



# Pemrograman Rust

Bambang Purnomosidi D. P. <bambangpdp@gmail.com>

Version 0.0.1, 2020-06-02

# Daftar Isi

Pengantar .....	1
Penghargaan .....	1
Bagian I: Pengenalan dan Ekosistem .....	2
1. Mengetahui Rust .....	3
1.1. Sejarah Singkat Rust .....	3
1.2. Paradigma Pemrograman Rust .....	3
1.3. Lisensi Rust .....	3
1.4. Software yang Dibangun Menggunakan Rust .....	4
1.5. Kelebihan dan Kekurangan Rust .....	4
1.6. Domain Masalah dari Rust .....	4
2. Instalasi Rust .....	5
2.1. Rilis Rust .....	5
2.2. Rust Playground .....	5
2.3. Instalasi Rust .....	6
2.4. Memahami Ekosistem Rust .....	6
2.5. Pengenalan Cargo .....	6
3. IDE untuk Rust .....	7
3.1. Vim .....	7
3.2. Visual Studio Code / VSCodium .....	7
4. Ekosistem Rust .....	8
4.1. Paket ( <i>Crates</i> ) .....	8
4.2. <i>Crates</i> yang Bermanfaat Bagi Pemrogram Rust .....	8
4.3. Berbagai Web untuk Melacak Status dalam Domain Tertentu .....	8
4.4. Mengikuti Perkembangan Rust .....	8
Bagian II: Sintaksis dan Semantik dari Rust .....	9
5. Variabel dan Komentar .....	10
6. Tipe Data .....	11
7. Fungsi .....	12
8. Pengendali Aliran Program .....	13
9. Struktur Data .....	14
10. Ownership .....	15
11. Enum .....	16
12. Perbandingan Pola .....	17
Bagian III: Pustaka Standar Rust .....	18
13. Mengelola String .....	19
14. Pemrograman Konkuren .....	20
15. Net .....	21
16. Path .....	22

17. Sistem File .....	23
18. Operasi I/O .....	24
19. Mengelola Proses .....	25
Bagian IV: Topik Khusus .....	26
20. Akses Basis Data .....	27
21. Pemrograman Web .....	28
22. Antarmuka Teks .....	29
23. Antarmuka Grafis .....	30

# Pengantar

Sebuah buku tentang [Bahasa Pemrograman Rust](#).

## Penghargaan

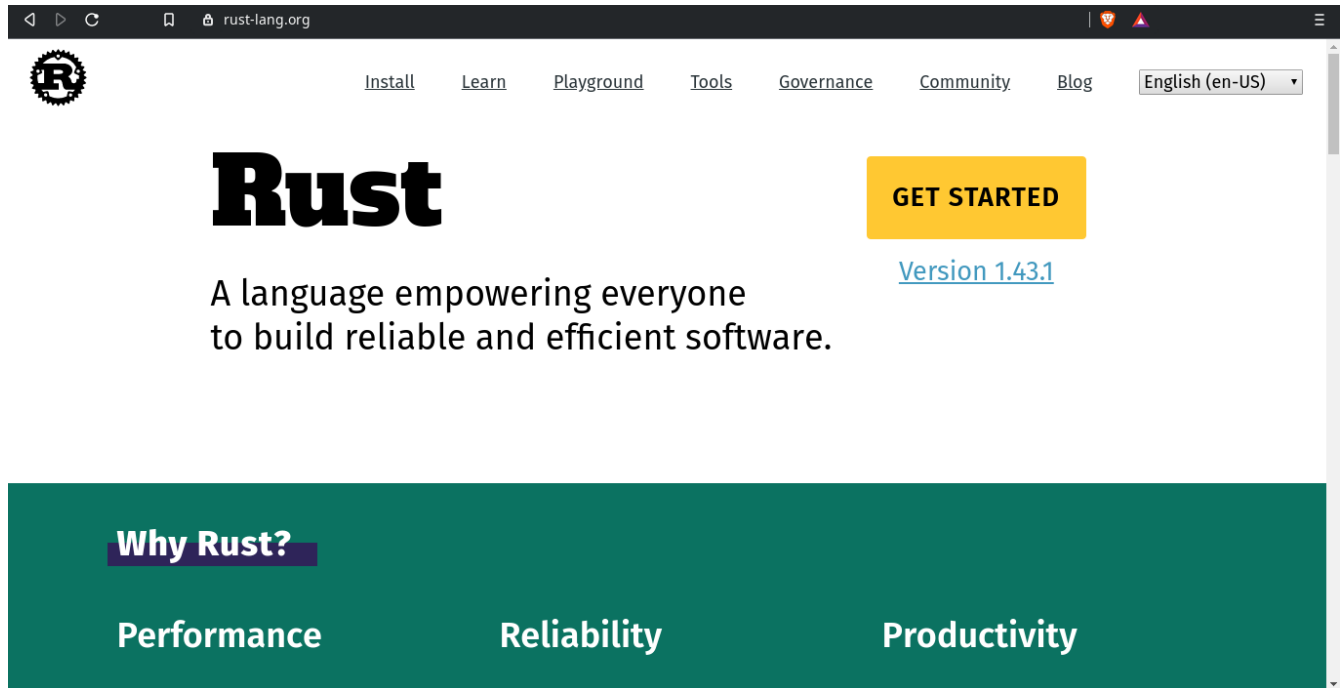
Kami mengucapkan terima kasih atas partisipasi dari rekan-rekan semua.

