



# 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 (wip) .....	3
1.1. Mengenai Bab Ini (wip) .....	3
1.2. Apakah Rust Itu? (wip) .....	3
1.3. Sejarah Singkat Rust (wip) .....	4
1.4. Paradigma Pemrograman Rust (wip) .....	4
1.5. Lisensi Rust (wip-nr) .....	4
1.6. Perangkat yang Dibangun Menggunakan Rust (wip) .....	5
1.7. Kelebihan dan Kekurangan Rust (wip) .....	5
1.8. Domain Masalah dari Rust (wip) .....	5
2. Instalasi Rust (wip) .....	6
2.1. Mengenai Bab Ini (wip) .....	6
2.2. Rilis Rust (wip-nr) .....	6
2.3. Edisi Rust (wip) .....	6
2.4. Rust Playground (wip) .....	6
2.5. Instalasi Rust (wip) .....	7
2.6. Memahami Ekosistem Rust (wip) .....	9
2.7. Pengenalan Cargo (wip) .....	9
3. IDE untuk Rust (wip) .....	11
3.1. Mengenai Bab Ini (wip-nr) .....	11
3.2. Vim (wip) .....	11
3.3. Visual Studio Code / VSCode (wip) .....	11
4. Ekosistem Rust (wip) .....	12
4.1. Mengenai Bab Ini (wip-nr) .....	12
4.2. Paket ( <i>Crates</i> ) (wip) .....	12
4.3. <i>Crates</i> yang Bermanfaat Bagi Pemrogram Rust (wip) .....	12
4.4. Berbagai Web untuk Melacak Status dalam Domain Tertentu (wip) .....	12
4.5. Mengikuti Perkembangan Rust (wip) .....	12
Bagian II: Sintaksis dan Semantik dari Rust .....	14
5. Variabel dan Komentar (wip) .....	15
5.1. Mengenai Bab Ini (wip) .....	15
6. Tipe Data (wip) .....	16
6.1. Mengenai Bab Ini (wip) .....	16
7. Fungsi (wip) .....	17
7.1. Mengenai Bab Ini (wip) .....	17
8. Pengendali Aliran Program (wip) .....	18

8.1. Tentang Bab Ini (wip) .....	18
9. Struktur Data (wip) .....	19
9.1. Tentang Bab Ini (wip) .....	19
10. Ownership (wip) .....	20
10.1. Tentang Bab Ini (wip) .....	20
11. Enum (wip) .....	21
11.1. Tentang Bab Ini (wip) .....	21
12. Pattern Matching (wip) .....	22
12.1. Tentang Bab Ini (wip) .....	22
Bagian III: Pustaka Standar Rust .....	23
13. Mengelola String (wip) .....	24
13.1. Tentang Bab Ini (wip) .....	24
14. Pemrograman Konkuren (wip) .....	25
14.1. Tentang Bab Ini .....	25
15. Net (wip) .....	26
15.1. Tentang Bab Ini (wip) .....	26
16. Path (wip) .....	27
16.1. Tentang Bab Ini (wip) .....	27
17. Sistem File (wip) .....	28
17.1. Tentang Bab Ini (wip) .....	28
18. Operasi I/O (wip) .....	29
18.1. Tentang Bab Ini (wip) .....	29
19. Mengelola Proses (wip) .....	30
19.1. Tentang Bab Ini (wip) .....	30
Bagian IV: Topik Khusus .....	31
20. Akses Basis Data (wip) .....	32
20.1. Tentang Bab Ini (wip) .....	32
21. Antarmuka Teks (wip) .....	33
21.1. Tentang Bab Ini (wip) .....	33
22. Antarmuka Grafis (wip) .....	34
22.1. Tentang Bab Ini (wip) .....	34
23. Pemrograman Web (wip) .....	35
23.1. Tentang Bab Ini (wip) .....	35
24. Serialisasi Data (wip) .....	36
24.1. Tentang Bab Ini (wip) .....	36

