

RAHASIA

PSIKOGRAM



ID : rezahd

Nama : Reza Harjadinata

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Kelas : Sistem Informasi

Asal Sekolah : Universitas Jambi

Lokasi Tes : SMA NEGERI 3 KOTA JAMBI

Tanggal Tes : Rabu, 27 Juli 2022

Tujuan : Psikotes Lengkap

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: 124.75   Klasifikasi: Superior/Cerdas				

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	✓				

REKOMENDASI JURUSAN KULIAH	
KELOMPOK ILMU SAINS DAN TEKNOLOGI	KELOMPOK ILMU SOSIAL HUMANIORA
1. ILMU KOMPUTER 2. TEKNIK ELEKTRO 3. TEKNIK KOMPUTER 4. ASTRONOMI 5. TEKNIK INDUSTRI	1. FILSAFAT 2. SENI MUSIK 3. PSIKOLOGI 4. ILMU KOMUNIKASI 5. MANAJEMEN

SEKOLAH KEDINASAN :
1. Poltekip - Poltekim - Politeknik Ilmu Kemasyarakatan - Imigrasi 2. STIN - Sekolah Tinggi Inteligen Negara 3. STP - Politeknik Ahli Usaha Perikanan

MINAT JURUSAN ILMU SAINS TEKNOLOGI	
URUTAN	DESKRIPSI
1	<b>SOFTWARE IT</b> - Menyenangi sesuatu yang berhubungan Perangkat Lunak Komputer, seperti bahasa pemrograman, pembuatan aplikasi, pembuatan situs yang meliputi kegiatan: mendiskusikan, mempelajari, menghadiri seminar, dan membuat aplikasi.
2	<b>ELEKTRO</b> - 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.
3	<b>HARDWARE KOMPUTER</b> - Menyenagi sesuatu berhubungan Perangkatan Keras IT, seperti jaringan internet, RAM, modem, motherboard, CPU, pemancar sinyal yang meliputi kegiatan: mempelajari, berdiskusi, bereksperimen, maupun merakitnya.
4	<b>ASTRONOMI</b> - menyenangkan sesuatu yang berhubungan dengan Benda-Benda Luar Angkasa, seperti planet, meteor, UFO, bulan, matahari, bintang, galaksi tecermin pada kegiatan: membaca, berdiskusi
5	<b>TEKNIK INDUSTRI</b> - menyenangkan berbagai hal yang berkaitan dengan integrasi ide, manusia, mesin dan sistem menjadi sebuah sinergi dalam suatu industry/perusahaan. Hal tersebut terlihat dalam kegiatan mempelajari, berdiskusi, ikut terlibat pada kegiatan.

MINAT JURUSAN ILMU SOSIAL HUMANIORA	
URUTAN	DESKRIPSI
1	<b>FILSAFAT</b> - 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	<b>SENI MUSIK</b> - menyenangkan sesuatu yang berhubungan dengan Seni Musik, seperti menyanyi, mendengarkan lagu, membuat lagu, memainkan alat musik, mengaransemen ulang lagu, dan tampil di berbagai festival.
3	<b>PSIKOLOGI</b> - menyenangkan sesuatu yang berhubungan dengan Diri Pribadi atau Jiwa Manusia, seperti emosi, jiwa, karakter, kepribadian, motivasi yang tecermin pada kegiatan: mendiskusikan, mempelajari, mendengarkan, dan mengamati perilaku orang lain.
4	<b>KOMUNIKASI</b> - menyenangkan sesuatu yang berhubungan dengan Seni Tari tecermin pada kegiatan: mempelajari, menonton, membuat tarian, menari, dan mengajarkan tarian pada orang lain baik tarian tradisional, modern, maupun barat.
5	<b>MANAJEMEN</b> - Menyenangi sesuatu yang berhubungan dengan Manajemen tecermin pada kegiatan: membuat - melakukan - mengevaluasi sebuah perencanaan, terlibat aktif dalam organisasi, serta sesuatu berhubungan dengan kepemimpinan.

