

RAHASIA

PSIKOGRAM



ID : SMA03310

Nama : MARSHA AURELIA

Jenis Kelamin : Perempuan

Kelas : X9

Asal Sekolah : SMA NEGERI 3 KOTA JAMBI

Lokasi Tes : SMA NEGERI 3 KOTA JAMBI

Tanggal Tes : Senin, 25 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: 96.25   Klasifikasi: Rata-Rata				

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. KEDOKTERAN 2. KEDOKTERAN GIGI 3. ILMU KEPERAWATAN 4. TEKNIK ARSITEKTUR 5. ILMU KOMPUTER	1. PSIKOLOGI 2. DESAIN INTERIOR 3. ILMU ADMINISTRASI BISNIS 4. TATA BOGA 5. SENI MUSIK

SEKOLAH KEDINASAN :
1. STP - Politeknik Ahli Usaha Perikanan 2. STMKG - Sekolah Tinggi Meteorologi, Klimatologi, Geofisika 3. STAN - Politeknik Keuangan Negara STAN

MINAT JURUSAN ILMU SAINS TEKNOLOGI	
URUTAN	DESKRIPSI
1	<b>MEDIS</b> - Menyenangi kegiatan di bidang kedokteran, seperti pengenalan, pencegahan, dan pengobatan suatu penyakit, memberikan pertolongan pertama pada kecelakaan ringan, dan senang terhadap penggunaan alat-alat kedokteran (steteskop, tensimeter, termometer, dll).
2	<b>KEDOKTERAN GIGI</b> - menyenangkan sesuatu yang berhubungan dengan Kesehatan Gigi, Gusi, dan Mulut, tecermin pada kegiatan: mengenali, mencegah, mengobati penyakit gigi dan mulut, membuat gigi sehat, kuat, dan bersih serta memiliki pengetahuan yang luas tentang alat-alat di kedokteran gigi
3	<b>KEPERAWATAN</b> - Menyenagi kegiatan Perawatan Tubuh Manusia, tecermin pada: tahu cara merawat tubuh jika sakit, bisa memberikan rekomendasi jika demam, pilek, batuk, dan tahu cara menjaga kondisi tubuh agar selalu sehat dan segar.
4	<b>SENI DESAIN</b> - Menyenangi sesuatu yang berhubungan Seni Perancangan Bangunan, seperti rumah, gedung, kompleks perkantoran, perumahan, jembatan, taman kota tecermin pada kegiatan: mempelajari, mendiskusikan, dan membuat desain sebuah bangunan.
5	<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.

MINAT JURUSAN ILMU SOSIAL HUMANIORA	
URUTAN	DESKRIPSI
1	<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.
2	<b>DESAIN INTERIOR</b> - Menyenangi kegiatan yang berhubungan dengan Seni Desain dalam Bangunan, seperti merias ruangan, mendekorasi panggung, mengecat suatu bangunan, maupun mengatur tata letak benda-benda supaya menarik dan elegan.
3	<b>WIRAUSAHA</b> - menyenangkan sesuatu yang berhubungan dengan Bisnis, tecermin pada kegiatan: ingin memiliki bisnis pribadi, mencari peluang di lingkungan sekitar untuk dimanfaatkan, serta membuat nilai jual (tambah) suatu produk barang atau jasa.
4	<b>TATA BOGA</b> - 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.
5	<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.

REKOMENDASI MINAT SUASANA KERJA	
URUTAN	DESKRIPSI
1	<b>PELAYANAN SOSIAL</b> - Menyenangi suasana kerja yang berhubungan dengan pelayanan bagi masyarakat sehingga fungsi-fungsi kehidupan yang berkaitan dengan nilai-nilai sosial dapat terlaksana dengan baik.
2	<b>KONTAK PERSONAL</b> - Menyenangi suasana kerja yang berhubungan dengan hubungan interpersonal dengan orang lain yang tecermin dalam sikap: berdiskusi, berbicara, dan menikmati saat-saat berkenalan dengan suasana baru dalam melakukan tujuan tertentu
3	<b>KREATIVITAS</b> - Menyenangi suasana kerja yang berhubungan dengan kebebasan berkreasi dalam melakukan ekspresi terhadap ide-ide dalam menciptakan berbagai hal yang baru, unik, bermanfaat, dan memiliki nilai tambah, serta nilai jual bagi masyarakat.