# 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 (wip)

## 1.1. Tentang Bab Ini (wip)

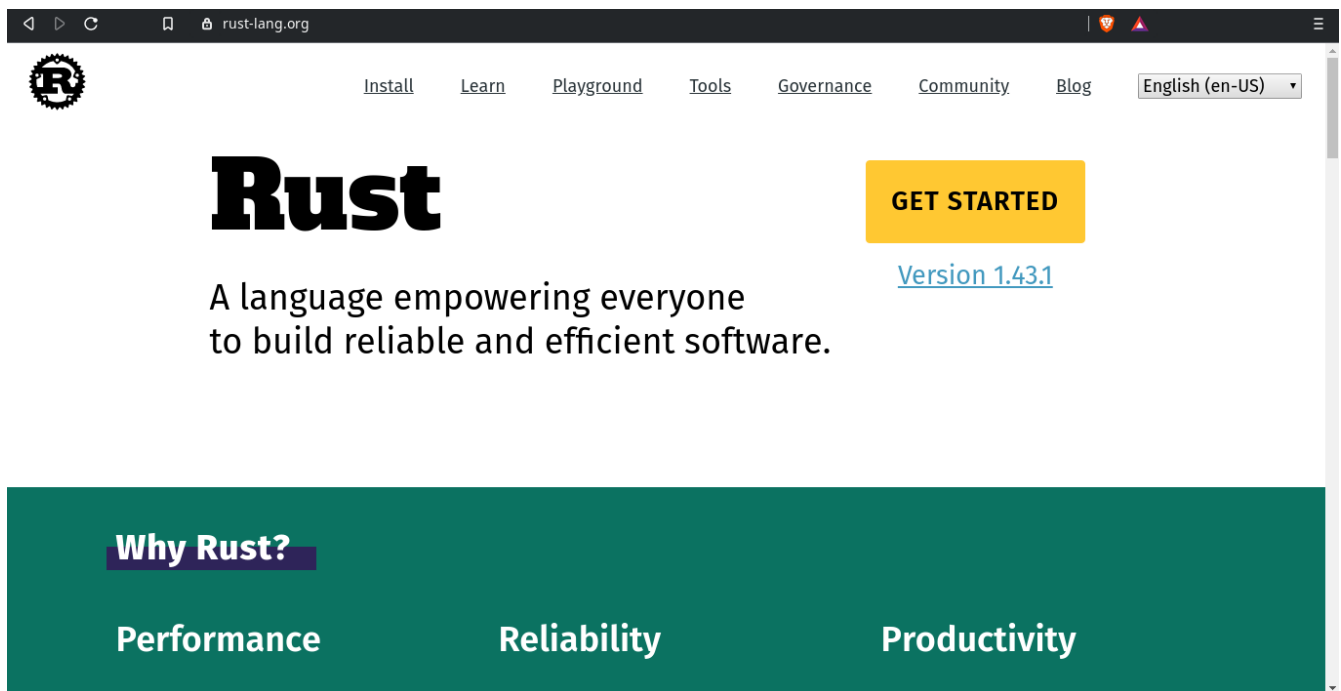
Bab ini membahas tentang gambaran umum dari bahasa pemrograman serta peranti pengembangan Rust. Dengan mempelajari bab ini, pembaca diharapkan bisa memahami gambaran umum dari Rust sehingga bisa memberikan semacam pemahaman terhadap ruang lingkup masalah-masalah pemrograman yang bisa diselesaikan menggunakan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

## 1.2. Apakah Rust Itu? (wip)

Secara umum, biasanya para pemrograman akan menyebut **Rust** untuk segala macam peranti pengembangan yang terkait dengan Rust. Pada dasarnya, saat membicarakan tentang peranti pengembangan, ada beberapa komponen sebagai berikut:

1. Spesifikasi bahasa pemrograman
2. Implementasi bahasa pemrograman dalam bentuk *compiler* / *interpreter*
3. *Package Manager* yang digunakan untuk mengelola pustaka / paket yang diperlukan saat dilakukan proses kompilasi maupun untuk instalasi berbagai peranti pendukung yang dibutuhkan pemrogram saat membangun aplikasi.
4. *Build Tool* yang digunakan untuk mengelola proses kompilasi serta hasil akhirnya.

Hal tersebut juga berlaku untuk **Rust**. Meskipun seringkali hanya disebut **Rust**, biasanya sudah mengacu ke setidaknya spesifikasi bahasa pemrograman Rust serta *compiler* dari Rust. Pada buku ini, penyebutan **Rust** akan mengacu pada spesifikasi bahasa pemrograman serta peranti standar untuk **compiler** maupun pustaka standar yang disertakan pada saat instalasi Rust. Informasi tentang Rust bisa diperoleh di [Web Peranti Pengembangan Rust](#).



Gambar 1. Web Peranti Pengembangan Rust

## 1.3. Sejarah Singkat Rust (wip)

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, artinya setiap 6 minggu ada rilis baru untuk versi stabil, beta, dan *nightly*.