REKOMENDASI MINAT SUASANA KERJA	
URUTAN	DESKRIPSI
1	<b>OTAK-ATIK</b> - Menyenangi suasana kerja yang berhubungan dengan mengotak-atik suatu komponen benda tertentu,dan memodifikasinya dengan tujuan mendapatkan suatu bentuk atau rancangan baru yang lebih menarik dengan efektif dan efisien
2	<b>PEMIKIR</b> - Menyenangi suasana kerja berhubungan dengan memaknai dan mendalami berbagai hal yang telah dibaca, dilihat, dan direncanakan dengan mencari berbagai bentuk kesinambungan yang terjadi sehingga mendapat esensi atau solusi.
3	<b>PENGEMBANGAN PRODUK</b> - Menyenangi suasana kerja yang berhubungan dengan pengembangan suatu program atau produk yang bisa dimanfaatkan bagi kehidupan masyarakat agar menjadi lebih efektif dan efisien.

TIPOLOGI KEPRIBADIAN
<b>16 - ISTP - Si Mekanik - <i>Introvert Sensing Thinking Perceiving</i></b>  <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 <a href="#"><i>"Introvert Sensing Thinking Perceiving"</i></a></p>

KARAKTERISTIK PRIBADI						
NO.	KOMPONEN	SANGAT RENDAH	RENDAH	SEDANG	TINGGI	SANGAT TINGGI
1	<b>Motivasi Belajar</b> Keinginan memiliki nilai terbaik dan memahami materi pelajaran lebih dari teman-teman atau standar materi yang diajarkan sehingga mengeluarkan banyak usaha.				✓	
2	<b>Daya Juang</b> Keinginan untuk tetap mendapatkan apa yang dicita-citakan, walaupun berhadapan dengan banyak rintangan yang menghadang sehingga terus mengejar cita-citanya.			✓		
3	<b>Keyakinan Diri</b> Keyakinan akan kemampuan dirinya mampu melakukan berbagai tugas yang akan dihadapi pada masa akan datang baik itu pembelajaran, organisasi maupun hubungan			✓		
4	<b>Kepercayaan Diri</b> Kepercayaan akan keputusan yang ia ambil sehingga tidak mudah untuk digoyangkan, walaupun banyak lingkungan mencemooh.			✓		
5	<b>Konsep Diri</b> Penilaian positif atau negatif terhadap diri baik fisik, kecerdasan, penampilan, maupun keluarga.			✓		
6	<b>Potensi Kreativitas</b> Keterampilan untuk menciptakan sesuatu yang berbeda, unik, menarik dan bermanfaat sehingga mampu membuat sesuatu menjadi lebih efektif dan efisien			✓		
7	<b>Potensi Kepemimpinan</b> Keterampilan untuk membuat visi dan misi masa depan serta mampu menggerakkan lingkungan sekitar untuk mendapatkan visi misi bersama tersebut				✓	
8	<b>Jiwa Entrepreneur</b> Keterampilan untuk mengubah sesuatu di lingkungan sehingga mampu menciptakan sesuatu yang bernilai lebih, bernilai jual maupun menghasilkan pendapatan			✓		
9	<b>Daya Tahan Stress</b> Kemampuan untuk mengantisipasi permasalahan yang mungkin terjadi nanti sehingga tetap bisa beraktivitas dengan baik, walaupun mungkin ada banyak permasalahan			✓		
10	<b>Regulasi Emosi</b> Keterampilan untuk mengelola diri (emosi) saat berhadapan dengan situasi yang tidak menyenangkan sehingga mampu bertindak tenang dan konstruktif.		✓			
11	<b>Keterampilan Sosial</b> Kemampuan untuk membina hubungan baik dengan banyak orang di berbagai situasi dan dari berbagai kalangan sehingga terciptanya hubungan yang harmonis					✓
12	<b>Empati</b> 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  $\geq 130$  = very superior/genius; IQ 120 s.d. 129 = superior/cerdas; IQ 110 s.d. 119 = 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, 27 Juli 2022

