungan dengan Gizi/Nutrisi bagi tubuh, tecermin pada: mempelajari, berdiskusi, bereksperimen mengenai suatu kandungan (protein, vitamin, omega 3, karbohidrat, zat besi, dll.) dari sayuran, daging, dan buah-buahan.
3	KESEHATAN MASYARAKAT - menyenangkan sesuatu yang berhubungan dengan Kesehatan Publik, seperti kebersihan lingkungan, keselamatan kerja, konsumsi air, buah, dan sayuran, mewujudkan kesadaran hidup sehat tecermin pada kegiatan: mempelajari, berdiskusi, dan kampanye.
4	TEKNIK LINGKUNGAN - menyenangkan sesuatu berhubungan dengan Pelestarian Lingkungan dari Segi Fisik tecermin pada kegiatan: pembangunan berwawasan lingkungan, lingkungan yang bersih, serta bangunan fisik ramah lingkungan.
5	PERTANIAN - Menyenangi sesuatu yang berhubungan dengan Pertanian, seperti kesuburan tanah, antibiotik, pengembangbiakan, serta pengentasan penyakit dan hama terhadap hasil pertanian (cabe, kol, kentang, apel, jeruk, mangga, dll.).

MINAT JURUSAN ILMU SOSIAL HUMANIORA	
URUTAN	DESKRIPSI
1	FILSAFAT - menyenangkan esensi dari manusia, kehidupan, tuhan, dan alam semesta yang tecermin pada kegiatan: mendiskusikan, mempelajari, merenungkan, menulis, mempraktikannya, dan membaca buku-buku pemikiran orang hebat.
2	TEOLOGI - menyenangkan sesuatu yang berhubungan dengan ajaran Keagamaan, Ketuhanan, Kepercayaan yang meliputi kegiatan: mendiskusikan, mempelajari, mempraktikannya, membaca, dan menyebarkan kepercayaan yang dianut.
3	SENI DRAMA - menyenangkan sesuatu yang berhubungan dengan Seni Drama yang tercermin pada kegiatan: menonton pertunjukkan, memainkan drama, membuat naskah, dan menyutradarai suatu pertunjukkan seni
4	FILM - Menyenangi sesuatu yang berhubungan dengan dunia Perfilman yang tecermin pada kegiatan: pembuatan film, berdiskusi film terbaru, membuat film dokumenter, dan tergerak untuk menjadi sutradara atau kritikus sinema.
5	TATA BOGA - Menyenangi sesuatu yang berhubungan dengan Tata Hidangan Makanan dan Minuman: cara membuat makanan-minuman yang lezat, bergizi, dan menarik, serta penyajian tata letak makanan/minuman yang enak dipandang mata.

REKOMENDASI JURUSAN KULIAH	
KELOMPOK ILMU SAINS DAN TEKNOLOGI	KELOMPOK ILMU SOSIAL HUMANIORA
1. TEKNIK ELEKTRO 2. ILMU GIZI 3. ILMU KESEHATAN MASAYARAKAT 4. TEKNIK LINGKUNGAN 5. PERTANIAN	1. FILSAFAT 2. PENDIDIKAN AGAMA (e.g. Islam) 3. SENI DRAMA 4. PERFILMAN 5. TATA BOGA
SEKOLAH KEDINASAN : 1. STAN - Politeknik Keuangan Negara STAN 2. IPDN - Institut Pemerintahan Dalam Negeri 3. STMKG - Sekolah Tinggi Meteorologi, Klimatologi, Geofisika	
Lebih disarankan ke Mata Pelajaran ILMU ALAM/SOSIAL	

TIPOLOGI KEPRIBADIAN
<p>16 - ISTP - Si Mekanik - <i>Introvert Sensing Thinking Perceiving</i></p> <p>Kamu pribadi yang lebih nyaman melakukan sesuatu dalam keadaan tenang, fokus terhadap suatu hal, berpikir/bertindak secara hati-hati dalam melakukan sesuatu. Kamu senang menjadi pengamat atau pendengar terhadap sesuatu serta mampu memberikan respon yang baik. Kamu cenderung pendiam, lamban berespon, serta fokus hanya satu hal. Kamu adalah pribadi yang realistis terhadap sesuatu, senang sesuatu yang pasti dan telah menjadi kebiasaan. Kamu melakukan sesuatu secara berurutan, fokus pada masa sekarang, serta percaya pada sesuatu yang kongkrit. Kamu acapkali kurang berani mengambil risiko sehingga perkembangan dirimu tidaklah cepat. Kamu, pribadi yang logis dalam menilai sesuatu, memikirkan keuntungan di dalam melakukan sesuatu, mementingkan tujuan akhir dari kelompok. Kamu kokoh pendirian terhadap yang diyakini, melakukan sesuatu sesuai keyakinan serta mencari sumber utama dari permasalahan. Kadangkala, kamu kurang bisa merasakan apa yang dirasakan orang lain. Kamu, pribadi yang fleksibel, santai, siap sedia dalam keadaan apapun, serta tenang dalam menghadapi berbagai persoalan. Kami memiliki berbagai ide saat menghadapi situasi yang tidak menyenangkan serta kurang mempersalahkan hal yang buruk yang terjadi. Kamu acapkali dinilai telat, tidak rapi, terlalu santai serta kurang perencanaan.</p> <p>Informasi lebih lanjut bisa dilihat di internet <i>"Introvert Sensing Thinking Perceiving"</i></p>

