**Java Thread**

## **Pendahuluan**

**Sebelumnya harus sudah paham materi terkait** :

* Java Dasar
* Java Object Oriented Programming
* Java Generic
* Java Collection & Stream
* Java Lambda
* Apache Maven

**Agenda**

* Pengenalan Concurency
* Thread
* Synchronized
* Lock
* Deadlock
* Race Condition
* Threadpool
* ExcutorService
* Dan lain – lain

## **Pengenalan Concurrency**

**Sejarah Concurency**

* Dahulu, computer hanya menjalankan sebuah program pada satu waktu
* Karena hanya bisa menjalankan satu program pada satu waktu, hal ini tidak efisien dan memakan wakatu lama karena hanya bisa mengerjakan tugas pada satu waktu
* Semakin kesini, sistem operasi untuk computer semakain berkembang, sekarang sistem operasi bisa menjalankan program secara bersamaan dalam proses yang berbeda-beda, terisolasi dan saling independent antar program

**Sejarah Thread**

* Program biasanya berjalan dalam sebuah proses, dan proses akan memiliki resource yang independen dengan proses lain
* Sekarang, sistem operasi tidak hanya bisa menjalankan multiple proses, namun dalam proses kitab isa menjalankan banyak pekerjaan sekaligus, atau bisa dibilang proses ringan atau lebih dikenal dengan nama Thread
* Thread membuat proses aplikasi bisa berjalan tidak harus selalu sequential, kitab isa membuat proses apliaksi berjlan menjadi asynchronous atau parallel

**Era Multicore**

* Sekarang kita sudah ada di zaman multicore, dimanan smartphone pun sudah menggunakan multicore
* Multicore sangat menguntungkan kita karena bisa membuat aplikasi yang bisa menjalankan proses dan thread secara bersamaan

**Concurrency vs Parallel**

* Kadang banyak yang bingung dengan concurrency dan parallel, sebenarnya kita tidak perlu terlalu memusingkan hal ini
* Karena saat ini, kita pasti akan menggunakan keduanya ketika membuat aplikasi
* Concurrency artinya mengerjakan beberapa pekerjaan satu persatu pada satu waktu
* Parallel artinya mengerjakan beberapa pekerjaan sekaligus pada satu waktu

**Conntoh Concurrency dan Parallel**

* Browser adalah apliaksi yang concurrent dan parallel
* Browser akan melakukan proses concurrency ketika membuka web, browser akan melakukan http request, lalu mendowload semua file web (html, css, js ) lalu merender dalam bentuk tampilan web
* Browser akan melakukan proses parallel, ketika membuka beberapa tab web, dan juga sambal download beberapa file, dan menonton video dari web streaming

**Synchronous vs Asynchronous**

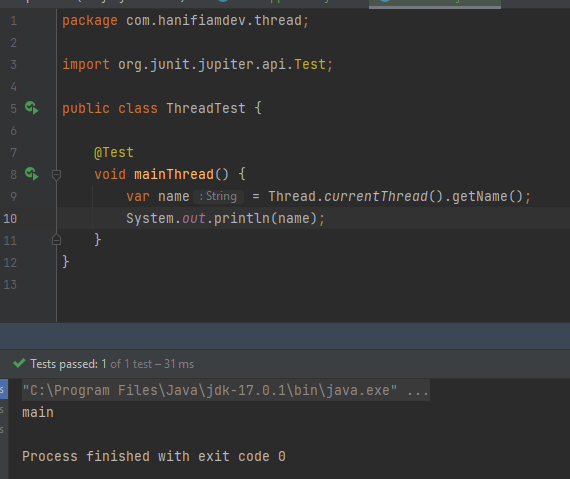
* Saat membuat aplikasi yang concurrent atau parallel, kadang kita sering menemui istilah synchronous dan asynchronous
* Tidak perlu bingung dengan istilah tersebut, secara sederhana
* Sysnchronous adalah ketika kode program kita berjalan secara sequential, dan semua tahapan ditunggu sampai prosesnya selesai baru akan dieksekusi ke tahapan selanjutnya
* Sedangkan, Asyschronous artinya ketika kode program kita berjalan dan kita tidak perlu menunggu eksekusi kode tersebut selesai, kita bisa lanjutkan ke tahapan kode program selanjutnya

## **Thread**

* Di java, implementasi Concurrency dan Parallel dapat menggunakan Thread
* Thread direpresentasikan oleh class bernama Thread di package.lang

**Thread Utama**

* Secara default, saat sebuah aplikasi Java berjalan, minimal aka ada satu thread yang bezrjalan
* Dalam apliaksi Java biasa, biasanya kode kode program kita akan berjalan di dalam thread yang bernama main
* Bahkan di Unit Test pun, memiliki thread sendiri



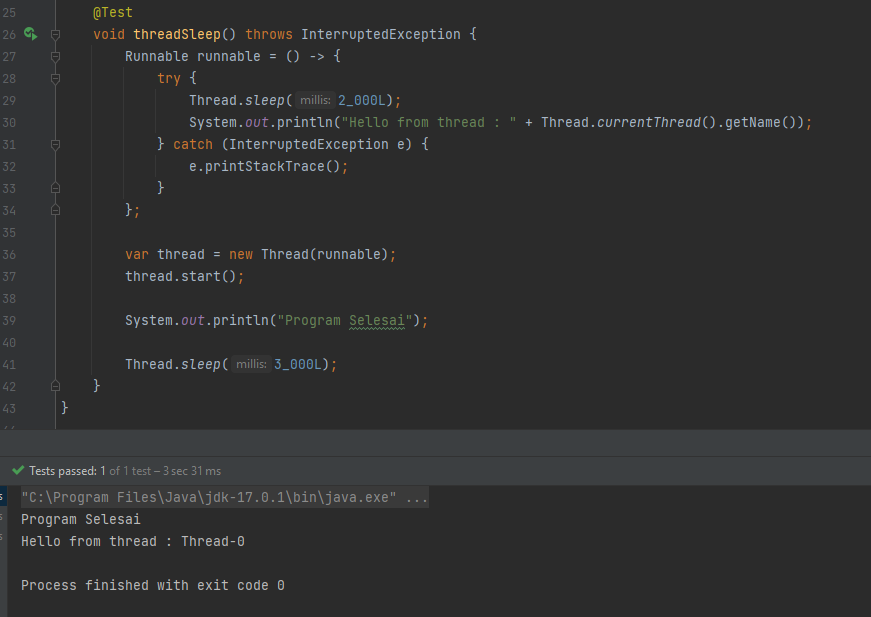
**Membuat Thread**

* Thread merupakan proses ringan, membuat Thread bukan berarti kita melakukan pekerjaan
* Untuk membuat pekerjaan, kita perlu membuat object dari interface Runnable, selanjutnya object Runnable tersebut bis akita berikan ke Thread untuk dijalankan
* Saat Thread berjalan, dia akan berjalan secara asynchronous, artinya dia akan berjalan sendiri, dan kode program kita akan berlanjut ke kode program selanjutnya
* Untuk menjalankan Thread, kitab isa memanggil function start() milik Thread