Asesor,



Jelpa Periantalo, M.Psi, Psi

SIIP: 0012-12-2-1

### DESKRIPSI JURUSAN KULIAH ILMU SAINS DAN TEKNOLOGI

JURUSAN	DESKRIPSI	MATA KULIAH	PELUANG KARIER	TERSEDIA DI
<b>ILMU KOMPUTER</b>	Mempelajari tentang sistem informasi dan multimedia, sistem komputer dan jaringan, algoritma dan komputasi, sistem cerdas sehingga dapat dibuatnya perangkat lunak komputer (software)	Dasar-Dasar Pemrograman, Kalkulus, Desain & Pemrograman Berorientasi Objek, Struktur Data dan Algoritma, Sistem Operasi, Jaringan Komputer, Rekayasa Perangkat Lunak, Grafika Komputer, Desain & Analisis Algoritma, Komputer dan Masyarakat	Bisa bekerja di semua instansi karena setiap instansi membutuhkan teknologi informasi-komputer baik pemerintahan, perusahaan swasta, maupun konsultan IT	Unimal, Unsyah, USU, Unsri, Unila, UI, ITB, IPB, UPI, Unib, Unpd, Unsoed, Undip, UGM, UNS, ITS, Unibraw, Unesa, dll.
<b>TEKNIK ELEKTRO</b>	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
<b>TEKNIK KOMPUTER</b>	Mempelajari segala sesuatu tentang industri secara hardware dan software dengan penekanan pada arsitektur fungsional dan kinerja _ndust komputer	Jaringan Komputer, Perancangan Sistem Digital, Organisasi dan Arsitektur Komputer, Rekayasa Perangkat Lunak, Keamanan Jaringan Komputer, Teknik Telekomunikasi, Interaksi Manusia dan Komputer, Pengolahan Citra, Teknologi Web dan Multimedia, Jaringan Pita L	Bekerja sebagai System Engineer, Network Engineer, Network Professional, Embedded System Engineer, R&D Engineer, Robotics Engineer di Swasta (PT. INDOSAT, PT. Ericsson Indonesia, PT. Siemens Indonesia,) dan Pemerintahan (Departemen Tenaga Kerja dan Trans	UI, Unand, Unibraw,
<b>ASTRONOMI</b>	mempelajari asal-usul, evolusi, sifat fisik dan kimiawi benda-benda yang bisa dilihat di langit (dan di luar bumi), juga proses yang melibatkan mereka.	Astrofisik, Matriks dan Vektor Ruang, Astronomi Bumi, Gravitasi dan Kosmologi, Fisika Kuantum, Fisika Galaksi, Matematika Astronomi, Sistem Kalender, Akstragalaksi, Evolusi Bintang	Bekerja di lembaga meteorologi & Geofisika, Lapan, national geographic, peneliti di lembaga luar angkasa, dosen di perguruan tinggi, perusahaan penerbangan, di dunia kemiliteran	ITB
<b>TEKNIK INDUSTRI</b>	mempelajari perancangan, peningkatan dan instalasi industri terintegrasi atas manusia, material, peralatan dan industri untuk menspesifikasikan, memprediksi dan mengevaluasi hasil industri	Fasilitas Industri, Pengantar Ilmu Ekonomi & Bisnis, Mekanika Teknik, Pengetahuan Bahan, Perancangan Organisasi, Psikologi Industri, Elemen Mesin, Faktor Manusia dalam Rekayasa Disain, Manajemen Teknologi, Perancangan Produk.	Berbagai industri jasa dan industri manufaktur, pemerintah maupun swasta. Industri jasa yang dimaksud mencakup lembaga keuangan, jasa konsultasi, jasa teknologi informasi, pelayanan masyarakat dan lain sebagainya.	Unsyah, USU, Unand, ITB, UI, Unimal, Untan, Untirta, Unibraw, Unhas, UGM, ITS, Unidp, Unmul, UNS, dll.