KARAKTERISTIK PRIBADI						
NO.	KOMPONEN	SANGAT RENDAH	RENDAH	SEDANG	TINGGI	SANGAT TINGGI
1	Motivasi Belajar Keinginan memiliki nilai terbaik dan memahami materi pelajaran lebih dari teman-teman atau standar materi yang diajarkan sehingga mengeluarkan banyak usaha.			✓		
2	Daya Juang Keinginan untuk tetap mendapatkan apa yang dicita-citakan, walaupun berhadapan dengan banyak rintangan yang menghadang sehingga terus mengejar cita-citanya.				✓	
3	Keyakinan Diri Keyakinan akan kemampuan dirinya mampu melakukan berbagai tugas yang akan dihadapi pada masa akan datang baik itu pembelajaran, organisasi maupun hubungan			✓		
4	Kepercayaan Diri Kepercayaan akan keputusan yang ia ambil sehingga tidak mudah untuk digoyangkan, walaupun banyak lingkungan mencemooh.				✓	
5	Konsep Diri Penilaian positif atau negatif terhadap diri baik fisik, kecerdasan, penampilan, maupun keluarga.			✓		
6	Potensi Kreativitas Keterampilan untuk menciptakan sesuatu yang berbeda, unik, menarik dan bermanfaat sehingga mampu membuat sesuatu menjadi lebih efektif dan efisien			✓		
7	Potensi Kepemimpinan Keterampilan untuk membuat visi dan misi masa depan serta mampu menggerakkan lingkungan sekitar untuk mendapatkan visi misi bersama tersebut			✓		
8	Jiwa Entrepreneur Keterampilan untuk mengubah sesuatu di lingkungan sehingga mampu menciptakan sesuatu yang bernilai lebih, bernilai jual maupun menghasilkan pendapatan		✓			
9	Daya Tahan Stress Kemampuan untuk mengantisipasi permasalahan yang mungkin terjadi nanti sehingga tetap bisa beraktivitas dengan baik, walaupun mungkin ada banyak permasalahan			✓		
10	Regulasi Emosi Keterampilan untuk mengelola diri (emosi) saat berhadapan dengan situasi yang tidak menyenangkan sehingga mampu bertindak tenang dan konstruktif.				✓	
11	Keterampilan Sosial Kemampuan untuk membina hubungan baik dengan banyak orang di berbagai situasi dan dari berbagai kalangan sehingga terciptanya hubungan yang harmonis			✓		
12	Empati Kemampuan untuk merasakan apa yang dipikirkan, dirasakan dan dialami oleh orang lain serta tergerak untuk membantu orang tersebut dengan tanpa pamrih				✓	

HASIL KARAKTERISTIK PRIBADI

- Jika klasifikasi **Sangat Rendah**, adik disarankan untuk *memperbaikinya*.
- Jika klasifikasi **Rendah**, adik disarankan untuk *meningkatkan*.
- Jika klasifikasi **Sedang**, adik disarankan untuk *mempertahkannya*, boleh ditingkatkan sedikit.
- Jika klasifikasi **Tinggi**, adik disarankan untuk *mempertahkannya*, tidak perlu ditingkatkan, diturunkan sedikit boleh.
- Jika klasifikasi **Sangat Tinggi**, adik disarankan untuk *menurunkannya*, hal yang tidaklah terlalu bagus.

Adik dapat berkonsultasi ke konselor atau psikolog terdekat untuk lebih mendalam.