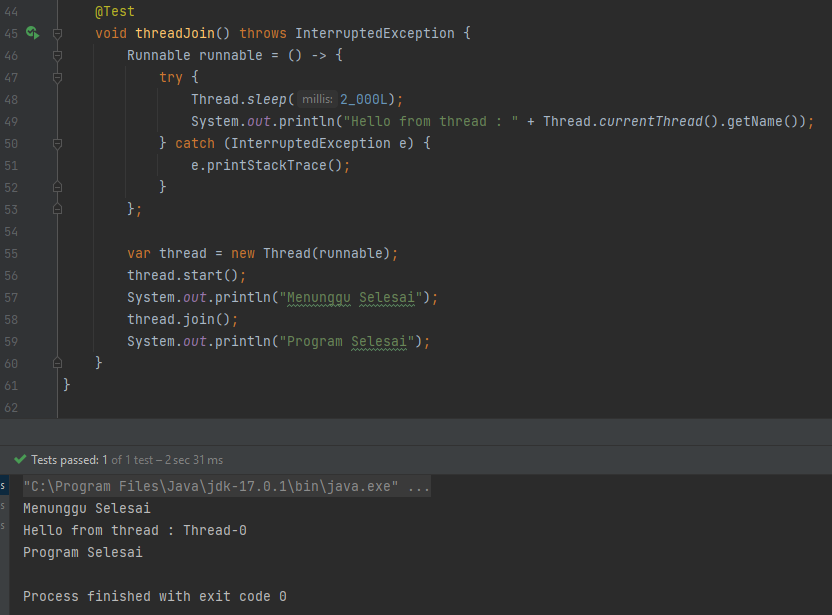
**Thread Sleep**

* Pada saat proses development, kadang kita butuh melakukan simulasi proses yang berjalan dalam waktu tertentu
* Untuk melakukan hal ini, bisa memanfaatkan fitur Thread Slwwp yang terdapat di Java
* Dengan menggunakan Thread Sleep, kitab isa membuat sebuah thread tertidur dan berhenti dalam waktu yang kita tentukan
* Untuk melakukan hal ini, kitab isa memanggil static method sleep() di class Thread, maka secara otomatis Thread saat itu dimana memanggil kode sleep() akan tertidur sesuai dengan waktu millisecond yang sudah kita masukkan dalam parameter
* Namun perlu di perhatikan, method sleep bisa menyebabkan eror InterruptedException



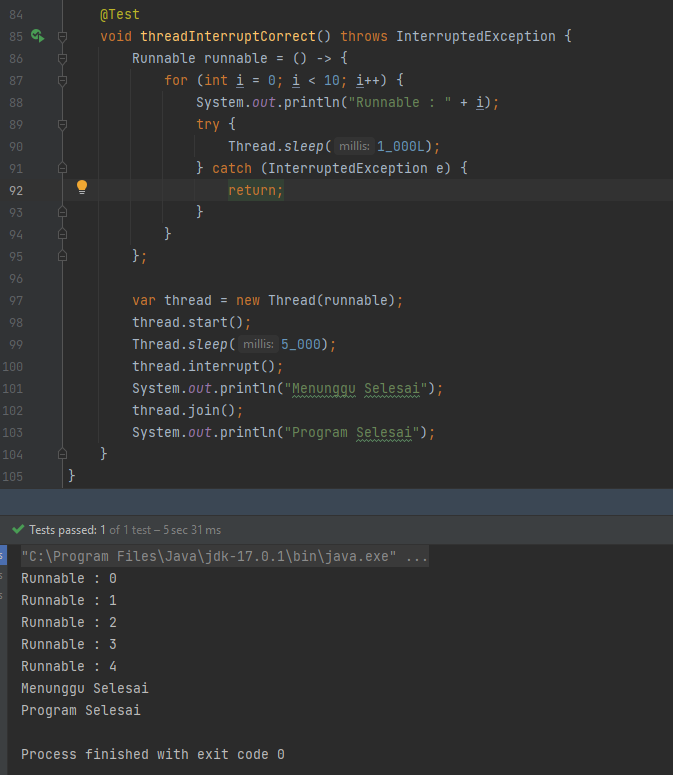
**Thread Join**

* Kadang kadang kita menunggu sampai sebuah thread selesai tugasnya
* Untuk melakukan hal tersebut, kitab isa memanggil method join milik thread yang akan kita tungggu