# Bagian I: Pengenalan dan Ekosistem

Bagian ini menjelaskan tentang gambaran umum dari Rust serta persiapan untuk membangun aplikasi menggunakan Rust

# Bab 1. Mengenal Rust

Bab ini membahas tentang gambaran umum dari bahasa pemrograman serta peranti pengembangan Rust. Dengan mempelajari bab ini, pembaca diharapkan bisa memahami gambaran umum dari Rust sehingga bisa memberikan semacam pemahaman terhadap ruang lingkup masalah-masalah pemrograman yang bisa diselesaikan menggunakan Rust serta posisi Rust di antara berbagai bahasa pemrograman dan peranti pengembangan lainnya.



## 1.1. Sejarah Singkat Rust

1. Rust pertama kali dibuat oleh salah seorang pegawai dari Mozilla yang bernama *Graydon Hoare* sekitar tahun 2006. Saat itu, Graydon membuat bahasa pemrograman baru dan *compiler* dari bahasa pemrograman tersebut menggunakan **OCaml**.
2. Mozilla mulai men-sponsori dan mendukung Rust untuk keperluan internal pada tahun 2009 (diumumkan tahun 2010).
3. Tahun 2010, pengembangan Rust menggunakan OCaml dihentikan, digantikan dengan *self-hosting compiler* (Rust dibuat dengan menggunakan Rust). Tahun 2011, Rust berhasil digunakan untuk mengkompilasi dirinya sendiri. Saat itu, Rust menggunakan *LLVM* sbagai *compiler backend*.
4. Versi stabil pertama (versi 1.0.0) dari Rust berhasil dirilis pada tanggal 15 Mei 2015.
5. Setelah itu, Rust menetapkan pola rilis pasti setiap 6 minggu.

## 1.2. Paradigma Pemrograman Rust

## 1.3. Lisensi Rust

Semua artifak dari Rust (*compiler*, logo, situs Web, dan lain-lain) mempunyai lisensi ganda:

1. *MIT License*
2. *Apache License - Versi 2.0*

## **1.4. Software yang Dibangun Menggunakan Rust**

## **1.5. Kelebihan dan Kekurangan Rust**

## **1.6. Domain Masalah dari Rust**

# Bab 2. Instalasi Rust

Untuk menggunakan Rust, tentu saja anda harus melakukan instalasi terhadap Rust dan ekosistem yang bisa digunakan untuk mendukung proses membangun software menggunakan Rust. Bab ini membahas tentang berbagai cara yang bisa digunakan untuk mulai menggunakan Rust. Selain itu, di bab ini juga akan dibahas tentang berbagai peranti pengembangan yang lazim digunakan sebagai hasil dari instalasi serta pengenalan penggunaannya.

## 2.1. Rilis Rust

Rust mempunyai 3 kategori rilis:

1. *Stable*: rilis stabil, dengan *test* yang dilakukan secara menyeluruh.
2. *Beta*: rilis versi ini merupakan rilis yang disiapkan untuk menjadi versi stabil berikutnya..
3. *Nightly*: rilis versi ini merupakan rilis yang berisi berbagai eksperimen yang mungkin bisa masuk ke versi stabil berikutnya (setelah melalui versi *Beta*), maupun tidak akan pernah dimasukkan ke rilis Rust.

Saat membangun aplikasi, pemrogram bebas untuk menggunakan kategori rilis manapun. Meskipun demikian, dianjurkan untuk menggunakan versi *Stable* karena fitur yang ada di dalamnya adalah fitur-fitur yang sudah stabil sehingga memudahkan pemrogram untuk *maintain* aplikasi yang dikembangkan.