### DESKRIPSI JURUSAN KULIAH ILMU SOSIAL HUMANIORA

JURUSAN	DESKRIPSI	MATA KULIAH	PELUANG KARIER	TERSEDIA DI
<b>FILSAFAT</b>	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
<b>SENI MUSIK</b>	Mempelajari sejarah, filosofi, jenis, aransemen serta alat musik baik tradisional, modern maupun barat	Teori dan Dasar Musik, Paduan Suara, Primavista Vokal, Sejarah Musik, Apresiasi Musik, Kontrafung, Akustik, Solfeogio	Menjadi pemusik, guru musik di sekolah, tutor musik, lembaga periklanan/perfilmn, dll.	Terutama Perguruan tinggi yang berorientasi seni
<b>PSIKOLOGI</b>	mempelajari perilaku baik tampak & tidak tampak, yang merupakan manifestasi adanya kejiwaan pada manusia. Unit analisisnya adalah perilaku manusia, baik level individu dan kelompok.	Bio-Psikologi, Statistik Psikologi, Psikologi Perkembangan, Psikologi Pendidikan, Psikologi Industri & Organisasi, Psikologi Klinis, Psikologi Pendidikan, Psikologi Konsumen, Psikologi Ekonomi, Psikologi Kriminal, Kesehatan Mental, Psikometri,	Membuka praktik psikolog, rumah sakit, konsultan SDM-politik-pemasaran, konselor sekolah, trainer, tentara/polisi, bagian SDM perusahaan, Instansi pemerintah (Pemda, BKKBN, Depsos), pengembangan masyarakat,	Jalur IPS : Unja, UI, UGM, Unair, Undip, USU, Unsyah, UNP, UNY, Unesa, Unibraw, Unud, Unmul, Jalur IPA : Unja, Unsri, Unand, Unpad, UNS
<b>ILMU KOMUNIKASI</b>	bertujuan membangun kemampuan pengetahuan pemahaman dan analisis mahasiswa tentang teori, perspektif dan konsep komunikasi dalam berbagai latar fenomena dan konteks.	Pengantar Ilmu Komunikasi, Teori Komunikasi, Metode Penelitian Komunikasi, Bahasa Jurnalistik, Penyajian Berita Radio & TV, Manajemen Media, Kajian Film, Kampanye Humas, Eksekusi Pesan Audio, Penyutradaraan Program Televisi, Tata Suara	Berkerja di lingkup media massa (TV, radio, rumah produksi, _elev, majalah, penerbit buku), perusahaan swasta khusus bagian hubungan masyarakat, konsultan (periklanan, perfilm, politik), instansi pemerintah (Deplu, Depdagri, pemerintah kabupaten maupun pr	Unimal, Unand, USU, Unri, Unib, Unila, UI, UGM, Unpad, Untirta, Unsoed, Undip, UNS, Unair, Unijoyo, Unibraw, Undana, Unhas, dll.
<b>MANAJEMEN</b>	Mempelajari proses perencanaan, pengontrolan, evaluasi dalam sebuah organisasi dari aspek keuangam operasi, SDM, dan pemasaran.	Pengantar Bisnis, Pengantar Akuntansi, Hukum Bisnis, Ekonomika, Akuntansi Biaya, Kewirausahaan, Manajemen Keuangan, Manajemen Operasi, Manajemen SDM, Manajemen Proyek, Perilaku Organisasi, Perilaku Konsumen, Etika Bisnis	Lulusan manajemen dibutuhkan di semua instansi. Pemerintahan : (Bappenas, Depkeu, Depeindag, pemerintah kabupaten-propinsi). Perusaaan swasta di bagian SDM, pemasaran, keuangan maupun operasional.	ITB, Ubabel, IPB, UI, UGM, Undip, USU, UNP, Unand, Unri, Unja, Unsri, Unib, Unila, Unpad, Unsoed, Unesa, UNS, Unesa, Unair, Unibraw, UNJ, dll.