SARAN PENGEMBANGAN DIRI DARI KEPERIBADIAN

Hasil **Karakteristik pribadi** adik adalah sesuatu sifatnya mampu diubah seiring kesadaran diri dan keinginan untuk menjadi lebih baik. Adik perlu memperhatikan **tipologi kepribadian**, kepribadian tersebut merupakan pola relatif menetap di dalam diri. Pengetahuan kepribadian tersebut bisa membuat adik hidup dengan menjadi diri sendiri. Ia menjelaskan tentang deskripsi diri, kekuatan dan kelemahan, cara berkomunikasi, cara menghadapi permasalahan, situasi pekerjaan yang sesuai, dll. Informasi tersebut dapat dilihat di internet sesuai nama tipologi kepribadian adik.

MINAT JURUSAN KULIAH

Informasi saat ini adalah tentang minat adik terhadap jurusan kuliah di Indonesia yang adik tempuh setelah SMA. Minat bisa berubah selama proses pendidikan tiga tahun, perlu lagi tes selanjutnya waktu kelas XII. Informasi ini dapat digunakan untuk gambaran sederhana tentang jurusan kuliah ataupun pengembangan minat bakat adik.

SIKAP TERHADAP PELAJARAN

Pandangan positif atau negatif terhadap pelajaran di sekolah. Sikap terhadap pelajaran dijadikan salah satu dasar penentuan peminatan di SMA, bisa dijadikan dasar dalam memilih jurusan kuliah kelak. Beberapa jurusan menghendaki ilmu dasar dari pelajaran SMA. Jurusan **Kedokteran** misalnya, berasal dari pelajaran **Biologi**. Sikap **positif** menandakan adik menyenangi pelajaran tersebut. Belajar pelajaran tersebut sangat adik tunggu-tunggu di sekolah sebab menjadi hal yang menggembirakan. Pelajaran tersebut adik nilai "penting dan bermanfaat" bagi kehidupan. Materinya dirasa "mudah, ringan, dan sederhana". **Adik bisa memiliki nilai yang baik di pelajaran ini. Sikap negatif** menandakan adik tidak menyenangi pelajaran tersebut. Adik kerap kali menghindari pelajaran tersebut di sekolah. Juga, hal yang membosankan bagi adik saat berada di kelas tersebut. Pelajaran tersebut adik nilai "tidak penting dan tidak bermanfaat" bagi kehidupan. Materinya dirasa "sulit, berat, dan komplet". **Adik bisa memiliki nilai yang tidak baik di pelajaran ini.**

HASIL TES KOGNITIF

- *Informasi Umum* = pengetahuan terhadap informasi umum dikenal luas dan hangat yang sedang beredar.
- *Penalaran Verbal* = penalaran terhadap stimulus berkaitan kata, bahasa, kalimat, analogi, pengertian. Bakat ini berguna untuk menalar informasi/pekerjaan berhubungan dengan komunikasi verbal/pembuatan makalah (*paper*).
- *Penalaran Kuantitatif* = penalaran terhadap stimulus angka, bilangan, himpunan, sudut, hitungan sederhana. Bakat ini berguna dengan pekerjaan hitungan atau jurusan kuliah yang banyak membutuhkan hitungan.
- *Penalaran Abstrak* = penalaran terhadap stimulus gambar, simbol, tanda, dll. Bakat ini berguna untuk menalar hal bersifat abstrak, seperti proses suatu zat, perkembangan suatu benda, arah suatu benda, dll.
- *Penalaran Spasial* = penalaran terkait pola dua atau tiga dimensi dari suatu simbol bangunan. Bakat ini berguna untuk membuat suatu sketsa, gambar, bangunan, kuliah di jurusan Teknik Sipil/Arsitektur.
- *Pengertian Mekanika* = penalaran stimulus fungsi mekanik/fisika sederhana. Bakat ini berguna untuk mendesain suatu mesin. Alat yang berhubungan bagi kehidupan ataupun kuliah Teknik Mesin/Elektro/Fisika.
- *Cepat Teliti* = kemampuan memperhatikan detail dalam melakukan suatu pekerjaan rutin. Bakat berguna untuk pekerjaan yang terkait dengan ketelitian, misalnya eksperimen di laboratorium.

Skor IQ Konversi merupakan penjumlahan dari 7 jenis bakat kognitif, yang kemudian dikonversi menjadi Skor IQ terstandarisasi Wechsler Mean=100 dan SD=15. IQ ≥ 130 = very superior/genius; IQ 120 s.d. 129 = superior/cerdas; IQ 110 s.d. 109 = Di Atas Rata-Rata; IQ 90 s.d. 109 = Rata-Rata; IQ 80 s.d. 89 = Di Bawah Rata-Rata; IQ 70 s.d. 79 = Batas Ambang (*boderline*) dan IQ <70 (defisiensi mental).