## 1.4. Paradigma Pemrograman Rust (wip)

## 1.5. Lisensi Rust (wip-nr)

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

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

## 1.6. Software yang Dibangun Menggunakan Rust (wip)

Rust digunakan untuk membangun berbagai software, mulai dari *low level* sampai dengan *high level*. Istilah *low level* dan *high level* ini digunakan untuk menunjukkan kedekatan dengan akses mesin. *Low level* dikenal juga dengan istilah *system programming* (meski istilah ini bukan merupakan istilah yang kanonikal). Rust merupakan satu di antara sedikit bahasa pemrograman dan peranti pengembangan yang bisa digunakan utk semua level. Bagian ini menunjukkan beberapa software yang dibangun dengan menggunakan Rust.

1. **Servo** (<https://servo.org/>): *engine* penjelajah Web (*Web browser*) yang digunakan dalam browser **Mozilla Firefox** melalui proyek **Quantum**.
2. **Redox** (<https://www.redox-os.org/>): sistem operasi baru dengan teknologi *microkernel* dengan *userland* mirip Unix.
3. **Nushell** (<https://www.nushell.sh/>): shell.
4. **TiKV** (<https://tikv.org/>): basis data *key-value* transaksional yang terdistribusi.
5. **Deno** (<https://deno.land/>): *runtime* untuk JavaScript dan TypeScript.
6. **Discord** (<https://discord.com/>): salah satu peranti pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan sistem Discord.

## 1.7. Kelebihan dan Kekurangan Rust (wip)

## 1.8. Domain Masalah dari Rust (wip)

Rust bisa digunakan untuk menyelesaikan berbagai masalah pada berbagai domain. Secara umum, Rust bisa digunakan untuk pembuatan software di aras rendah (**system programming**) maupun di berbagai masalah pemrograman aras atas. Beberapa domain masalah yang bisa diselesaikan oleh Rust antara lain:

1. **System Programming**
2. Akses ke peranti keras (**interfacing**)
3. CLI (**Command Line Interface**)
4. Backend
5. Aplikasi Web
6. Akses ke berbagai basis data
7. GUI (**Graphical User Interface**)
8. Cloud



# Bab 2. Instalasi Rust (wip)

## 2.1. Tentang Bab Ini (wip)

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.

## 2.2. Rilis Rust (wip-nr)

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 Interface*) 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.

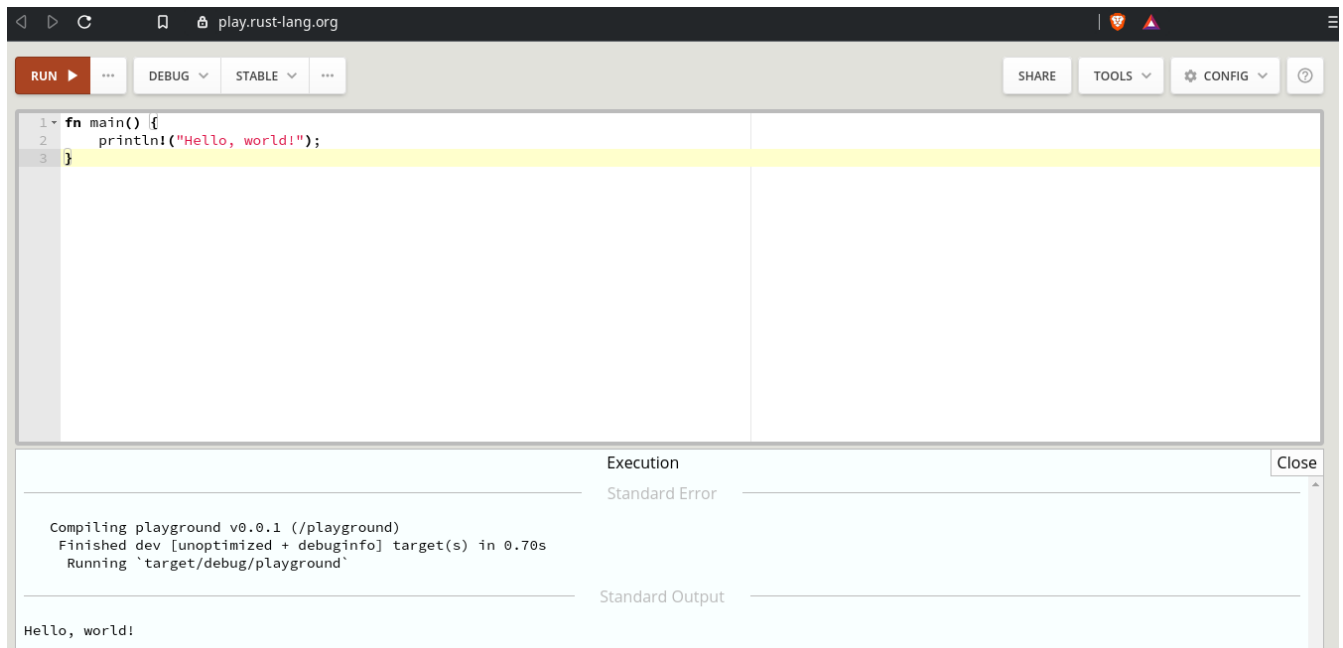
Sebagai contoh, versi 1.44.0 dari versi Rust berisi Rust dengan semua API yang kompatibel dengan versi 1.x.x sebelumnya. Angka 44 berarti penambahan fungsionalitas yang bersifat kompatibel dengan versi penambahan fungsionalitas sebelumnya. Angka 0 berarti sama sekali belum ada perubahan perbaikan *bug*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