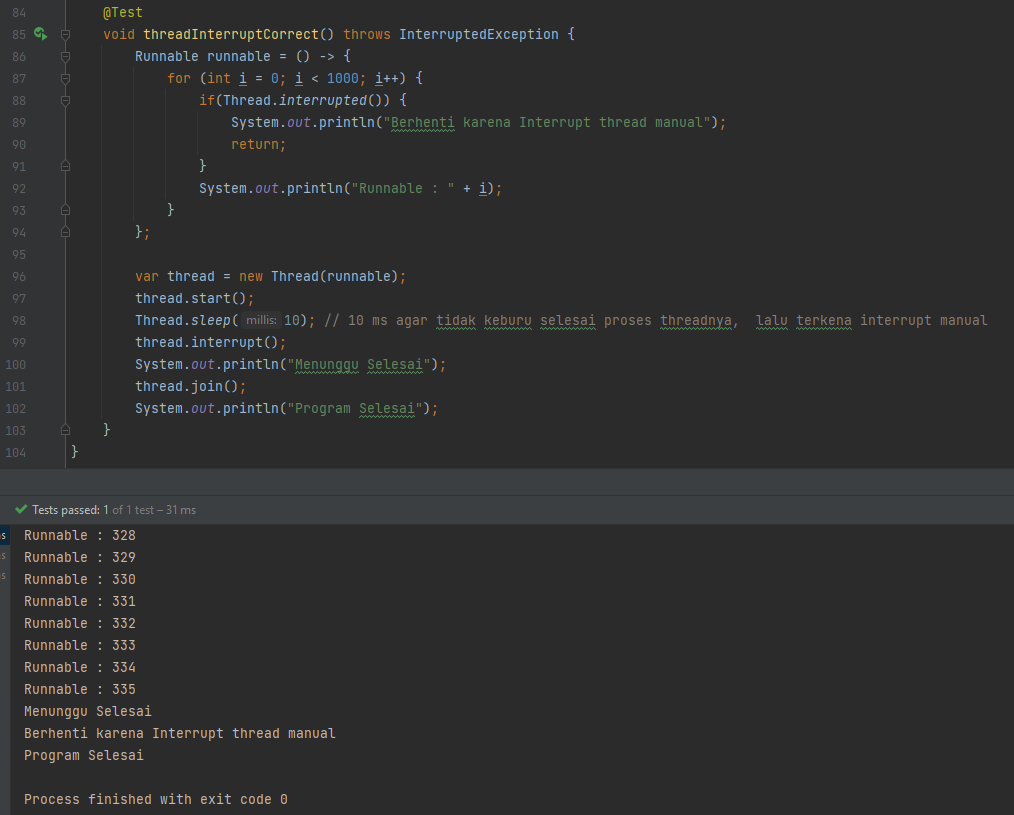


**Thread Interrupt**

* Interrupt merupakan mengirim sinyal ke thread bahwa thread tersebut harus berhenti melakukan pekerjaannya saat ini
* Untuk melakukan interrupt, kita bisa menggunakan method interrupt() pada thread
* Saat kita memanggil method interrupt(), secara otomatis Thread.Interrupted() akan bernilai true
* Perlu diingat, kode program kita pada Runnable harus melakukan pengecekan interrupted, jika tidak, sinyal interrupt tidak ada gunanya



**Interrupt Thread Manual**



**Thread Name**

* Secara default thread di java memiliki nama, ini sangat cocok untuk proses debugging ketika terjadi masalah
* Thread name secara default akan menggunakan nama Thread-{counter}
* Namun kita juga bisa mengubahnya dengan menggunakan method setName(name), dan getName() untuk mendapatkan nama thread nya



**Thread State**

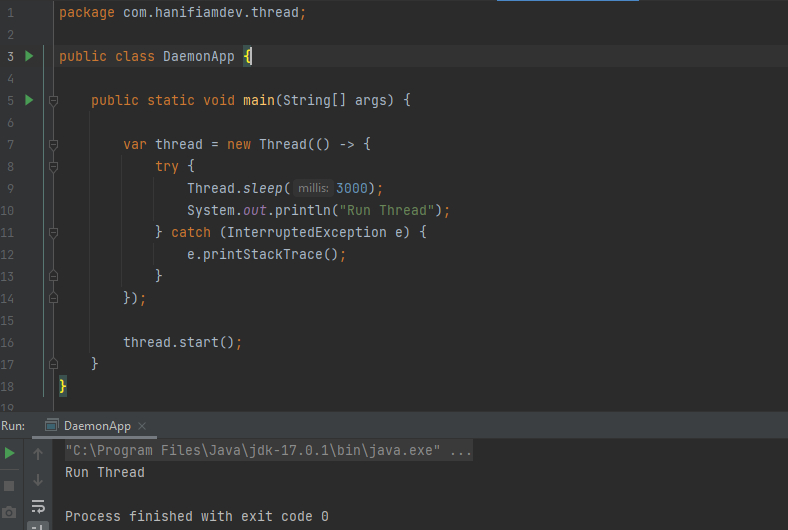
* Thread di Java memiliki state, state yaitu informasi state sebuah thread
* State digunakan hanya untuk mendapatkan informasi
* State akan berubah statusnya sesuai dengan apa yang terjadi di thread
* Untuk mendapatkan data state, kita bisa menggunakan method getState() dan akan mengembalikan enum State



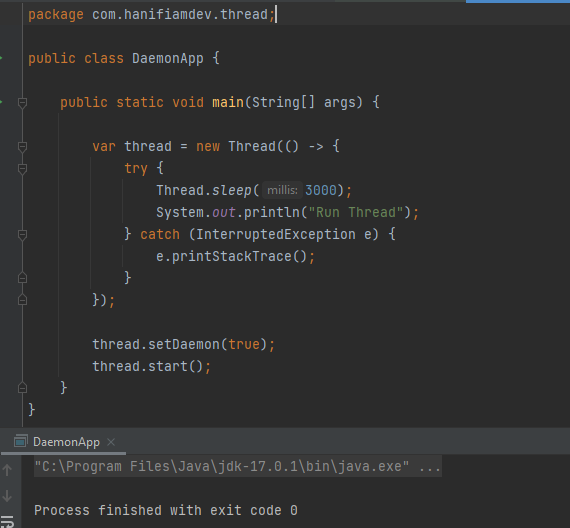
**Thread Daemon**

* Secara default, saat kita membuat thread, thread tersebut disebut user thread
* Java (bukan JUnit) secara default akan selalu menunggu semua user thread selesai sebelum program berhenti
* Jika kita mengubah thread menjadi daemon thread, menggunakan setDaemon(true), maka secara otomatis thread tersebut menjadi daemon thread
* Namun jika menghentikan program Java menggunakan System.exit(), maka user thread pun akan otomatis terhenti

Kondisi default / user thred ( akan ditunggu )



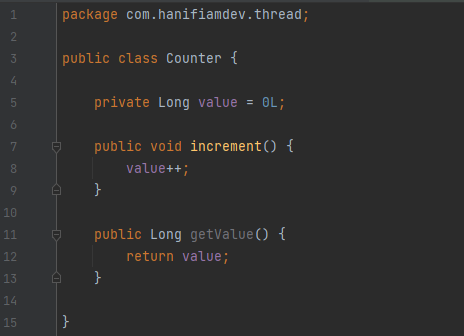
daemon thread( ini cocok untuk background proses atau tidak perlu ditunggu balikanya)