Untuk semua rilis tersebut, Rust menggunakan pedoman yang disebut dengan **Semantic Versioning**. Dengan menggunakan pedoman ini, setiap rilis Rust terdiri atas 3 bagian:

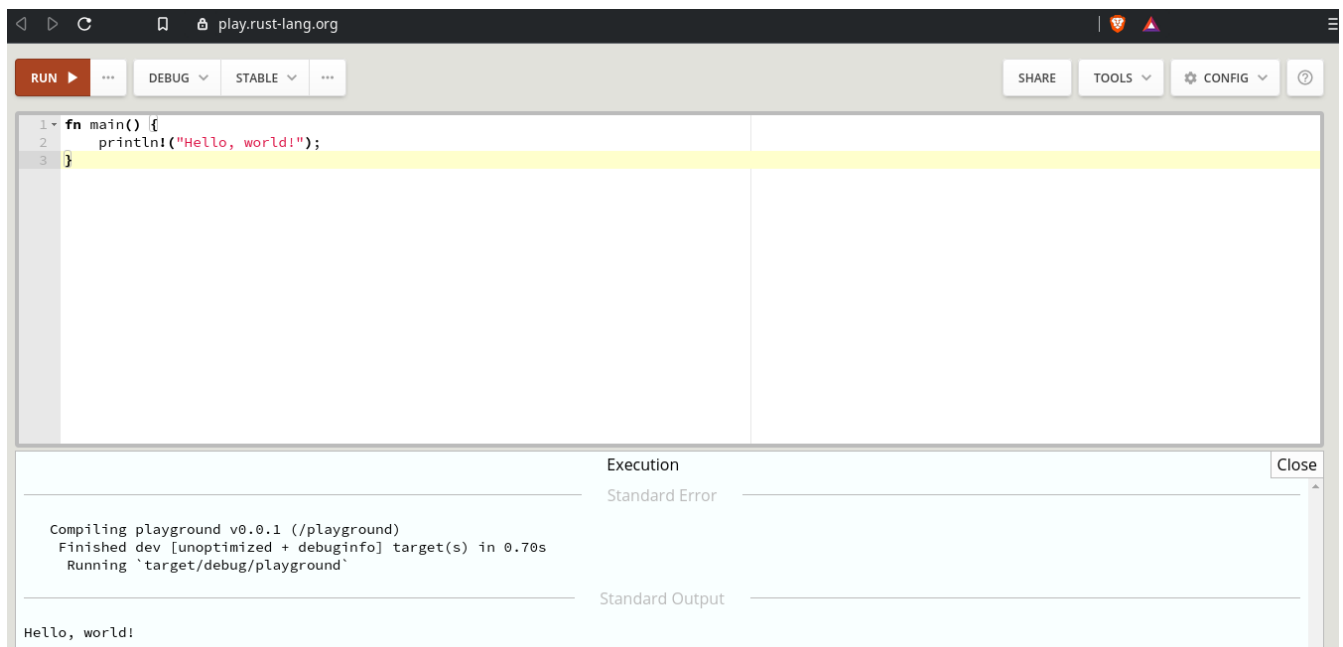
1. MAJOR: rilis dengan perubahan API (*Application Programming Intergace*) yang tidak kompatibel dengan versi MAJOR sebelumnya.
2. MINOR: rilis dengan penambahan fungsionalitas yang kompatibel dengan versi sebelumnya.
3. PATCH: rilis dengan perbaikan terhadap *bugs* yang kompatibel dengan versi sebelumnya.

Sebagai contoh, versi 1.44.0 dari versi Rust berisi Rust dengan semua API yang kompatibel dengan versi 1.x.x sebelumnya. Angka 44 berarti penambahan fungsionalitas yang bersifat kompatibel dengan versi penambahan fungsionalitas sebelumnya. Angka 0 berarti sama sekali belum ada perubahan perbaikan *bug* untuk versi 1.44 tersebut.

## 2.2. Rust Playground

Jika kebutuhan kita hanya untuk mencoba beberapa bagian kode sumber, maka kita cukup hanya menggunakan **Rust Playground** saja. Setelah mengakses URL tersebut, kita bisa menuliskan kode sumber dan menjalankan kode sumber tersebut tanpa perlu melakukan instalasi peranti pengembangan Rust.