## 2.3. Edisi Rust (wip)

## 2.4. Rust Playground (wip)

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.



## 2.5. Instalasi Rust (wip)

src/bab-02/hello-plain/hello.rs

```
fn main() {  
    println!("Hello World!");  
}
```

- ① Bagian yang dieksekusi saat program hasil kompilasi dipanggil.
- ② Isi dari program.

rustup

```
$ curl --proto 'https' --tlsv1.2 -sSf https://sh.rustup.rs | sh  
info: downloading installer  
  
Welcome to Rust!  
  
This will download and install the official compiler for the Rust  
programming language, and its package manager, Cargo.  
  
It will add the cargo, rustc, rustup and other commands to  
Cargo's bin directory, located at:  
  
    /home/zaky/.cargo/bin  
  
This can be modified with the CARGO_HOME environment variable.  
  
Rustup metadata and toolchains will be installed into the Rustup
```

home directory, located at:

```
/home/zaky/.rustup
```

This can be modified with the RUSTUP\_HOME environment variable.

This path will then be added to your PATH environment variable by modifying the profile file located at:

```
/home/zaky/.profile
```

You can uninstall at any time with `rustup self uninstall` and these changes will be reverted.

Current installation options:

```
default host triple: x86_64-unknown-linux-gnu
default toolchain: stable
profile: default
modify PATH variable: yes
```

```
1) Proceed with installation (default)
2) Customize installation
3) Cancel installation
>1
```

```
info: profile set to 'default'
info: default host triple is x86_64-unknown-linux-gnu
info: syncing channel updates for 'stable-x86_64-unknown-linux-gnu'
info: latest update on 2020-06-04, rust version 1.44.0 (49cae5576 2020-06-01)
info: downloading component 'cargo'
 4.9 MiB /  4.9 MiB (100 %)  1.2 MiB/s in  4s ETA:  0s
info: downloading component 'clippy'
 1.9 MiB /  1.9 MiB (100 %)  1.1 MiB/s in  1s ETA:  0s
info: downloading component 'rust-docs'
12.2 MiB / 12.2 MiB (100 %)  1.1 MiB/s in 11s ETA:  0s
info: downloading component 'rust-std'
17.6 MiB / 17.6 MiB (100 %)  1.1 MiB/s in 15s ETA:  0s
info: downloading component 'rustc'
60.2 MiB / 60.2 MiB (100 %)  1.1 MiB/s in 54s ETA:  0s
info: downloading component 'rustfmt'
 3.2 MiB /  3.2 MiB (100 %)  1.4 MiB/s in  2s ETA:  0s
info: installing component 'cargo'
info: installing component 'clippy'
info: installing component 'rust-docs'
12.2 MiB / 12.2 MiB (100 %)  7.4 MiB/s in  1s ETA:  0s
info: installing component 'rust-std'
info: installing component 'rustc'
60.2 MiB / 60.2 MiB (100 %) 13.5 MiB/s in  6s ETA:  0s
info: installing component 'rustfmt'
```

```
info: default toolchain set to 'stable'
```

```
stable installed - rustc 1.44.0 (49cae5576 2020-06-01)
```

Rust is installed now. Great!

To get started you need Cargo's bin directory (`$HOME/.cargo/bin`) in your PATH environment variable. Next time you log in this will be done automatically.