**14 - ISFP - Si Pencipta - *Introvert Sensing Feeling Perceiving***

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 mengutamakan kebersamaan/kehangatan/hubungan daripada tujuan kelompok/materi dalam pertemanan. Kamu adalah sahabat yang baik karena peduli dengan keadaan orang sekitar, serta mampu merasakan apa yang mereka alami. Kamu berusaha semampumu untuk membahagiakan mereka. Kadangkala, kamu rela mengorbankan diri demi 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.

Informasi lebih lanjut bisa dilihat di internet [\*\*\*"Introvert Sensing Feeling Perceiving"\*\*\*](#)

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, 25 Juli 2022

Asesor,



Jelpa Periantalo, M.Psi, Psi

SIPP: 0012-12-2-1

### DESKRIPSI JURUSAN KULIAH ILMU SAINS DAN TEKNOLOGI

JURUSAN	DESKRIPSI	MATA KULIAH	PELUANG KARIER	TERSEDIA DI
<b>KEDOKTERAN</b>	Bertujuan untuk menangani masalah-masalah kesehatan umum pada individu, keluarga, komunitas secara komprehensif, dan berkelanjutan	Ilmu BioMedis, Bioetik, Endoktrin & Metabolisme, Immunologi, Anastasi, Psikiatrik, Pediatrik, Kesehatan Masyarakat, Obat Keluarga, Keahlian Klinik, Neurologi, Anestesi,	Bekerja sebagai dokter di rumah sakit/perusahaan, Depkes, membuka praktik pribadi, konsultan ahli kesehatan, dokter di kemiliteran, dll.	Unja, Unsyah, Unsri, UI, UGM, Unib, Unpad, USU, Unila, Unri, Unand, Unair, Undip, Unsud, UNS, Unibraw, dll.
<b>KEDOKTERAN GIGI</b>	Mempelajari mengenai pencegahan dan perawatan penyakit atau kelainan pada gigi dan mulut melalui tindakan tanpa atau dengan pembedahan	Kesehatan Gigi Mulut Masyarakat, Kedokteran Dasar, Kedokteran Gigi Klinik, Kesehatan Mulut, Etika & Hukum Kedokteran Gigi, Simulasi Praktik, Praktek Dental, Forensik Kedokteran Gigi	Bekerja sebagai dokter gigi di rumah sakit baik swasta maupun pemerintah, Depkes, membuka praktik pribadi, konsultan ahli kesehatan gigi, dokter gigi di kemiliteran atau kepolisian	USU, Unsyah, UI, UGM, Unand, Unsri, Unpad, Unjani, UMY, Unsoed, Trisakti, Unair, Unibraw, dll.
<b>ILMU KEPERAWATAN</b>	Mempersiapkan calon perawat yang mampu memberikan layanan keperawatan atas penyakit/masalah kesehatan level individu maupun kelompok sehingga individu dapat sehat baik secara fisik maupun mental.	Parasitologi, Farmakologi, Anatomi, Fatologi Klinik, Konsep Keperawatan, Gizi & Terapi Diet, Keperawatan Jiwa, Keperawatan Medik, Perawatan Luka, Gawat Darurat.	Bekerja sebagai perawat di rumah sakit, dosen di perguruan tinggi kesehatan, departemen kesehatan, LSM bidang kesehatan, klinik kesehatan dan kecantikan, perawat di kemiliteran dan kepolisian.	Unsyah, Unja, UI, UGM, Unpad, Unand, Unsri, USU, Unri, Undip, Unsoed, Unair, Unibraw, dll.
<b>TEKNIK ARSITEKSTUR</b>	diajarkan untuk mendesain obyek pembangunan berskala luas secara lengkap dan menyeluruh mulai dari lingkungan terkecil sampai kepada tata ruang perkotaan	Kalkulus, Seni Rupa, Teknik Komuninkasi Arsitekstur, Sejarah Arsitekstur, Perancangan Arsitekstur, Perancangan Ruang Dalam, Arsitekstur Etnik, Real Estate, Tata Cahaya, Pusaka Arsitekstur.	Bekerja dalam berbagai bidang di dalam industri konstruksi antara lain sebagai arsitek, perancang interior, pengawas pelaksanaan pembangunan konstruksi, asesor untuk studi kelayakan proyek, pengelola bangunan	USU, Unri, Unsri, ITB, Unsyah, Unimal, UI, IPB, Undip, Unhas, UNS, UGM, ITS, Unud, Unibraw, Unair, Unesa, dll.
<b>ILMU KOMPUTER</b>	Mempelajari tentang sistem informasi dan multimedia, sistem komputer dan jaringan, algoritma dan komputasi, sistem cerdas sehingga dapat dibuatnya perangkat lunak computer (software)	Dasar-Dasar Pemograman, Kalkulus, Desain & Pemograman 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.