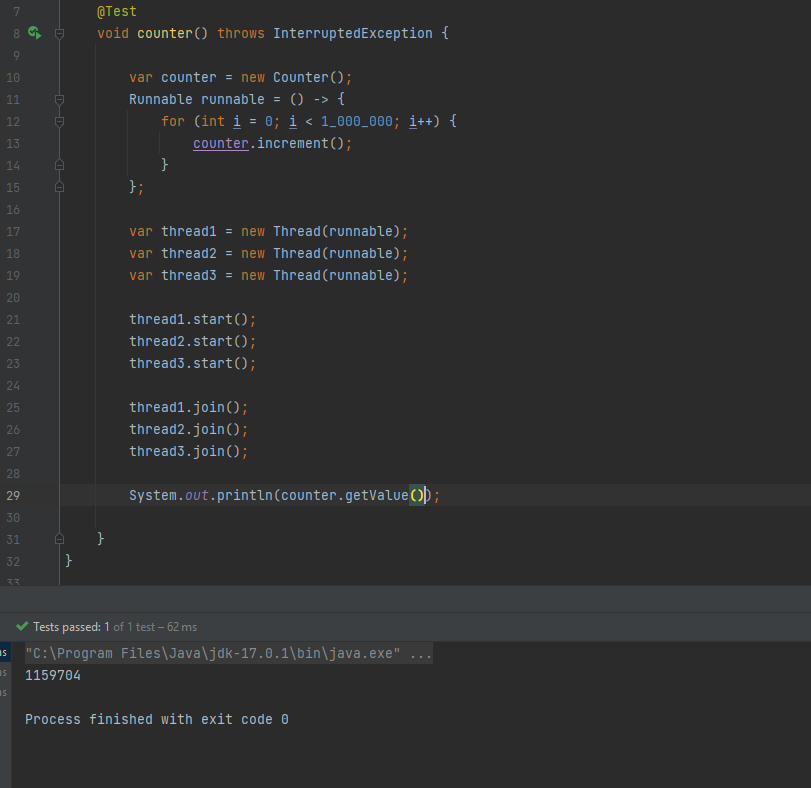
## **Race Condition**

* Salah satu problem yang sering sekali terjadi dalam aplikasi concurrent dan parallel adalah race condition
* Race condition merupakan keadaan ketika sebuah data diubah secara berbarengan oleh beberapa thread yang menyebabkan hasil akhir yang tidak sesuai dengan yang kita inginkan

Buat class Counter



Lakukan Test untuk menjalankan multiple Thread dengan mengakses objek counter



*Note : banyak data yang seakan hilang karena terjadi rece condition.*

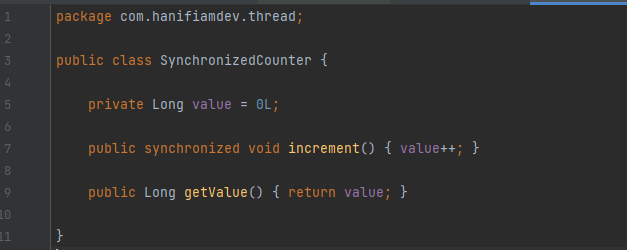
## **Synchronization**

* Masalah race condition sebelumnya yang terjadi di Java bisa diselesaikan dengan Synchronization
* Synchronization merupakan fitur dimana kita memaksa kode program hanya boleh diakses dan dieksekusi oleh satu thread saja
* Hal ini menyebabkan thread yang lain yang mengakses kode program tersebut harus menunggu thread yang lebih dahulu mengakses, sehingga proses Synchronization akan lebih lambat, namun proses Synchronization lebih aman karena tidak akan terjadi race condition

**Synchronized Method**

* Di Java, terdapat dua jenis synchronization, yaitu synchronized method dan synchronized statement
* Synchronized method method merupakan synchronization paling mudah, karena kita hanya perlu menambah kata kunci synchronized pada method yang ingin kita set sebagai synchronization
* Dengan begitu, secara otomatis method tersebut hanya bisa diakses oleh satu thread pada satu waktu

Buat class Counter SynchronizedCounter yang menambah kata kunci synchronized pada method increment



Lakukan Test hasilnya sesuai yaitu 3 juta, hal ini karena tidak terjadi race condition



**Intrinsic Lock**

* Synchronization di Java sebenarnya bekerja menggunakan lock
* Ketika kita melakukan synchronized method, secara otomatis Java akan membuat intrinsic lock atau monitor lock
* Ketika synchronized method dipanggil oleh thread, thread akan melakukan mencoba mendapatkan intrinsic lock, setelah method selesai ( sukses ataupun error ), maka thread akan mengembalikan instrinsic lock
* Semua itu terjadi sejari secara otomatis di synchronized method

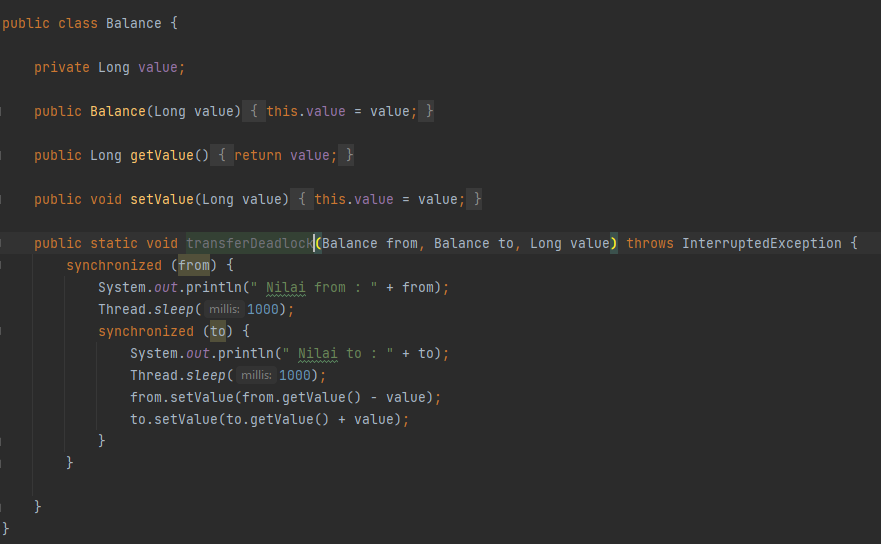
**Synchronized Statement**

* Saat kita menggunakan synchronized method secara otomatis seluruh method akan tersynchronization
* Kadang, misal hanya ingin melakukan synchronized pada bagian kode tertentu saja
* Untuk melakukan hal tersesbut, kita bisa menggunakan synchronized statement
* Namun ketika kita menggunakan synchronized statement, kita harus menentukan object intrinsic lock sendiri