To configure your current shell run `source $HOME/.cargo/env`

```
$
```

Setelah proses instalasi tersebut, ada file berisi variabel lingkungan (*environment variables*) yang harus diaktifkan, yaitu `$HOME/.cargo/env`. Berikut adalah kondisi sebelum diaktifkan dan setelah diaktifkan menggunakan perintah **source**:

*cargo/env*

```
$ rustc
-bash: rustc: perintah tidak ditemukan
$ cargo
-bash: cargo: perintah tidak ditemukan
$ source .cargo/env
$ rustc --version
rustc 1.44.0 (49cae5576 2020-06-01)
$ cargo --version
cargo 1.44.0 (05d080faa 2020-05-06)
$
```

Secara default, isi dari file `.cargo/env` sudah diletakkan pada file `.profile` sehingga akan aktif setiap login.

## 2.6. Memahami Ekosistem Rust (wip)

## 2.7. Pengenalan Cargo (wip)

### 2.7.1. Inisialisasi Proyek (wip)

### 2.7.2. Membangun Proyek (wip)

### 2.7.3. Membersihkan Hasil Kompilasi (wip)

### 2.7.4. Antara Debug dan Release (wip)

#### **2.7.5. Menjalankan Hasil (wip)**

# Bab 3. IDE untuk Rust (wip)

## 3.1. Tentang Bab Ini (wip-nr)

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

## 3.2. Vim (wip)

## 3.3. Visual Studio Code / VSCodium (wip)

# Bab 4. Ekosistem Rust (wip)

## 4.1. Tentang Bab Ini (wip-nr)

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.

## 4.2. Paket (*Crates*) (wip)

## 4.3. *Crates* yang Bermanfaat Bagi Pemrogram Rust (wip)

### 4.3.1. Evcxr ([https://github.com/google/evcxr/tree/master/evcxr\\_repl](https://github.com/google/evcxr/tree/master/evcxr_repl)) (wip)

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

*Evcxr*

```
cargo install evcxr_repl
```

### 4.3.2. IRust (<https://github.com/sigmaSd/IRust>) (wip)

*Crate* ini juga digunakan sebagai REPL untuk Rust. Untuk instalasi:

*IRust*

```
cargo install irust
```

## 4.4. Berbagai Web untuk Melacak Status dalam Domain Tertentu (wip)

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>

## 4.5. Mengikuti Perkembangan Rust (wip)

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 (wip)**

## **5.1. Tentang Bab Ini (wip)**

# **Bab 6. Tipe Data (wip)**

## **6.1. Tentang Bab Ini (wip)**

Tipe data

# **Bab 7. Fungsi (wip)**

## **7.1. Tentang Bab Ini (wip)**

Fungsi

# **Bab 8. Pengandali Aliran Program (wip)**

## **8.1. Tentang Bab Ini (wip)**

Pengendali aliran program

# Bab 9. Struktur Data (wip)

## 9.1. Tentang Bab Ini (wip)

Struktur data

# **Bab 10. Ownership (wip)**

## **10.1. Tentang Bab Ini (wip)**

Ownership

# Bab 11. Enum (wip)

## 11.1. Tentang Bab Ini (wip)

Enum



# **Bab 12. Pattern Matching (wip)**

## **12.1. Tentang Bab Ini (wip)**

# 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 (wip)**

## **13.1. Tentang Bab Ini (wip)**

# **Bab 14. Pemrograman Konkuren (wip)**

## **14.1. Tentang Bab Ini**

# **Bab 15. Net (wip)**

## **15.1. Tentang Bab Ini (wip)**

# **Bab 16. Path (wip)**

## **16.1. Tentang Bab Ini (wip)**

# **Bab 17. Sistem File (wip)**

## **17.1. Tentang Bab Ini (wip)**

# **Bab 18. Operasi I/O (wip)**

## **18.1. Tentang Bab Ini (wip)**



# **Bab 19. Mengelola Proses (wip)**

## **19.1. Tentang Bab Ini (wip)**

# Bagian IV: Topik Khusus

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

# **Bab 20. Akses Basis Data (wip)**

## **20.1. Tentang Bab Ini (wip)**

# **Bab 21. Antarmuka Teks (wip)**

## **21.1. Tentang Bab Ini (wip)**

## **Bab 22. Antarmuka Grafis (wip)**

### **22.1. Tentang Bab Ini (wip)**

# **Bab 23. Pemrograman Web (wip)**

## **23.1. Tentang Bab Ini (wip)**

# **Bab 24. Serialisasi Data (wip)**

## **24.1. Tentang Bab Ini (wip)**