

RAHASIA

PSIKOGRAM



ID : SMA03152

Nama : EZRA FAIQ PRATAMA

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Kelas : X5

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: 108.25 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. TEKNIK KOMPUTER 2. ILMU KOMPUTER 3. FISIKA 4. ASTRONOMI 5. TEKNIK NUKLIR | 1. FILSAFAT 2. ILMU ADMINISTRASI BISNIS 3. ILMU KESEJAHTERAAN SOSIAL 4. TATA BOGA 5. PSIKOLOGI |

| |
|--|
| SEKOLAH KEDINASAN : |
| 1. STAN - Politeknik Keuangan Negara STAN 2. Poltekip - Poltekim - Politeknik Ilmu Kemasyarakatan - Imigrasi 3. STTD - Politeknik Transportasi Darat Indonesia |

| MINAT JURUSAN ILMU SAINS TEKNOLOGI | |
|------------------------------------|--|
| URUTAN | DESKRIPSI |
| 1 | HARDWARE KOMPUTER - Menyenangi sesuatu berhubungan Perangkat Keras IT, seperti jaringan internet, RAM, modem, motherboard, CPU, pemancar sinyal yang meliputi kegiatan: mempelajari, berdiskusi, bereksperimen, maupun merakitnya. |
| 2 | SOFTWARE IT - Menyenangi sesuatu yang berhubungan Perangkat Lunak Komputer, seperti bahasa pemrograman, pembuatan aplikasi, pembuatan situs yang meliputi kegiatan: mendiskusikan, mempelajari, menghadiri seminar, dan membuat aplikasi. |
| 3 | FISIKA - Menyenangi Dasar Ilmu Fisika, seperti teori relativitas energi, gaya dan gerak, kekekalan energi, hukum Ohm dan Kirchoff yang termanifestasi dalam kegiatan: mempelajari, berdiskusi, menghadiri seminar maupun bereksperimen. |
| 4 | ASTRONOMI - menyenangi sesuatu yang berhubungan dengan Benda-Benda Luar Angkasa, seperti planet, meteor, UFO, bulan, matahari, bintang, galaksi tecermin pada kegiatan: membaca, berdiskusi |
| 5 | NUKLIR - Menyenangi sesuatu yang berhubungan dengan Teknologi Nuklir, seperti atom, pemanfaatan energi nuklir, dan penelitian di bidang nuklir yang kegiatannya meliputi: mempelajari, mendiskusikan, dan mengikuti kegiatan penelitian. |

| MINAT JURUSAN ILMU SOSIAL HUMANIORA | |
|-------------------------------------|--|
| URUTAN | DESKRIPSI |
| 1 | FILSAFAT - menyenangi 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 | WIRAUSAHA - menyenangi 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. |
| 3 | KESEJAHTERAAN SOSIAL - menyenangi kegiatan Peningkatan Kesejahteraan Masyarakat tecermin dari: bersedia menjadi relawan, membuat panti, mendiskusikan serta memikirkan peningkatan taraf hidup masyarakat bawah. |
| 4 | 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. |
| 5 | PSIKOLOGI - menyenangi 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. |

| REKOMENDASI MINAT SUASANA KERJA | |
|---------------------------------|---|
| URUTAN | DESKRIPSI |
| 1 | PETUALANGAN - Menyenangi suasana kerja yang berhubungan dengan petualangan di alam terbuka untuk mengeksplorasi kekayaan sumber daya hayati serta membutuhkan kekuatan fisik yang prima dalam melakukan eksplorasi |
| 2 | PELAYANAN SOSIAL - Menyenangi suasana kerja yang berhubungan dengan pelayanan bagi masyarakat sehingga fungsi-fungsi kehidupan yang berkaitan dengan nilai-nilai sosial dapat terlaksana dengan baik. |
| 3 | INVESTIGATIF - Menyenangi suasana kerja yang berhubungan dengan investigasi terhadap suatu kasus tertentu dan ingin mengetahui tentang apa yang sebenarnya terjadi di balik suatu petunjuk tertentu dengan mengumpulkan berbagai data dan fakta. |

| TIPOLOGI KEPRIBADIAN |
|--|
| 14 - ISFP - Si Pencipta - <i>Introvert Sensing Feeling Perceiving</i> <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 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.</p> <p>Informasi lebih lanjut bisa dilihat di internet <i>"Introvert Sensing Feeling 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. 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 |
|------------------------|---|---|--|---|
| TEKNIK KOMPUTER | Mempelajari segala sesuatu tentang industri secara hardware dan software dengan penekanan pada arsitektur fungsional dan kinerja industri 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, |
| ILMU KOMPUTER | 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. |
| FISIKA | Ilmu yang mempelajari gejala alam dengan mengumpulkan dan mencari hubungan di antaranya untuk memperoleh manfaat. | Difusi Logam, Termodinamika, Proses Manufaktur Material, Teknologi Vakum, Fisika Gelombang, Listrik Magnet, Energi Nuklir, Sistem Kontrol, Teori Relativitas, Teori Group, Metode Numerik | Bekerja di perusahaan swasta terutama yang berkaitan dengan elektronik, penelitian, peneliti di lembaga penelitian, dosen di perguruan tinggi, instansi pemerintahan seperti: Lapan, Batan, LFN, LIN, LIPI, | Unja, Unsyah, Unimed, USU, UNP, Unand, Unri, Unsri, Unib, Unila, Undip, UI, UNY, IPB, ITB, UPI, Unesa, Unpad, Unsoed, UNS, UGM, ITS, Unair, dll |
| ASTRONOMI | 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 |
| TEKNIK NUKLIR | Mempelajari pengembangan dan penerapan iptek nuklir untuk kesejahteraan manusia, pemanfaatan bahan galian radioaktif secara aman, pemanfaatan radioaktif dan radiasi rumah sakit, industri, pembangkit tenaga listrik | Termodinamika, Ilmu Bahan Teknik, Deteksi & Pengukuran Radiasi, Material Nuklir, Kontrol Otomatis, Pengelolaan Bahan Nuklir, Komputasi Nuklir, Instrumentasi Nuklir, Pengelolaan Limbah Radioaktif, Sistem Digital, Radiokimia, Fisika Reaktor Nuklir | Bekerja di instansi pemerintahan (Depkes, Batan, Bapetan, Bappenas, Dept. ESD), industri kimia – pemrosesan – eksplorasi minyak – informatika, konsultan nuklir, dosen di perguruan tinggi dan peneliti nuklir di lembaga penelitian nuklir | UGM |

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 |
| ILMU ADMINISTRASI BISNIS | 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 |
| ILMU KESEJAHTERAAN SOSIAL | Mempelajari pengetahuan dan kemampuan dasar untuk mengurangi ketidakadilan sosial dan kesenjangan sosial, serta melakukan pengelolaan masalah sosial, melalui pengembangan program yang bersifat preventif, kuratif, dan developmental. | Analisis Masalah Sosial, Dampak Sosial Pembangunan dan Globalisasi, Intervensi Mikro, Intervensi Komunitas dan Pengembangan Masyarakat, Kesejahteraan Individu dan Perlindungan Individu, Masalah Kemiskinan, | Bekerja di instansi pemerintahan (Depdiknas, Depsos, Depnaker, , Pemerintah kab. Atau propinsi), perusahaan swasta khususnya bidang pemberdayaan masyarakat local, LSM baik nasional maupun internasional, peneliti di lembaga penelitian, media masa, dosen di | USU, UI, UGM, Unpad, Untan, Unej, Unib, Uncen, dll. |
| 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 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. |
| PSIKOLOGI | 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 |