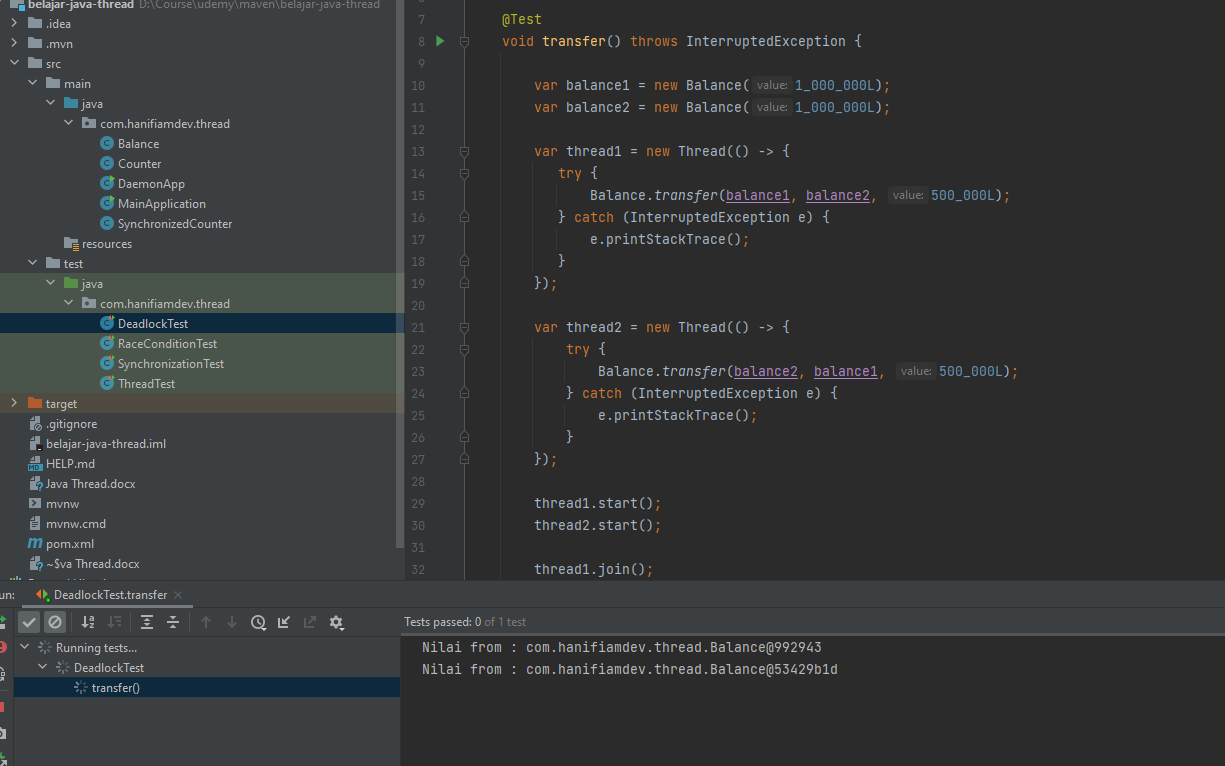
## **DeadLock**

* Race condition sangat mudah diselesaikan dengan synchronization dan lock, namun masalah lain bisa mengintai jika kita selalu melakukan synchronization, yaitu Deanlock
* Deadlock merupakan kondisi dimana beberapa thread saling menunggu satu sama lain karena biasanya terjadi ketika thread tersebut melakukan lock dan menunggu lock lain dari thread lain dan ternyata thread tersebut juga menunggu lock lain
* Karena saling menunggu, akhirnya terjadi deadlock, keadaan dimana semua thread tidak berjalan karena hanya menunggu lock

Buat class Balance untuk simulasi deadlock



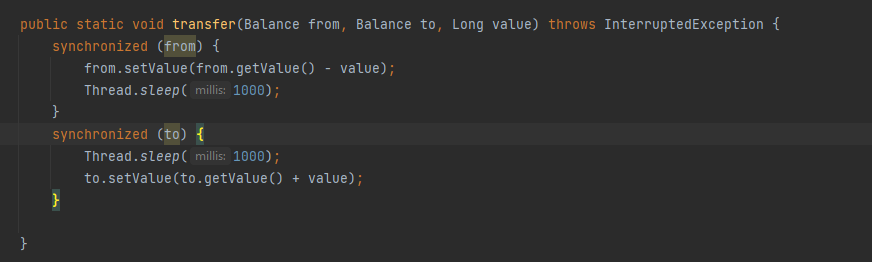
Test deadlock, akan mengambil kasus dimana thread satu akan melakukan lock terhadap thread 2, begitu sebaliknya.

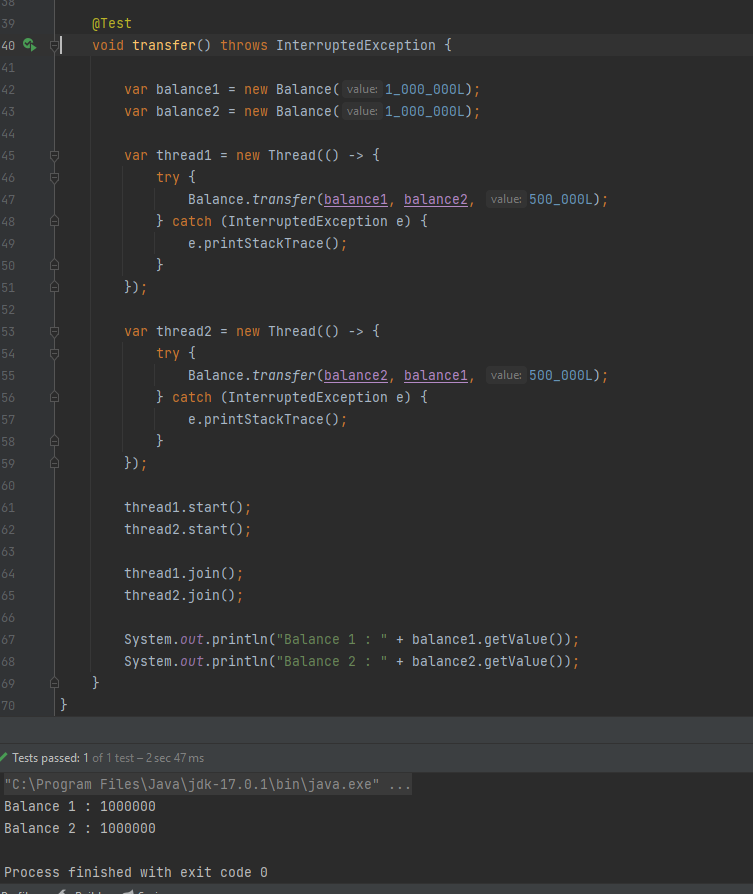


**Cara Menangani Deadlock**

* Sayangnya tidak ada cara menyelesaikan masalah deadlock secara otomatis di Java
* Masalah deadlock harus diselesaikan sendiri oleh programmer yang membuat kode program nya

Perbaikan deadlock salah satunya dengan merubah logic program dalam penggunanaan synchronized