Kemampuan kognitif membantu dalam proses pembelajaran, di mana siswa cenderung mudah memahami pelajaran dan bisa memiliki nilai yang baik. Hal tersebut terjadi saat siswa memiliki motivasi belajar yang baik dan regulasi emosi/diri yang bagus. Bagi anak yang skor/klasifikasi **tidak tinggi**, masih memiliki kesempatan besar untuk berhasil asalkan **motivasi belajar dan regulasi emosi diperkuat**. Keberhasilan masa depan lebih disebabkan oleh motivasi yang baik serta regulasi emosi/diri yang bagus.

Jambi, 14 September 2022

Asesor,



Jelpa Periantalo, M.Psi, Psi

SIPP: 0012-12-2-1

DESKRIPSI JURUSAN KULIAH ILMU SAINS DAN TEKONOLOGI

JURUSAN	DESKRIPSI	MATA KULIAH	PELUANG KARIER	TERSEDIA DI
TEKNIK ELEKTRO	Mempelajari teknologi perancangan suatu industri maupun sub _ndust menggunakan piranti elektronis sehingga bermanfaat untuk membantu pekerjaan-pekerjaan yang sulit dilakukan manusia.	Material listrik, Sirkuit Listrik, Komponen Elektronik, Elektromagnetik, Sistem Kontrol, Mikroprosesor, Pengukuran Listrik, Energi Listrik, Komunikasi Digital, Robotik, Sistem Kendali Proses, Mekatronika, Sel Surya, Rangkaian Analog	Bekerja di pembangkitan, transmisi, distribusi tenaga listrik, industri perancangan komponen listrik, industri dan jaringannya, BUMN industri jasa telekomunikasi, industri peralatan telekomunikasi industri elektronika konsumen, perminyakan dll	Unsyah, Unand, Unri, Unsri, Ubabel, Unib, UI, ITB, UGM, Undip, USU, Unib, Unila, ITS, Undip, Untan, Unsoed, Undip, Unibraw, Unej dll
ILMU GIZI	mempelajari dasar ilmiah, substansi dan ketrampilan dalam bidang gizi sehingga mampu mengidentifikasi, memahami, merumuskan cara penyelesaian masalah gizi.	Anatomi, Dasar Dietetik, Ilmu Pangan, Dasar Kuliner, & d Metabolisme Energi dan Zat Gizi Makro, Analisa Pangan, Dietetika Penyakit Degeneratif, Metabolisme Gizi Ibu Hamil, Epidemiologi Gizi, Pengendalian Mutu Makanan, Imunologi dan Gizi.	Perencana program pangan dan gizi di Dinas Kesehatan- BPPOM, Rumah sakit, klinik kesehatan, peneliti, staf pengajar di institusi pendidikan gizi, konsultan gizi, perusahaan swasta terutama yang bergerak bi bidang produsen makanan dan minuman.	UI, UGM, IPB, Unibraw, Undip, Unsud, Unsoed, Unhas, UMS, & di perguruan tinggi kesehatan lainnya (Poltekkes, Stikes)
ILMU KESEHATAN MASAYARAKAT	Ilmu dan seni mencegah penyakit, memperpanjang hidup, meningkatkan kesehatan fisik dan mental, dan efisiensi melalui usaha masyarakat yang terorganisir	Analisis Data Epidemiologi, Biokimia, Dasar Komunikasi, Epidemiologi Penyakit Menular, Ergonomik, Fisiologi Kerja, Gizi Klinik, Keamanan Makanan & Kesehatan, Keamanan Makanan & Kesehatan, Manajemen Bising dan Getar	Bekerja di Departemen kesehatan, LSM bidang penyuluhan kesehatan, peneliti di lembaga penelitian, dosen di perguruan tinggi, di rumah sakit, perusahaan swasta terutama di bidang keselamatan dan lingkungan kerja.	UI, UGM, Undip, Unpad, Unair, Unand, Unsri, Unsoed, USU, Unesa, dll.
TEKNIK LINGKUNGAN	Mempelajari perencanaan, pelaksanaan dan pengelolaan di bidang-bidang penyediaan air minum, penanganan limbah, drainase, sanitasi lingkungan, sumber daya air, pencemaran udara, pencegahan pencemaran, analisis.	Kimia Lingkungan, Mikrobiologi Lingkungan, Dasar Amdal dan Audit Lingkungan, Epidemiologi, Tatakota dan Sanitasi Lingkungan, Perancangan Pengelolaan Limbah Padat Terpadu, Teknik Sungai, Hidrologi, Pencegahan Pencemaran, Pengelolaan Konflik	Bekerja di perusahaan swasta khususnya bidang perencanaan lingkungan, dosen di perguruan tinggi, konsultan ahli bidang lingkungan, Bappeda, departemen PU, Dept. Perhubungan, dll	USU, Unand, Unri, ITB, UI, Undip, Unsyah, Untan, ITS, Unhas dan perguruan tinggi lainnya
PERTANIAN	Ilmu bagaimana cara merubah susunan _enetic genotip dari suatu tanaman sehingga lebih baik atau berharga	Pengelolaan Air untuk Pertanian, Kesuburan Pemupukan dan Kesehatan Tanah, Genetika Molekuler, Perancangan Percobaan, Fisiologi Bij	Bekerja di departemen kehutanan, perkebunan, pertanian, perusahaan kertas, perusahaan pupuk tanaman, wiraswata, majalah tanaman, dosen di perguruan tinggi.	UGM, USU, Unja, Unsri, Unram, Unlam, Unipa dan perguruan tinggi lainnya