### DESKRIPSI JURUSAN KULIAH ILMU SOSIAL HUMANIORA

JURUSAN	DESKRIPSI	MATA KULIAH	PELUANG KARIER	TERSEDIA DI
<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>DESAIN INTERIOR</b>	Memahami perancangan ruang dalam sebagai bagian dari perancangan ruang luar sehingga kepekaan terhadap teknologi dan konstruksi bangunan melengkapi nilai estetika perancangan.	Seni Rupa, Teknik Komunikasi Arsitektur, Teori dan Metode Perancangan Asitektur Interior, Apresiasi Seni, Teori Ergonomi, Perancangan Arsitektur Interior, Design Produk, Pusaka Arsitektur, Akustik, Lingkungan Daur Hidup.	Sebagai arsitek interior dalam perancangan interior bangunan perumahan, design principal pada konsultan interior, corporate designer atau perancang setting film, TV, teater serta pengajar dan kritikus.	UI, ITS, ITB, IKJ, ISI, UNS, dan perguruan tinggi lainnya terutama yang berorientasi seni
<b>ILMU ADMINISTRASI BISNIS</b>	Mempelajari pengelolaan bisnis dalam lingkungan ekonomi, sosial dan politik yang dinamis. Pengelolaan bisnis mencakup aspek pemasaran, produksi, sumber daya manusia, keuangan dan akuntansi baik pada tataran strategis maupun operasional perusahaan.	Akuntansi Biaya, Bisnis Internasional, Matematika Bisnis, Operasi Barang dan Jasa, Risiko Bisnis dan Asuransi, Sistem Informasi Bisnis, Strategi Bisnis, evaluasi proyek, Hukum dan Etika Bisnis, Investasi Bisnis, Pasar dan Lembaga Keuangan, Pengembangan Or	Menjadi seorang pengusaha/entrepreneur, bekerja di bank baik swasta-nasional-internasional, perusahaan swasta di bagian pemasaran-SDM-proses bisnis, lembaga konsultan bisnis, perusahaan/konsultan asuransi, PNS di departemen perindustrian dan perdagangan	UI, Unpad, Undip, USU, Unri, Unila, Unibraw, Unlam, Unsrat, Unmul, Uncen, Unej, UNS, dan perguruan tinggi lainnya baik islam negeri maupun swasta
<b>TATA BOGA</b>	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 Higienis, 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 reseponya.	Unimed, UNJ, UPI, Unesa, UM, UNY, dll.
<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, Akuistik, Solfeogio	Menjadi pemusik, guru musik di sekolah, tutor musik, lembaga periklanan/perfilmn, dll.	Terutama Perguruan tinggi yang berorientasi seni