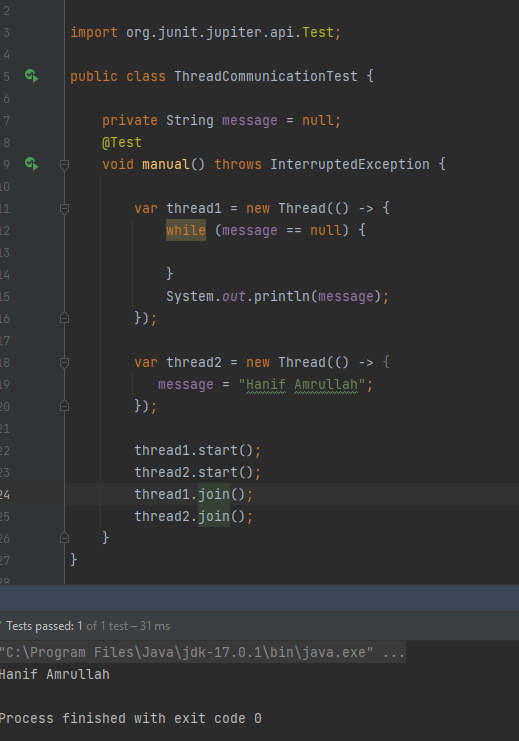




## **Thread Communication**

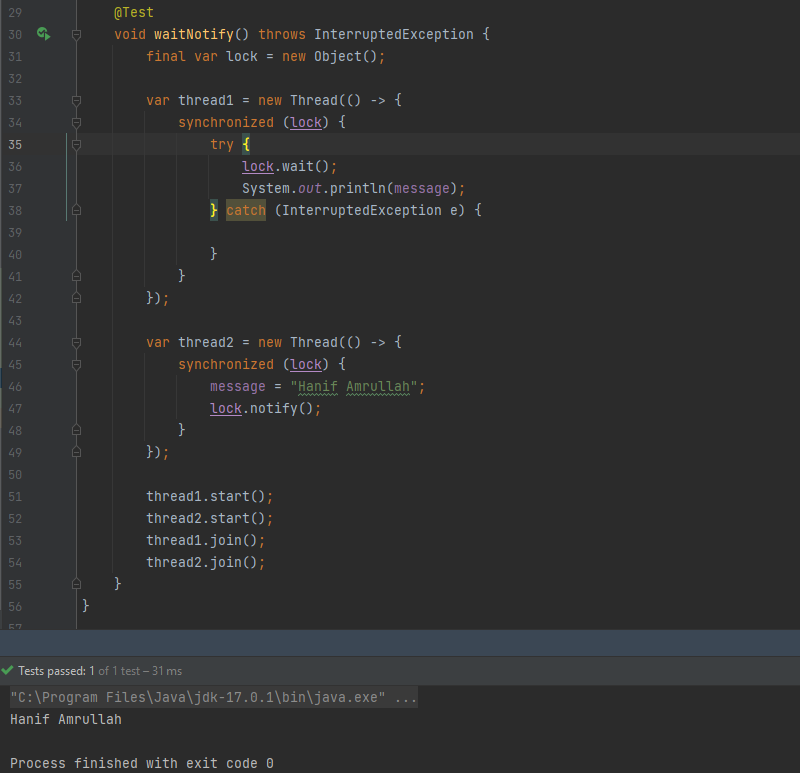
* Dalam multithreaded programming, kadang sudah biasa ketika sebuah thread perlu menunggu thread lain menyelesaikan tugas tertentu, baru thread tersebut melakukan tugasnya
* Sayangnya tidak ada cara otomatis komunikasi antar thread secaar langsung
* Oleh karena itu, programmer harus melakukannya secara manual untuk komunikasi antar thread

Sharing variable ( cara ini tidak direkomendasikan )



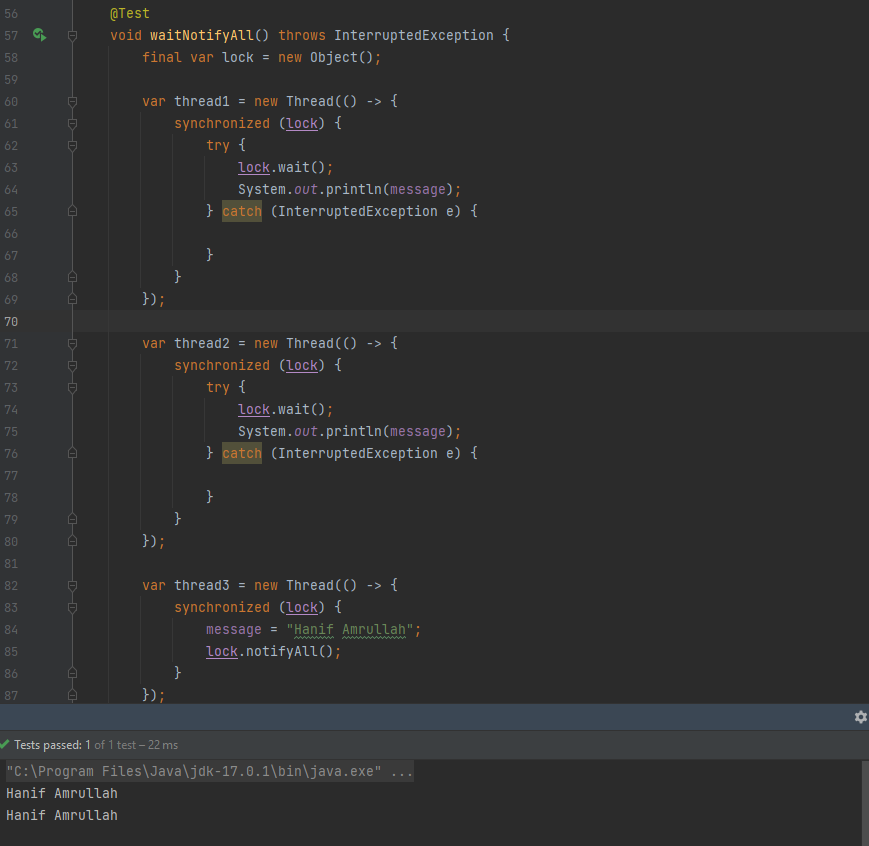
**Wait dan Notify**

* Menggunakan loop untuk menunggu sangat tidak direkomendasikan, alasannya buang – buang rsource CPU dan juga jika terjadi interrupt, loop akan terus berjalan tanpa henti
* Java sudah menyediakan solusi yang lebih baik dengan menambahkan method wait dan notify di java.lang.Object
* Artinya kitab isa membuat object apapun menjadi lock, dan gunakan wait() untuk menunggu, dan gunakan notify() untuk memberitahu bahwa data sudah tersedia
* Notify() akan memberi tahu thread lain yang sedang melakukan wait() bahwa proses bisa dilanjutkan