## 2.3. Instalasi Rust

## 2.4. Memahami Ekosistem Rust

## 2.5. Pengenalan Cargo

### 2.5.1. Inisialisasi Proyek

### 2.5.2. Membangun Proyek

### 2.5.3. Membersihkan Hasil Kompilasi

### 2.5.4. Antara Debug dan Release

### 2.5.5. Menjalankan Hasil

## Bab 3. IDE untuk Rust

IDE (*Integrated Development Environment*) adalah software yang digunakan sebagai peranti pengembangan terintegrasi. IDE sangat penting dalam membangun aplikasi. Produktivitas pemrogram biasanya sangat tergantung dari kepiawaiannya menggunakan IDE. Bab ini membahas tentang IDE yang bisa digunakan untuk membangun aplikasi menggunakan Rust. Ada dua software dasar yang akan dijelaskan dan digunakan dalam bab ini, yaitu:

1. Vim
2. Visual Studio Code / VSCodium

### 3.1. Vim

### 3.2. Visual Studio Code / VSCodium

# Bab 4. Ekosistem Rust

Mempelajari suatu bahasa pemrograman, khususnya dalam rangka untuk membangun aplikasi, tidak hanya selesai dengan mempelajari unsur bahasanya saja. Di luar itu, biasanya masih banyak unsur pendukung yang membentuk suatu ekosistem. Dengan memahami ekosistem Rust, seorang pemrogram yang menggunakan Rust akan relatif lebih mudah untuk menggunakan berbagai macam sumber daya untuk menyelesaikan masalah pemrograman yang dihadapi.

## 4.1. Paket (*Crates*)

## 4.2. *Crates* yang Bermanfaat Bagi Pemrogram Rust

### 4.2.1. Evcxr

*Crate* ini digunakan sebagai REPL (*Read-Eval-Print-Loop*) untuk Rust. Untuk instalasi:

*Evcxr*

```
cargo install evcxr_repl
```

## 4.3. Berbagai Web untuk Melacak Status dalam Domain Tertentu

Komunitas membangun berbagai situs Web untuk melacak kesiapan Rust dalam domain tertentu. Situs Web tersebut biasanya dikenal dengan nama **Are we X yet?** dengan X adalah domain tertentu tersebut. Daftar dari **Are we X yet?** bisa dilihat di <https://wiki.mozilla.org/Areweyet>

## 4.4. Mengikuti Perkembangan Rust

Ada berbagai sumber daya di Internet yang bisa digunakan untuk mengikuti perkembangan dari Rust serta ekosistemnya.

1. **This Week in Rust**, bisa diakses di <https://this-week-in-rust.org/>
2. **Twitter**, berbagai *account* yang bisa diikuti:
  - <https://twitter.com/rustlang>: Twitter resmi dari Rust
  - *Hashtag* #rustlang di Twitter

# Bagian II: Sintaksis dan Semantik dari Rust

Bagian ini menjelaskan tentang sintaksis dari bahasa pemrograman Rust. Beberapa bagian sudah membahas tentang pustaka standar sesuai pada materi pembahasan. Jika merupakan pustaka standar, bagian tersebut akan diberi catatan.

# Bab 5. Variabel dan Komentar

Var dan komentar

# Bab 6. Tipe Data

Tipe data

# Bab 7. Fungsi

Fungsi

# Bab 8. Pengandali Aliran Program

Pengendali aliran program



# Bab 9. Struktur Data

Struktur data

# Bab 10. Ownership

Ownership

# Bab 11. Enum

Enum

# Bab 12. Pembandingan Pola

Pembandingan pola

# Bagian III: Pustaka Standar Rust

Bagian ini menjelaskan berbagai pustaka standar dari Rust. Pustaka standar merupakan API yang menjadi bagian dari Rust dan bisa diakses setelah kita melakukan instalasi Rust tanpa perlu melakukan instalasi tambahan lain. Bagian ini tidak menjelaskan secara rinci semua pustaka standar, tetapi hanya beberapa saja. Setelah itu, pembaca bisa melihat pada dokumentasi lengkap dari pustaka standar dari Rust untuk mengetahui lebih lanjut.

## Bab 13. Mengelola String

## **Bab 14. Pemrograman Konkuren**

## Bab 15. Net



## Bab 16. Path

## Bab 17. Sistem File

## Bab 18. Operasi I/O

# Bab 19. Mengelola Proses

# Bagian IV: Topik Khusus

Bagian ini menjelaskan berbagai topik pemrograman khusus yang bisa dilakukan dengan menggunakan Rust.

## Bab 20. Akses Basis Data

# Bab 21. Pemrograman Web

## Bab 22. Antarmuka Teks



## Bab 23. Antarmuka Grafis