DESKRIPSI JURUSAN KULIAH ILMU SOSIAL HUMANIORA

JURUSAN	DESKRIPSI	MATA KULIAH	PELUANG KARIER	TERSEDIA DI
FILSAFAT	Mempelajari hakikat dari suatu fenomena pada diri manusia, kelompok, masyarakat, alam, supranatural baik pada masa lampau, sekarang, dan akan datang	Filsafat India, Filsafat Cina, Filsafat Teknologi, Kearifan Lokal, Filsafat Perdamaian, Filsafat Pancasila, Kosmologi, Teologi Pembebasan, Teori Etika, Bioetika.	Bekerja sebagai dosen, peneliti, analisis media massa, penulis buku, pekerja seni & budayawan, LSM misi perdamaian, perusahaan di bagian learning organization.	UI, UGM
PENDIDIKAN AGAMA (e.g. Islam)	Menjadi pendidik professional di bidang agama, serta mempelajari esensi agama, kitab suci, mazhab maupun penyebaran	Masa'il Fiqhiyah, Filsafat Pendidikan Islam, Hadits dan Tafsir, Sejarah Pendidikan Islam, Qira'atul Kutub, Perencanaan Sistem Pendidikan Islam	Menjadi penceramah, guru agama di sekolah, lembaga sosial keagamaan, lembaga tour dakwah, dll.	Di Universitas islam negeri, ataupun sekolah tinggi teologi
SENI DRAMA	Mempelajari hakikat, proses, tata peran, musikalitas maupun tata panggung dalam penampilan suatu seni drama.	Monolog, Seni Peran Realis, Sosiologi Drama, Analisis Drama Panggung, Teater Modern, Kritik Drama, Improvisasi Teater, Training Teater.	Menjadi guru di sekolah, penampil drama, membuat naskah drama/film, sutradara suatu drama, pemain drama/film, dll.	Perguruan tinggi yang berorientasi seni
PERFILMAN	Mempelajari proses pembuatan film mulai dari penyutradaraan, tata cahaya, tata suara, sampai bisnis peprfilm.	Fotografi Dasar, Penyutradaraan Film, Tata Artistik, Tata Suara Film, Editing Film, Filsafat Seni, Teori Film, Bisnis Film, Penulisan Skenario, Komputer Grafis	Bekerja sebagai kreator profesional yang mandiri Bekerja di stasiun televisi sesuai dengan bidang keahliannya. Bekerja di rumah produksi film sesuai dengan bidang keahliannya Bekerja di biro iklan sesuai dengan bidang keahliannya	Perguruan tinggi yang berorientasi seni
TATA BOGA	Mendidik tenaga professional di bidang tata boga yang menyediakan proses penyediaan hidangan, pembuatan berbagai jenis makanan dan minuman seperti	Dasar Busana, Dasar Rias, Dasar Graha, Dasar Seni dan Desain, Kerajinan, Sanitasi dan Higinis, Tata Hidangan & Pelayanan, Psikologi Pendidikan, Psikologi Perkembangan, Praktek Kerja, Teknik Pembelajaran	Menjadi pegusaha di bidang tata boga, bekerja sebagai chef di kafe, restaurant, kapar pesiar, hotel ataupun freelance di bidang makanan dan minuman, bekerja di industri makanan dan minuman maupun resepnnya.	Unimed, UNJ, UPI, Unesa, UM, UNY, dll.