**Notify All**

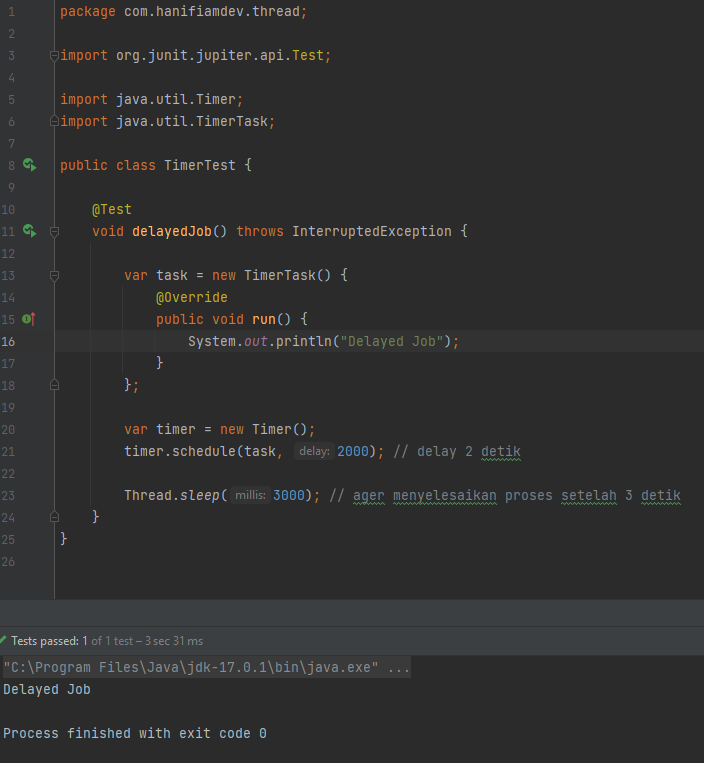
* Kadang ada kasus dimana sebuah lock ditunggu oleh banyak thread, notify() hanya memberi sinyal kepada suatu thread saja
* Jika kita ingin mengirim sinyal ke semua thread, thread bisa menggunakan method notifyAll()



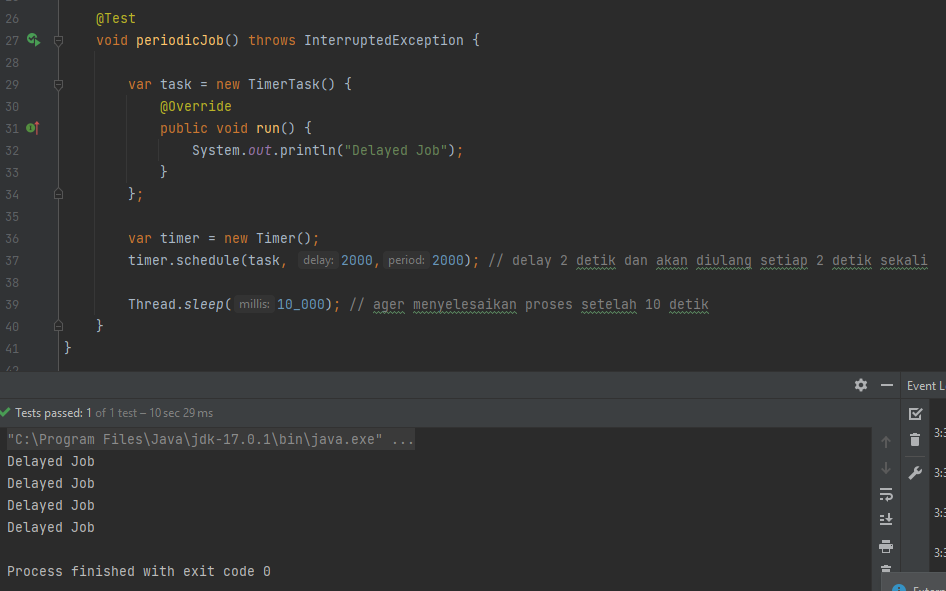
## **Timer**

* Timer merupakan class untuk memfasilitasi eksekusi job secara asynchronous di masa depan
* Timer bisa di schedule untuk berjalan satu kali ( delayed job ), atau bisa berjalan berulang kali ( repeated job )
* <https://docs.oracle.com/en/java/javase/16/docs/api/java.base/java/util/Timer.html>

**Timer Delayed Job**



**Timer Periodic Job**



## **High Level Concurrency Object**

**Concurrency Utilities**

* Pada versi Java 5, Java merilis fitur yang bernama Concurrency Utilities, fitur ini berisikan dukungan high level API untuk membuat aplikasi multithreaded lebih mudah
* Concurency Utilities memperkenalkan 3 packages baru di Java 5, yaitu
* java.util.concurrent
* java.util.concurrent.atomic, dan
* java.util.concurrent.locks

**Kenapa Butuh High Level API?**

* Membuat dan melakukan management Thread secara manual di java bukanlah hal bijak
* Mudah terjadi kesalahan, terutama seperti yang sudah kita jelaskan, masalah Race Condition dan Deadlock misalnya
* Selain itu, membuat aplikasi multithreaded menggunakan low level API ( menggunakan Thread langsung ) tidak terlalu produktif dan flexible
* Oleh karena itu, dalam pembuatan aplikasi sehari – hari, biasanya kita akan jarang sekali melakukan management thread secara manual, biasanya kita akan gunakan Concurrency Utilities

## **Threadpool**

**Management Thread itu Sulit**

* Thread merupakan object yang sangat mahal, pembuatan object thread bisa memakan memory 512kb-1mb
* Jika kita tidak mengatur pembuatan thread, bisa jadi aplikasi kita akan cepat kehabisan memory sehingga bisa menyebabkan error OutOfMemory
* Selain itu, membut object thread baru tidak semurah membuat object class biasa, oleh karena itu sebenarnya pembuatan thread secara manual tidaklah disarankan
* Di versi java modern ini, lebih disarankan menggunakan Threadpool untuk management thread

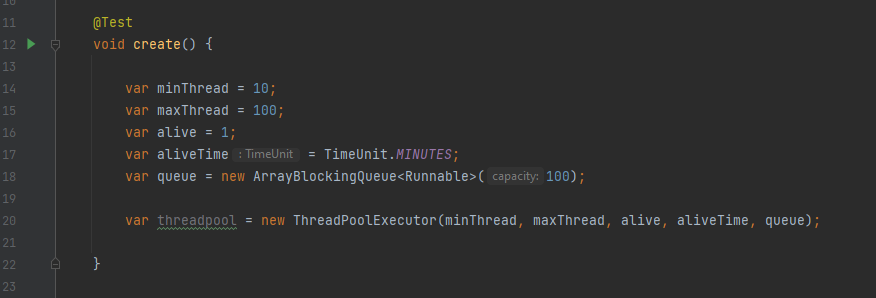
**Threadpool**

* Threadpool merupakan class yang digunakan untuk management thread
* Dengna threadpool, kita tidak perlu membuat thread secara manual, karena semua sudah diatur oleh threadpool
* Selain itu threadpool bisa melakukan reusable thread yang sudah selesai bekerja
* Threadpool di Java direpresentasikan dalam class bernama ThreadPoolExecutor

**Pengaturan Threadpool**

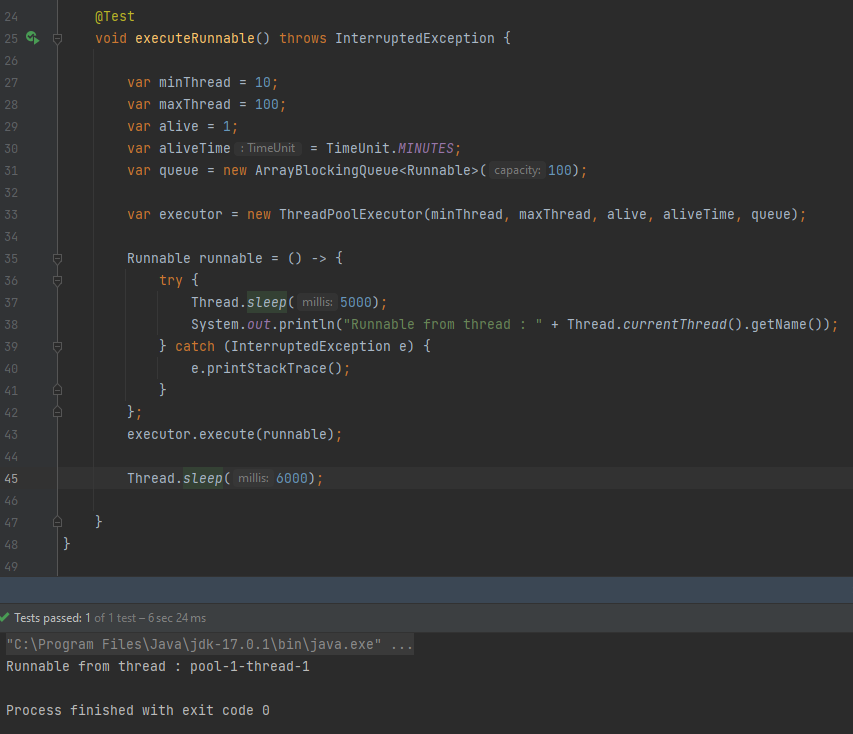
Ada beberapa yang harus kita atur ketika membuat threadpool

* core pool, minimal thread yang akan dibuat ketika threadpool dibuat
* max pool, maximal thread yang akan dibuat
* keep alive time, berapa lama thread akan dihapus jika tidak bekerja
* queue, antrian untuk menampung pekerjaan yang dikirm ke threadpool
* <https://docs.oracle.com/en/java/javase/16/docs/api/java.base/java/util/concurrent/ThreadPoolExecutor.html>



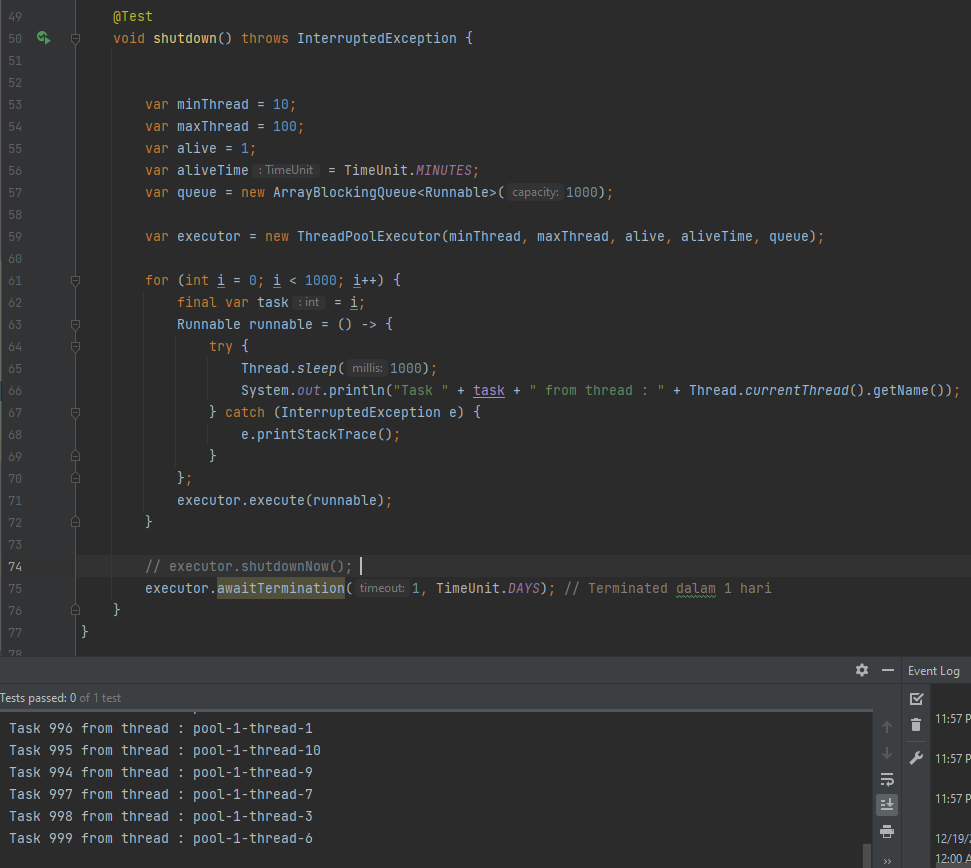
**Eksekusi Runnable**

* Untuk melakukan eksekusi Runnable, kitab isa menggunakan method execute() milik threadpool
* Secara otomatis data runnable akan dikirim ke queue threadpool untuk dieksekusi oleh thread yang terdapat di threadpool



**Menghentikan Threadpool**

* Jika kita sudah selesai menggunakan threadpool, dan tidak akan menggunakannya lagi, ada baiknya kita hentikan dan matikan ThreadPool nya
* Caranya kita bisa menggunakan method shutdown() untuk menghentikan threadpool, jika ada pekerjaan yang belum dikerjakan, maka akan di ignore
* Atau gunakan shutdownNow() untuk menghentikan threadpool, namun pekerjaan yang belum dikerjakan akan dikembalikan
* Atau jika kita ingin menunggu sampai threadpool selesai, kitab isa gunakan awaitTermintaion()



**Rejected Handler**

* Apa yang terjadi jika queue penuh dan thread juga semua sedang bekerja?
* Maka secara otomatis di handle oleh object RejectedExecutionHandler
* Secara default, implementasi rejected handler akan mengambalikan exception RejectedExecution ketika kita submit(Runnable) pada kondisi queue penuh dan thread sedang bekerja semua
* Jika kita ingin mengubahnya, kita bisa membuat RejectedExecutionHandler sendiri

Berikut buat simulasi dimana queuenya dibuat 10 antrian supaya jika antrian penuh dan kemudian akan membuat thread baru sampai maksimal threadnya penuh yang akhirnya karena semua thread sibuk akan mentrigger Kelas RejectedExecutionHandler

